DUNGEONS & DRAGONS® CAMPAIGN SETTING

FORGOTTEN REALMS®

Забытые Царства

Установка Кампании

Перевод - LE_Ranger

GREENWOOD, REYNOLDS,
WILLIAMS, and HEINSOO

От переводчика

При переводе я старался опираться на все доступные материалы на русском языке и здравый смысл. При переводе имен собственных – доступные транскрипции в комплитах и правила английского языка.

Перевод некоторых спорных слов:
spell – заклинание, чары или (в общем смысле) магия
cast – накладывать, колдовать или читать
caster, spellcaster – колдующий или заклинатель
wizard - волшебник
sorcerer – колдун
outsider – аутсайдер (для существ-аутсайдеров ☺) или чужеземец (для неместных людей/эльфов/дварфов и пр).
beast – тварь
fiend – изверг

Для божеств дана как основная та транскрипция, которая «на слуху» – Аурил вместо правильного Орил, Илматер вместо Иллмэйтер и т.д.

Дословно переведено на русский большинство географических названий, кроме тех, перевод которых звучит несколько «криво». Для таких перевод дан при первом их упоминании в скобках, для переведенных в скобках дано английское произношение. Для навыков, заклинаний, престиж-классов в скобках даны оригинальные английские названия.

Благодарю всех тех, кто помогал мне в работе над этим переводом – посетителей форума на forums.rpgworld.ru и forums.spellbook.ru, а также лично Hallatan'а за предоставленные транскрипции, Йомера – за наработки по переводу названий и Нику Бельскую – за огромную помощь в правке.

Должен также отметить, что материал данной публикации изложен исключительно в некоммерческих целях. Вся представленная здесь русскоязычная информация является интеллектуальной собственностью LE_Ranger'а и публикуется на правах обзора. Англоязычный материал и иллюстрации являются интеллектуальной собственностью Корпорации Wizards of the Coast.

Данный перевод – версия 1.2 (03.08.2006 – 21.10.2006).

Обновления версий:
1.0 – изначально выложенная на dungeons.ru Demonand'ом. Представляла собой «сшивку» отдельных частей. Замечены ошибки в цифрах, особенно – в статистике рас.
1.1 – выложена на dungeons.ru LE_Ranger'ом 12.01.2006. Сделана общая правка, переведено большинство названий (вместо транскрипций), переведены Приключения. Приведены в порядок размеры шрифтов и стандарт заголовков. Явных ошибок не замечено.
1.2 (текущая) – изменен перевод некоторых названий, общая проверка.

LE_Ranger, LE_Ranger@rambler.ru, icq 307744148

Под этой обложкой - твой проводник по землям Фаэруна. Читай внимательно, и ты раскроешь больше его красот, тихих дорог и опасностей, чем сможешь узнать за год рискованных путешествий. Побольше авантюристов должны быть так хорошо информированны, когда они рискуют идти в эти царства, дикие и странные. Если они будут знать больше - смогут выжить, чтобы передать свои собственные рассказы.

Я - Эльминстер из Шэдоудейла, которог одни называют Старый Мудрец, другие - гораздо хуже. Я хожу по этим царствам более тысячи лет. И все же я далек от самого старого, самого знающего или самого могущественного, бродящего по земле Фаэруна своими стоптанными ботинками, это правда. Но если ты узнаешь длинную историю моих дел, ты точно узнаешь, за что я стою и каков я. И это - редкая и драгоценная вещь, знать себя. Ты точно знаешь, чего ты стоишь?

Представь, как в то время как я позволяю себе трепать языком, твой взгляд летит над этими землями, подобными великим зеленым волнам, которые разобьются о камни там, где Гора Уотердип возвышается из холодного и могучего Моря Мечей. Позволь мне рассказать о чудесных бардских песнях под звездным ночным небом на всем протяжении этих стран. Позволь мне рассказать тебе о мягком голубом лунном свете и звездах в волосах эльфийских женщин, их серебряных волосах, рассыпанных по плечам, о них, танцующих под деревьями Высокого Леса - как призрак исчезнувшего праздника, их род все еще танцует под луной в разрушенном, задавленном злыми силами Миф Дранноре.

Позволь мне рассказать о суетливом, шумном Уотердипе, о прекрасных башнях Сильверимуна и о сотне других гордых городов с их фонарями и грохочущими телегами, затененными переулками и капающими стоками, их интригах, стремлениях и богатстве. Позволь мне прошептать о царствах внизу, о Подземье, мире тусклых пещер, где жестокие эльфы с кожей цвета обсидиана, пурпурнокожие пожиратели разума и нечто гораздо худшее сражаются в глубинах под твоими ногами, и драгоценные камни рождаются в самых горячих глубинах, где скалы текут подобно воде.

Помни мои рассказы о старой магии в забытых могилах или о ней, отмеченной стоячими камнями и порталами, охватывающими половину Фаэруна. Остерегайся холодных когтей, вырывающихся из теней, и гордо глумящихся придворных в сверкающих нарядах, чьи сладкие языки и хитрые заговоры холоднее и рискованнее, чем стальные когти. Слухи говорят о диких местах, где драконы бьются друг с другом в небе, руинах, заполоненных внушающими страх бехолдерами, меняющими форму ужасами и сочащейся слизью, состоящей из глаз и щупалец, которые следят... и голодны.

Держись и слушай! Если тебе важны не только слова, помни: Фаэруну нужны герои.

Я - один из многих, хотя я стар и разбит и оставил за собой кучу кровавых, жестоких ошибок, достаточно больших, чтобы похоронить империи. Твой меч должен вспыхнуть рядом с моими трепещущими заклинаниями, ради Фаэруна - лицом к лицу с новыми, восходящими опасностями, перед которыми я не могу выстоять один. Наша родина сейчас в большей опасности, чем когда-либо прежде. Старое движение зла или непредвиденное его возвращение вырисовывается подобно штормовым облакам над затененными холмами. Борьба и измена разрывают на куски нации и города. Кто способен увидеть, кто поднимется надо всем? Даже монахи далекого Кендлкипа, хорошо хранящие слова пророка Алаундо, никогда не ошибающиеся, не могут этого знать.

Это можешь быть ты, если твой меч и заклинание готовы и у тебя смелое сердце. Фаэрун нуждается в тебе, чтобы не пасть незащищенным перед окружающими опасностями.

Авантюрист, я – Эльминстер, и я говорю тебе, что эти забытые царства твои - чтобы открыть, перековать и защитить их, твои, чтобы собрать их под твоей собственной короной. Иди вперед и подними оружие против опасностей, которые окружают нас!

- Эльминстер из Шэдоудейла,
месяц Миртул, Год Дикой Магии

Вступление

Добро пожаловать в мир Фаэруна, место обитания великих героев и абсолютного зла, затрагивающий страны магии, тайн и высокой опасности.

Смелые рыцари обшаривают склепы мертвых монархов, ища славы и сокровищ. Наглые жулики бродят по сырым улочкам древних городов, готовя свое следующее дело. Набожные клерики владеют булавой и заклинанием, выступая против ужасающих сил, угрожающих земле. Хитрые волшебники разграбляют руины павших империй, бесстрашно роясь в тайнах, слишком темных даже для дневного света. Драконы, гиганты, злобные злодеи, демоны, дикие орды и невообразимые аберрации скрываются в ужасных подземельях, бесконечных пещерах, разрушенных городах и обширных диких местах мира, требуя крови и героев.

Это - земля Фаэрун, континент красот, от которых замирает сердце, и старейшего зла. Это - ваша земля, чтобы объединять ее, вести, защищать, завоевывать или управлять. Это - земля, по которой шагают благородные герои и ужасающие злодеи, большая и ужасная компания, которой Вы и ваши товарищи теперь принадлежите.

Добро пожаловать в кампанию "Забытых Царств"!

Земли Фаэруна

От ожесточенных, продуваемых ветрами степей Бескрайней Пустоши до штормовых утесов Побережья Меча тянутся широкие, дикие земли светлых королевств и девственных диких мест. Фаэрун - лишь один из континентов мира, известного как Торил. Другие страны лежат в отдаленных углах мира, но Фаэрун - центр всего этого, перекресток и ось, на которой все вращается. Множество наций, сотни городов-государств и бесчисленные племена, деревни и поселения усеивают его пространства.

Континент Фаэрун измеряется более чем тридцатью пятью сотнями миль с востока на запад и двадцатью пятью сотнями с севера на юг. Это включает опаленные солнцем пустыни, обширные глубокие леса, запретные горы и сверкающие внутренние моря. Через это обширное пространство путешествуют менестрели и коробейники, торговцы-караванщики с охраной, солдаты, моряки и отважные авантюристы, несущие рассказы о странных, великолепных, далеких местах. Хорошие карты и чистые тропы могут заразить даже неопытную молодежь мечтами о славе на широких просторах Фаэруна. Тысячи беспокойных молодых потенциальных героев из сельских ферм и сонных деревень прибывают в Уотердип и другие большие города каждый год в поисках богатства и славы.

По известным дорогам можно хорошо путешествовать, но они не обязательно безопасны. Падшая магия, смертельные монстры и жестокие местные правители - опасности, перед которыми Вы стоите, выходя за родные границы. Далеко от главных дорог и больших городов сельская местность гораздо более дика, чем предствляет городской народ. Даже фермы и свободные укрепленные поселки в пределах дня езды от самого Уотердипа могут стать жертвой монстров, и нет никакого места на Фаэруне, безопасного от внезапного гнева дракона.

Население

Фаэрун - дом сотен интеллектуальных существ - от изобилующих человеческих королевств до скрытых логовищ ужасных существ, полное количество разновидностей которых гораздо меньше. Подобно людям, эти народы разнятся - от гротескных до красивых, от убийственных до блаженных.

Великая история Фаэруна во многом - история возвышения человечества и исчезновения древних империй, тех, кто прибыл прежде. Более чем за тысячу лет люди положили конец старым путям. Эльфийские города лежат в руинах, покинутые перед человеческим вторжением. Холмы и лощины, некогда дома и охотничьи угодья гоблинов и гигантов, ныне усеяны человеческими полями и пастбищами.

Человеческая гордость и безумие обрушивали невыразимые бедствия на Фаэрун уже не раз, и постоянно растущие страны людей вторгаются на территории старших рас - и мягко, и жестоко. Фундаментальные вопросы ясны: смогут ли старые расы пережить превосходство человечества? Или люди перехитрят себя, как они делали уже много раз до этого, и после всего придет темный век невообразимого ужаса?

Цивилизованные народы

Из множества рас Торила дюжина или около того на девяносто - народы, живущие в мире сегодня. Люди наиболее многочисленны. Они - раса строителей королевств, торговцев, волшебников и клериков, переполняющих города, рассеянные по лицу континента. Молодые и энергичные по сравнению с другими расами, люди держат будущее Фаэруна в своих руках - добрых или злых.

Пока люди все еще добывали пропитание в рассеянных, дезорганизованных бандах, две старших расы - дварфы и эльфы - подняли могучие царства в горах и лесах. Зенит обеих рас теперь в прошлом, но Фаэрун полон чудес камня, леса и магии, созданных ими на вершине власти. Мрачные дварфские цитадели, полые чудес промышленности, и захватывающие дух эльфийские города, изящные, как ажурное стекло, все еще стоят, даже с ростом человеческого доминиона год за годом.

Хотя они никогда и не владели мощью дварфов или эльфов, халфлинги и гномы лучше приспособились к возвышению человечества. Халфлинги процветали, извлекая выгоду из ситуаций, созданных культурными конфликтами между людьми и старшими расами. Хотя у халфлингов есть земли исключительно для своего народа лишь в горстке мест, их поселения можно найти почти повсюду в человеческих странах. Гномы предпочитают более затворническое жилье и не строят могущественных городов, но, подобно халфлингам, их дома и поселения рассеяны по дюжинам человеческих стран.

Другие расы также иногда считаются цивилизованными, несмотря на их меньшее количество. Кентавры и феи бродят по большим северным лесам, добрые в сердце, но всегда осторожные из-за человеческих вторжений. Мерфолки контролируют обширные подводные области в теплых морях юга. Гордые вемики бродят на бесконечных равнинах Шаара. Но их количество мало по сравнению даже с маленькими человеческими странами.

Дикие народы и монстры

Молодым человеческим странам и древним убежищам старших рас противостоит большое количество врагов. Первые среди них - дикие народы гоблинов, орков, огров и подобных им. Размножая жестоких воинов в темных горных крепостях и логовах-пещерах, они регулярно вырываются из своих цитаделей, чтобы грабить и вырезать деревни и города, которым не повезло лежать на их пути.

Фаэрун - дом существ, гораздо более злобных, жестоких и многочисленных, чем вожди орков и буйствующие огры. Глубины Подземья - дом зловещих и мощных существ типа дроу, бехолдеров и пожирателей разума. Эти ужасные существа мечтают о порабощении поверхностных стран и о пире на человеческой дичи, став повелителями всего Торила.

Однако, ни бесчисленные орды гоблиноподобных, ни темные силы, лежащие ниже поверхностного мира, не являются опаснейшей угрозой человеческим городам и царствам. Эту честь следует сохранить для самых ужасных и устрашающих существ Фаэруна - драконов. Никто не знает, сколько драконов летает над ледяными шпилями Хребта Мира или скользит в глубинах Леса Вирмов, но даже один дракон может означать гибель для города. Время от времени большие количества драконов пролетают над лицом Фаэруна в ужасающем гневе, сжигая и пожирая все, что пожелают.

Герои и Злодеи

Фаэрун - земля героев и светлых, и темных, и Вы, приходя сюда, должны выбирать, на какую сторону вы встанете в борьбе. Независимо от расы или места, большинство известных существ, бродящих по Фаэруну - его герои и их враги. При дворах королей, в логовах воров и в цитаделях темных сил компании исполнителей заданий, искателей сокровищ, убийц монстров и флибустьеров борются, чтобы сохранить то, что им дорого, и победить врагов, которые уничтожили бы их.

Самое опасное создание на Фаэруне, как и следует ожидать - персона, с жестокостью делающая все для достижения своей цели. Даже недалекий огр может догадываться, что может захотеть появившийся на горизонте красный дракон, но понять цели и проекты коварного волшебника или недобросовестного торгового лорда гораздо труднее.

Мир магии

Торил погружен в магию. Она проникает внутрь мира. Павшие империи тысячелетнего возраста оставили *порталы* и разрушенные башни, рассеянные по землям, все еще наполненным мощными зачарованиями. Надменные волшебники, заклинания которых могут положить армии друг напротив друга, ведут свои изучения ради еще большей мощи и большего количества тайных знаний. Божества выпускают божественную энергию через своих смертных агентов для продвижения интересующих их целей. Авантюристы всех типов, злые и добрые, владеют могущественными заклинаниями по своему желанию.

Большинство фаэрунцев никогда не учится говорить заклинания, но магия касается их жизней способами, которыми они не всегда могут увидеть. Квалифицированные волшебники и колдуны служат монархам земли, играя своими заклинаниями для защиты их царств против нападений и для наблюдения за движением их врагов. Клерики ходатайствуют перед божествами, чтобы призвать их благословение как реальные и материальные выгоды для сообщества. Чудовищные отклонения искривленной магии и исковерканной энергии - часто самые смертельные существа, охотящиеся на обычный народ Фаэруна, и авантюристы, вооруженные зачарованной сталью - первая линия защиты земель против таких опасностей.

Древние чудеса

История Фаэруна - циклическое возвышение и катастрофическое разрушение империй, основанных на знании запутанной магии. Имаскарцы вызвали магический *портал* для соединения миров, но были уничтожены королями-богами рас рабов, которых они привели на Фаэрун. Их потерянное царство теперь находится под пыльной пустыней Рорин. Могучая Империя Нетерил доминировала в центре континента, в его небесах грациозно плыли города, и его волшебники контролировали непредставимую мощь. Они зашли слишком далеко и были разрушены поколебавшей мир магической катастрофой, навсегда изменившей работу магии. Царства типа Нарфелла и Роматара, Аталантара и Кормантира, Иллефарна и Хлондата оставили свои руины по всему миру.

Магия и старая, и сильная все еще дремлет в руинах этих древних царств. Каждый год какое-нибудь новое чудо вновь обнаруживается в старых руинах: заклинание, никогда не виданное прежде, или чудесное изделие великой мощи и высокой цели. Тем не менее, гораздо чаще вновь появляются давно забытые губительные опасности или магические аберрации, которые никогда не должны были увидеть света дня, чтобы беспокоить мир, раскопанные теми, кто неосведомлен или недобросовестен достаточно, чтобы разыскать их.

Маги, священники и менестрели

Обрушившиеся башни и захороненные склепы старых земель содержат несравненную мощь и опасность, но это - живое средоточие магии, формирующей будущее Фаэруна. На каждой из земель Фаэруна есть одинокие башни волшебников-затворников и подобные крепостям храмы клерических орденов.

Среди практикующих Искусство, дающих выход тайной магии - мощнейшие из смертных, выходивших когда-либо на лицо Торила. Таинственные чародеи, гордые прорицатели и развращенные некроманты бродят по Фаэруну, занятые своими скрытыми делами. Некоторые ищут более глубокие знания и большую мощь, другие трудятся на службе темным владыкам, а третьи борются с попиранием прав везде, где встречают это. Любой человек с острым умом ведет себя осторожно в присутствии колдунов или волшебников, потому что кто сможет хотя бы приблизительно определить их цели и проекты?

Воплощающие божественную магию, также известную как Сила - клерики многочисленных богинь и богов Фаэруна. Они посвящены службе своим божествам-покровителям, и гамма их разнообразна - от священников Темпуса, марширующих с армиями, до академических клериков, тщательно защищающих знания в древних залах Внутренней Палаты Денейра и Места Знаний Огмы в Бердуске. Божества Фаэруна дежурят на каждому углу мира и в каждом аспекте жизни, и лишь глупец проигнорирует их смертных агентов.

Волшебники и клерики - не единственные знатоки магии в мире. Друиды и рейнджеры служат божествам природы и охраняют глухие леса. Барды блуждают по земле, неся новости и сплетни своими магическими песнями. Фаэрун - земля, богатая волшебством и теми, кто его использует, и их работа и дела сваливают империи и подпирают троны.

Кампания Забытых Царств

Эта книга кратко описывает широкий и замечательный мир. Большинство читателей увидит его чудеса и переживет его опасности для себя посредством игры "Подземелья и Драконы". Информация из этой книги Вас и Ведущего наброском, снимком полного, живущего, дышащего фэнтезийного мира для основания вашей D&D-Игры. Это - установка для ваших приключений, подготовка для ваших персонажей и заговоров, набор предложений для того, как Вы можете играть, и источник идей для того, как развить ваш собственный мир.

Что Вам необходимо для игры

Вам понадобится "Руководство Игрока", "Руководство Ведущего" и "Руководство Монстров" для лучшего использования материала этой книги. «Резюме Монстров: Монстры Фаэруна» также чрезвычайно полезно, обеспечивая описание многих существ, упомянутых в этой книге.

Если вы никогда не играли прежде в D&D, эта книга не может быть для Вас очень полезна. Если вы никогда не играли прежде в ролевую игру, начинайте с *D&D Приключения* перед тем, как заняться кампанией "Забытых Царств". Если вы уже знакомы с ролевыми играми, Вы можете захотеть начать с D&D "Руководства Игрока" и играть некоторое время, чтобы познакомиться с системой игры.

Где мне начать?

Игроки, начинающие кампанию "Забытых Царств", должны начать с создания персонажа "Забытых Царств". Поговорите с вашим DMом о выборе персонажей, которых он намеревается сделать доступными в его игре "Забытых Царств". После этого Глава 1: Персонажи - первое, что Вам понадобится. Глава 2: Магия также полезна, если Вы создаете колдующего персонажа, и Глава 5: Божества важна, если Вы собираетесь играть персонажем-клериком, друидом, паладином или рейнджером.

Если вы - Ведущий, начинающий кампанию "Забытых Царств", Вы должны в конечном счете прочитать большую часть этой книги. Она полна идей для заговоров и злодеев, вариантов правил, чтобы дать вашей игре отличительный фаэрунский аромат, и инструментов для помощи Вам в управлении всесторонней и связной игрой "Забытых Царств". Для DMа Глава 8: Управление Царствами - лучшее место для начала.

Эльминстер

Мужчина человек (Избранный Мистры) боец 1/жулик 2/клерик 3/волшебник 20/архимаг 5/эпический 4:

CR 39; Средний гуманоид; HD 1d10+7 плюс 2d6+14 плюс 3d8+21 плюс 14d4+98; hp 219; Инициатива +10; Скорость 30 футов; AC 29 (касание 17, застигнутый врасплох 25); Атака +17/+12/+7 рукопашная (1d8+6/19-20, *+5 громовой длинный меч*) или +15/+10/+5 дальнее касание (заклинанием); SA Атака крадучись +1d6, изгнание нежити 6/день; SQ. Высокие тайны архимага, Иммунитеты Избранного, Подобные заклинаниям способности Избранного, обнаружение магии, увеличенное Телосложение, увеличенный Интеллект, выгоды эпического уровня, уклонение, серебряный огонь; SR 21; AL CG; Спасброски: Стойкость +17, Рефлексы +13, Воля +17; Сила 13, Ловкость 18, Телосложение 24, Интеллект 24, Мудрость 18, Харизма 17. Рост 6 футов 2 дюйма.

Навыки и умения: Алхимия +27, Баланс +6, Подъем +5, Концентрация +34, Расшифровка Записи +9, Дипломатия +6, Приручение животного +7, Излечение +8, Скрытность +8, Запугивание +11, Чувство Направления +6, Прыжок +5, Знание (тайны) +27, Знание (география) +22, Знание (история) +17, Знание (Долины местный) +17, Знание (природа) +17, Знание (благородство) +17, Знание (планы) +22, Знание (религия) +12, Слушание +13, Бесшумное Движение +8, Открывание Замка +6, Исполнение (танец) +6, Поездка +8, Наблюдение +27, Поиск +9, Чувство Мотива +11, Колдовство +29, Обнаружение +14, Плавание +5, Кувырок +5; Кровный, Создание Оснащения, Создание Чудесного Предмета, Экспертиза, Сковать Кольцо, Усиление Заклинания, Улучшенная Инициатива, Удача Героев, Написание Свитка, Фокус Навыка (Колдовство), Фокус Заклинания (Очарование), Фокус Заклинания (Воплощение), Проникновение Заклинания, Парное Заклинание.

Специальные качества: Высокие тайны архимага: Тайная досягаемость, мастерство контрзаклинания, мастерство элементов, сила заклинаний +4 (общее количество). Иммунитеты Избранного: Эльминстер полностью иммунен к атакам, которые дублируют следующие эффекты: *обнаружение мысли, дезинтеграция, черные*

щупальца Эварда, слабоумие, перст смерти, огненный шар, магическая ракета, солнечный взрыв, временной стасис. Подобные заклинаниям способности Избранного (все 1/день): *рассеивание магии, меньший железный страж, видеть невидимое, смена формы, синостодвеомер Симбул* (конвертирует подготовленные заклинания в 2 пункта лечения на уровень заклинания), *подъем паука, телепорт без ошибки, громовое копье, истинное видение*. Обнаружение магии (Su): В поле зрения. Увеличенное Телосложение: шаблон Избранного Мистры добавляет +10 к Телосложению Эльминстера. Увеличенный Интеллект: Эльминстер использовал заклинание *желания*, чтобы увеличить свой Интеллект. Его показатель Интеллекта имеет +4 свойственный бонус, включенный в его значение. Выгоды эпического уровня: бонусный уровень заклинания +4 (включая перечисленные ниже), шесть эффективных уровней волшебника и пять архимага (включая вышеупомянутые, всего). Серебряный огонь (Su) См. Главу 2 для деталей.

Заклинания клерика в день: 4/4/3. База DC = 14 + уровень заклинания, 16 + уровень заклинания для заклинаний очарования и воплощения. Домены: Магия (использует заклинания триггера или устройства завершения заклинания как волшебник 26-го уровня), Заклинание (+2 бонус на проверки Концентрации и Колдовства). Уровень заклинателя 3-й.

Заклинания Волшебника в день: 4/6/6/6/5/4/5/3/3/3/1/ 1/1/1. База DC = 21 + уровень заклинания, 23 + уровень заклинания для заклинаний очарования и воплощения. Уровень заклинателя 25-й.

Имущество: Кольцо защиты +3, амулет естественной брони +5, наручи брони +7, кольцо регенерации, мантия сопротивления заклинаниям, +5 громовой длинный меч, вечнодымящая трубка Эльминстера. Как очень мощный волшебник, Эльминстер имеет доступ к невероятным ресурсам и может приобрести или сделать почти любое неартефактное изделие, в котором он может нуждаться, с учетом времени.

Подобно своему бывшему ученику Вангердагасту, этот древний волшебник наконец начинает казаться действительно старым, склонным к длинным мечтаниям, в которых он вновь видит людей и места, давно исчезнувшие. Сильнейший из Избранных Мистры, он редко выступает сам против своих противников, предпочитая работать через более молодых и более энергичных героев.

Мудрец из Шэдоудейла годами морочил голову Жентариму, Красным Волшебникам Тэя и сотням магов-конкурентов, в то же самое время обучив длинную череду учеников, все из которых стали превосходными заклинателями в своем собственном праве. Перед этим он помешал отступнику-Избранному, помог основать Арфистов и вырастил нескольких из Семи Сестер. В течение Времени Неприятностей он спас Торил, держа силу Мистры внутри себя, выживая скорее своим остроумием и помощью рейнджера Шарантира, чем своим волшебством. Он также - неплохой боец и вор и превосходный танцор.

Эльминстер - законченный актер и восхищает действиями, помогая нуждающимся и страдающим от любви и распределяя поэтическое правосудие тем, кто заслуживают его. Он имеет золотое сердце, глубокую потребность приносить тиранические, напыщенным и жестоким людям низкую и раздражительную манеру "Не давите на меня". После осознания любви к богине Мистре ничто не пугает его.

Термины описания персонажа

Описания неигровых персонажей в этой книге, представленные в собственной секции или в кратком вводном упоминании в тексте, используют много сокращений. См. Главу 8: Управление Царствами для информации о персонажах выше 20-го уровня. (Примечание переводчика: в моих переводах данные сокращения практически не используются)

Сокращения персонажа: *Стандартные классы*: Bbn, варвар; Brd, бард; Clr, клерик; Drd, друид; Ftr, боец; Mnk, монах; Pal, паладин; Rgr, рейнджер; Rog, жулик; Sor, волшебник; Wiz, Волшебник. Волшебники-специалисты: Abj, отрекающийся; Cjr, призывающий; Div, прорицатель; Enc, чародей; Evo, воплощающий; Ill, иллюзионист; Nec, некромант; Tra, превращающий. *Престиж-классы Руководства Ведущего*: Arc, тайный лучник; Asn, убийца; Blk, Черный страж; Def, дварфский защитник; Lor, мастер знаний; Shd, теневой танцор. Престиж-классы Забытых Царств: Acm, архимаг;; Chm, божественный чемпион; Dev, тайный приверженец; Dis, божественный ученик; Gld, гильдейский вор; Hrp, Разведчик Арфистов; Hie, иерофант; Hth, Хатран; Prp, Рыцарь Пурпурного Дракона; Red, Красный Волшебник; Rnc, рунный заклинатель; Sha, адепт тени; Skr, божественный искатель. *Классы NPC Руководства Ведущего*: Adp, адепт; Ari, аристократ; Com, обыватель; Exp, эксперт; War, воин.

Другие Сокращения: LG, законно-добрый; NG, нейтрально-добрый; CG, хаотически-добрый; LN, законно-нейтральный; N, нейтральный; CN, хаотически-нейтральный; LE, законно-злой; NE, нейтрально-злой; CE, хаотически-злой; Str, Сила; Dex, Ловкость; Con, Телосложение; Int, Интеллект; Wis, Мудрость; Cha, Харизма; HD, Hit Dice; hp, очки жизни; Init, бонус инициативы; Atk, атака; Spd, скорость; AC, Класс Доспеха; SA, специальные атаки; SQ, специальные качества; AL, мировоззрение; SV, бонус спасброска; Fort, Стойкость; Ref, Рефлексы; Will, Воля.

Персонажи

Волшебники Тэя, которым не доверяет простой народ Долин, ищут глубины знаний в руинах эльфийского Кормантора. Клерики Тира блуждают по холодным странам Лунного Моря, борясь против зловещего влияния Жентарима. Сильные сердцем щитовые дварфы стремятся освободить разграбленные цитадели своих предков от диких орков и огров, захвативших их. Почти любой вид фэнтезийного героя или злодея можно найти в кампании "Забытых Царств". Фаэрун - старый континент с сотнями несоизмеримых друг с другом культур.

В этом мире ваш боец не определен просто своим показателем Силы 16 и мастерством полуторного меча. Он определен своей родиной, своим обучением и подготовкой. Также как DM тщательно разрабатывает приключения, чтобы выдвинуть на первый план магию и опасности широко раскинувшихся земель Фаэруна, каждый игрок вносит вклад в кампанию персонажем, индивидуальность, побуждения и отношения которого отражают героическую - или злодейскую - землю, окутанную тайнами, мифами и легендами.

Создание персонажа "Забытых Царств"

Любой персонаж, созданный с использованием правил "Руководства Игрока", подходит в качестве персонажа "Забытых Царств", но эта глава объясняет, как создать персонажа, скроенного для Фаэруна и основанного на всей богатой деталями установке. Чтобы создать персонажа 1 -го уровня, обратитесь к началу "Руководства Игрока" и используйте шаги, выделенные в секции "Основы Создания Персонажа". Следуйте шагам "Руководства Игрока" в создании персонажа, но добавьте дополнительные особенности на Шаге 2: Выбор Класса и Расы (также выберите здесь регион), на Шаге 7: Выбор умений и на Шаге 8: Описание Обзора. Как - описывается в этой главе.

Расы персонажей

Фаэрун - дом сотен интеллектуальных рас и дает дюжины и дюжины потенциальных путей для героя. В кампании "Забытых Царств" для игроков доступно множество новых рас персонажей. Стандартные расы, описанные в "Руководстве Игрока", присутствуют на Фаэруне, хотя они часто известны названиями, определенными для Торила, планеты, на которой расположен континент Фаэрун. К примеру, стандартный дварф известен как щитовой дварф, хотя золотые дварфы и серые дварфы тоже бывают авантюристами. Лунные эльфы, скальные гномы и легконогие халфлинги соответствуют эльфу "Руководства Игрока", гному и халфлингу соответственно. Люди и полуорки не имеют никаких определенных подрас на Фаэруне, но ваш выбор домашнего региона (см. ниже) также добавляет новый уровень детализации для этих персонажей.

Классы персонажей

Некоторые из классов, описанных в "Руководстве Игрока", имеют существенные новые возможности в установке "Забытых Царств". Например, каждый клерик выбирает божество-покровителя из широкого фаэрунского пантеона. Многие из этих божеств имеют доступ к новым доменам, не описанным в "Руководстве Игрока". В дополнение к престиж-классам, описанным в "Руководстве Ведущего", ваш персонаж может теперь стремиться присоединиться к одному из множества новых престиж-классов, определенных на Фаэруне. Хотя начинающий персонаж не имеет квалификации для класса архимага, некоторые из фаэрунских престиж -классов - такие, за которые персонаж может захотеть бороться прямо с 1-го уровня.

Регион персонажа

"Руководство Игрока" требует, чтобы Вы выбрали только расу и класс, но кампания "Забытых Царств" также дает Вам возможность глубже определить ваш персонаж, выбирая область, в которой ваш персонаж рос (или по крайней мере получил большинство своего раннего опыта). Ваш родной регион помогает определить ваш персонаж как часть мира Торил и дает Вам дополнительный выбор, какие умения и оснащение Вы можете иметь.

Для каждого описания расы и класса дан список предложенных регионов, в которых этот тип персонажа является обычным или поощряется основной культурой. Если Вы выбираете регион, в котором класс вашего персонажа одобрен, ваш персонаж получает доступ к специальным региональным умениям и бонусное стартовое оснащение. См. Таблицу 1-4: Регионы персонажа для списка возможных регионов и определения выгод и проконсультируйтесь с Картой Региональных Умений для помощи в выборе региона.

Определенные регионом навыки

Регион персонажа может также затрагивать его список навыков. Как правило, персонажи с навыком Знания часто сосредотачиваются на регионе, в котором они росли, хотя персонажи могут сосредотачиваться и на регионах, в которых они жили взрослыми или которые они учили по книгам.

Региональная фокусировка: Персонаж может захотеть добавить региональный фокус к навыку знания географии, истории, природы, благородства или королевской крови или религии. Региональный Фокус обеспечивает +2 бонус по проверкам Знания, которые принадлежат рассматриваемому региону. Например, персонаж может выбирать Знание (сембийская история) вместо Знания (история), чтобы иметь особенно большой опыт по части проверок Знания (история), имеющих отношение к Сембии.

Местное знание: Навыка Знание (местное) в кампании "Забытых Царств" не существует. Вместо этого персонаж, выбирающий Знание (местное), должен определить регион, к которому его знание применяется. Например, кто-либо знакомый с легендами и лицами Сембии возьмет навык Знание (Сембия местное).

Новые умения

Эта глава представляет множество новых умений, соответствующих различным странам и культурам Фаэруна. Щитовой дварф-клерик может научиться устанавливать свои заклинания в объекты через умение Написание Руны, в то время как мулхорандский маг может зарыться в опасные знания Теневого Плетения и научиться выявлять источники магической энергии, которых большинство волшебников не осмеливается касаться. Конечно, все умения, описанные в "Руководстве Игрока", также доступны фаэрунским персонажам.

Расы Фаэруна

Фаэрун населен сотнями различных рас. Некоторые расы – коренные и жили здесь бесчисленные тысячи лет. Другие прибыли более чем за столетия миграций и завоеваний с других планов и миров. Расы, самые обычные в качестве игровых персонажей - люди, дварфы, эльфы, полуэльфы, полуорки, халфлинги и гномы - произошли и от фаэрунских аборигенов, и от иммигрантов из других миров. Из-за их сложной родословной члены большинства этих рас и подрас демонстрируют широкий спектр цвета волос и кожи.

Как дальнейшее последствие их смешанного наследия, люди, дварфы, эльфы и другие главные расы Фаэруна имеют много общего со своей семьей из других миров. Это повторяет факты, установленные в "Руководстве Игрока". Эта секция сосредотачивается на том, чем расы и подрасы Фаэруна отличаются от стандартных рас, описанных в "Руководстве Игрока".

Языки: В описаниях рас даны автоматический и бонусные языки для всех рас, так как Фаэрун - дом множества уникальных языков. В случае рас, для которых "домашний регион" дан в описании расы - например, люди или затронутые планами - выбирают язык, определенный домашним регионом персонажа. См. Таблицу 1-4: Регионы персонажей для деталей.

Выбор расы и региона персонажа определяет его автоматический и бонусные языки. Таблица 1-4: Регионы персонажей заменяет информацию об автоматическом и бонусных языках из "Руководства Игрока". Однако, следующие языки всегда доступны как бонусные для персонажей, независимо от расы или региона: Абиссал (клерики), Акван (водные джинни), Ауран (воздушные джинни), Селестиал (клерики), Общий, Драконий (волшебники), Дварфский, Эльфийский, Гномский, Гоблинский, Гигантский, Гноллский, Халфлингский, Игнан (огненные джинни), Инфернальный (клерики), Орксий, Сильванский (друиды), Терран (земные джинни) и Нижне-общий. Друиды также знают Друидский в дополнение к другим своим языкам.

Регионы. В каждом из описаний рас даны первичные регионы или цитадели расы. Персонажи могут выбирать одну из этих областей в качестве своего домашнего региона, они могут не выполнять требования общей записи для расы для своего региона, или они могут захотеть происходить из других мест Фаэруна. Информация, данная в этой секции, помогает Вам строить персонаж, но непосредственно не затрагивает стартовые умения вашего персонажа или его оснащение. Описания областей/культур, включенные в региональные умения, и оснащение в Таблице 1-4: Регионы персонажей прописаны в секции классов.

Конвертирование обычного D&D-персонажа в персонажа Забытых Царств

Если Вы создавали персонаж припомощи "Руководства Игрока" и хотите перенести этого персонажа в кампанию Забытых Царств, самый большой пункт преобразования лежит в различиях между пантеонами. Таблица 1-1 показывает преобразования божеств - которые из божеств Забытых Царств соответствуют божествам из "Руководства Игрока".

ТАБЛИЦА 1-1: ПРЕОБРАЗОВАНИЕ БОЖЕСТВ

Божество Руководства Игрока	Божество Забытых Царств
Боккоб	Азут, Мистра, Саврас, Велшарун
Кореллон Ларетиан	Без изменения
Эхлонна	Милики
Эритнул	Цирик, Гарагос, Малар
Фарлангн	Селунэ, Шондакул
Гарл Глиттерголд	Без изменения
Груумш	Без изменения
Хейронеус	Торм, Тир
Гекстор	Бэйн, Ловиатар
Корд	Латандер, Темпус, Утгар
Морадин	Без изменения
Нерулл	Цирик, Малар, Талона
Обад-Хай	Сильванус
Олидаммара	Огма, Суни, Тимора
Пелор	Илматер, Латандер, Торм
Святой Кутберт	Хелм, Хоар, Тир
Векна	Шар, Велшарун
Ви Джас	Азут, Келемвор
Йондалла	Без изменения

Также подрасы Фаэруна отличаются от представленных в "Руководстве Игрока" и в "Руководстве Монстров". Для простоты выберите подрасу Забытых Царств, которая соответствует расовым модификаторам показателей способностей для вашего персонажа. Стандартные эльфы станут лунными эльфами, стандартные дварфы станут щитовыми дварфами, стандартные гномы станут скальными гномами и стандартные халфлинги станут легконогими халфлингами.

Люди

По сравнению с большинством нечеловеческих рас, обычно договаривающихся с другими членами своей собственной расы разумно и хорошо, люди Фаэруна разделены на неисчислимые конкурирующие нации, государства, секты, религии, бандитские королевства и племена. Люди спорят о чем-то, борются за большинство вещей, о которых они спорят, и дорожат среди множества своих божеств теми несколькими, которые активно поощряют именно этот тип поведения.

Более долгоживущие расы эльфов и дварфов обычно уважают определенных людей, заслуживающих этого, не обязательно уважая всю расу. Эльфам трудно забыть, что первые человеческие империи Нетерил, Роматар, Нарфелл и другие древние страны были построены при помощи магических тайн, заимствованных или украденных у эльфов. Тот факт, что эти ранние человеческие империи неизменно развратили себя злой магтей, не успокаивает эльфов. Дварфы, особенно щитовые дварфы северного Фаэруна, уважают людей как жестоких воинов, но боятся, что в мире во власти человечества остается немного места для их расы.

Люди, конечно, не замечают всего этого. Их величайшие герои затмевают божеств или сами становятся божествами. К сожалению, то же самое можно сказать и о самых больших злодеях человечества, и это - вызов, стоящий перед любым человеком-авантюристом. За власть приходится платить свою цену.

Регионы: Людей можно найти почти в каждом уголке Фаэруна. Решите, каким классом персонажа Вы желаете играть, и выберите регион, прописанный в описании класса, консультируясь с Таблицей 1-4: Регионы персонажей, или рассматривая Главу 4: География для региона, который кажется соответствующим вашему персонажу.

Расовые способности: Человеческие

персонажи, независимо от региона, имеют все человеческие расовые черты, данные в "Руководстве Игрока", кроме следующих:

Автоматические языки: Общий, домашний регион.

Бонусные языки: Любой (кроме секретных языков, типа Друидского).

Дварфы

Дварфы правили обширными королевствами под холмами и горами задолго до того, как на Фаэруне появились люди. Многие мудрецы подозревают, что первые дварфы прибыли на Фаэрун тысячелетия назад при большой миграции с другого плана. Однако это произошло настолько давно, что свидетельств этого почти не существует, и ныне дварфы - естественная часть Фаэруна, как и сами горы. Две главные подрасы дварфов - щитовые дварфы северного Фаэруна и золотые дварфы далекого юга. Серые дварфы, или дуэргары, - раса Подземья, менее обычная, чем их поверхностные родственники. Серые дварфы в общем злы, хотя несколько изгнанников бросают вызов этому правилу.

Мужчины-дварфы любого типа гордятся своими бородами, самыми примечательными среди всех рас. Некоторые женщины-дварфы Фаэруна могут также выращивать бороды, часто будучи принимаемыми за мужчин среди недварфов поверхностных стран. Дварфские женщины могут сбривать свои бороды, чтобы соответствовать ожиданиям человеческого стиля красоты, в то время как другие из них славятся роскошными заплетенными бородами, соответствующие их волосам, или носят подстриженные козлиные бородки.

За многие поколения раса дварфов уменьшилась в количестве от бесконечных войн с орками и им подобными. Однако в Году Грома (1306 DR) великий бог Морадин подарил новое благословение своему народу. Дварфы рассказывают различные истории об источнике этого благословения, которое они называют Горн или Благословение Грома. Некоторые говорят, что это был результат могущественных поисков дварфской героини. Другие говорят, что Морадин планировал перековать души своего народа. Безотносительно источника благословения, рождаемость среди дварфов подскочила, пока не достигла половины от молодежи энергичных человеческих земель.

Новое дварфское поколение обычно упоминается как дети грома. Почти пятая часть дварфов, рожденных после Благословения Грома, закончилась идентичными или братскими близнецами. Дети грома разделяют некоторое опасение и недоверие к тайной магии, которой обладали их предки. Большинство дварфов все еще чувствует более удобным владеть топором вместо палочки, но многие дети грома, особенно близнецы, изучают искусство колдовства или волшебства.

В прошлые несколько лет эти дети грома достигли совершеннолетия, и дварфы снова стали обычным видом на Фаэруне. Много молодых крепких дварфов оставляет свои дома группами в сотни или более для основания новых кланов в холмах, невостребованных другими дварфами. Другие предпочитают блуждать по миру, ища славы и богатства.

Золотые дварфы

В отличие от щитовых дварфов, золотые дварфы поддерживали свое большое королевство в Великой Трещине и не уменьшились в ужасных войнах против злых гуманоидов. Хотя они занимались некоторой магией, они никогда не обрели гордости, которая послужила причиной крушения некоторых человеческих наций. Уверенные и безопасные в своем отдаленном доме, золотые дварфы получили репутацию надменных и гордых.

Начиная с Благословения Грома, много молодых золотых дварфов оставили Великую Трещину и исследуют остальную часть Фаэруна. Народ других стран узнал, что хотя некоторые из золотых дварфов замкнуты и подозрительны, главным образом они - прямые воины и проницательные торговцы.

Регионы: Наследственный дом золотых дварфов - Великая Трещина, расположенная в сухих равнинах Шаара. Заставы золотых дварфов можно также найти в Дымящих Горах Унтера и в Горах Бег Гиганта к западу от Вилонского Предела. Запись золотых дварфов в Таблице 1-4: Регионы персонажа описывает персонажей, выросших в Трещине.

Расовые способности: золотые дварфы имеют все дварфские расовые черты, данные в "Руководстве Игрока", кроме следующих:

- +2 Телосложение, -2 Ловкость: Золотые дварфы крепки и жестки, но не столь быстры или проворны, как другие расы.
- +1 расовый бонус на броски атаки против аберраций: золотые дварфы обучены специальным боевым методам против многих причудливых существ, которые живут в Подземье (это заменяет бонус атаки против орков и гоблиноидов).

Автоматические языки: Дварфский, Общий, домашний регион.

Бонусные языки: Гигантский, Гномский, Гоблинский, Шаарский, Терран, Унтерский.

Народ Фаэруна

Ах, люди, конечно. Их много среди нас, что и говорить, они разбросаны по всем землям и, более того, по морям. Мы бьемся подобно оркам и мечтаем подобно эльфам, работаем тяжелее всех, кроме дварфов в их кузницах, и мы охватываем весь Фаэрун.

Было время, когда любой глупец мог сказать Вам, каков народ этой земли или кто откуда прибыл, но теперь мы часто путешествуем, так что мы - везде и всюду. Даже самые изолированные деревни приветствуют тех, происхождения кого они не знают.

Все же Вы можете определить кое-что по волосами и сложению, коже и манерах, хотя любой путешественник знает, что немногое можно узнать при беглом взгляде. Помните это и не делайте скоропалительных выводов.

Если Вы видите высокого, стройного, с бледной кожей, волосами цвета пламени или соломы и ореховыми или синими глазами, говорящего медленно и способного нахмурившись глядеть на города, наивно удивляющегося нарядам или магии, то Вы видите северянина с Побережья Меча. Если у него более темные волосы, больше мускулов и говорит он более быстро - он может быть с севера Лунного Моря или с востока Холодных Земель. И те, и другие ревут на войне, любят спиртное и песни, долгие, как восходы и закаты. Они плюются и рычат, и говорят много, с яркими эмоциями.

Если человек среднего роста и со всеми оттенками волос и глаз, приглядитесь - это жители Сердцеземья. Они более коренасты, некоторые говорят как в Долинах, некоторые - как в Кормире и Тетире, с более южной кровью (черные волосы, желтые или оранжевые глаза и темноватая кожа) - в Уотердипе, Амне, на Побережье Дракона и в Сембии. Жители Сердцеземья - мягкоговорящи и осторожны, они хорошо знают, насколько легко оскорбить многие народы, точащие клинки друг на друга.

Народ Тёрмиша – с темно-коричневой кожей и черными волосами. Вилонский Предел и Граничные Королевства у Озера Пара - перекресток, где все народы смешиваются и женятся - посмотрите на это! Любезность и справедливая речь - достоинства этих стран, и этот народ вплетает невиданное поздравление в каждое приветствие.

Калимшан ныне является местом темнокожих - от орехово-коричневой кожи до кожи цвета охры, с черными волосами на теле, которые солнце может отбелить почти добела. Стриженые и бритые, кожа блестит золотом - это Тэйцы. Темную серовато-коричневую кожу можно заметить в Старых Империях, вместе с красными глазами и более бледной кожей, часто оттенка нового пергамента. Рабы там объединяют множество кровей других стран.

Гордые они все - эти люди, и изгиб бровей и острота их взглядов особенны.

В странах вокруг Восточного Предела они станут стройнее, ниже и проворнее, мягкоговорящие, подобно народам Сердцеземья. За его пределами, в Рашемене и Нарфелле, кожа станет более смуглой, а манеры твердыми, как хорошо сделанный клинок. Это говорит о том, что никакой нар не сможет отдыхать, пока не отомстит за самое маленькое оскорбление кровью, а любой рашеми способен среагировать на оскорбление безвредным замечанием.

Почему боги делают всех нас разными - знают только они сами.

- Орлам Фаравэрр, Торговец из Минтами

Серые дварфы

Давным-давно пожиратели разума победили цитадели клана Дуэргар дварфского королевства Шанатар. После поколений порабощения и жестокого экспериментирования в руках иллитидов дуэргары поднялись против своих владык и вернули себе свободу. Они появились как новая подраса дварфов с некоторыми ментальными силами.

Серые дварфы - злая и ожесточенная раса, но они сохраняют превосходные навыки и мастерство дварфского рода. Они нашли нишу для себя в Подземье, создавая броню и оружие для торговли с враждующими расами этого царства. Благословение Грома, похоже, миновало их.

Дуэргары в целом злы, но некоторые отворачиваются от своих товарищей и ищут другой жизни. Для некоторых это означает отказ от злых богов дуэргаров и охват традиционного дварфского пантеона, в то время как для других это - более практичное предательство, обычно кража у других серых дварфов. Когда он обнаружен, изгой обычно лишается своего имущества, татуируются его лицо и руки, чтобы отметить его как преступника, и он изгоняется под страхом смерти. Некоторые кланы тайно помогают своим изгоям - или поощряют их уезжать прежде, чем они обнаружены. Возвращающийся должен умереть.

Эта мрачная судьба ведет большинство изгоев на поверхность, где они борются, чтобы выжить в неприветливом мире. Поверхностные дварфы ненавидят дуэргаров, потому что они обратились ко злу, и никакие другие поверхностные расы не любят серых дварфов. Большинство серых дварфов изгоняется поверхностными обитателями, хотя некоторые оказались удачливы или достаточно сильны, чтобы уйти до обнаружения.

Мужчины и женщины дуэргаров лысы и женщины не выращивают бороды. Они намного более тонкие, чем другие дварфы, с серьезными выражениями лица, седыми волосами и серой кожей.

Регионы: все цитадели серых дварфов расположены в Подземье. Запись серого дварфа в Таблице 1-4: Регионы персонажа описывают черты дуэргара этого вида культуры.

Расовые способности: Дуэргары имеют все дварфские расовые черты, данные в "Руководстве Игрока", кроме следующих:

- +2 Телосложение, -4 Харизма. Дуэргары чрезвычайно замкнуты и крепки.
- темновидение до 120 футов.
- Иммунный к параличу, фантомам и магическим или алхимическим ядам (но не к нормальным ядам). Дуэргары приобрели устойчивость к некоторым иллюзиям и многим ядовитым веществам в течение своего рабства у пожирателей разума.
- +4 расовый бонус на проверки Тихого Движения. Серые дварфы превосходят других в скрытном движении.
- +1 расовый бонус на проверки Слушания и Обнаружения.
- Подобные заклинаниям способности: 1/ день - *увеличение* и *невидимость* как волшебник удвоенного уровня дуэргара (минимальный 3-й уровень). Они затрагивают только дуэргара, независимо от того, что он несет.
- Чувствительность к свету: дуэргары переносят -2 штраф обстоятельств на броски атаки, спасброски и проверки при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

Автоматические языки: Дварфский, Нижне-общий, домашний регион.

Бонусные языки: Общий, Драконий, Гигантский, Гоблинский, Оркский, Терран.

Корректировка уровня +2: Дуэргары мощнее, и у ровень их растет медленнее, чем у большинства других обычных рас Фаэруна. См. врезку о Мощных расах для большего количества информации.

Щитовые дварфы

Залы со скульптурами и отзывающиеся эхом палаты дварфских королевств рассеяны по Подземью подобно забытым ожерельям полудрагоценных камней. Дварфские королевства типа Ксонатанура, Огранна и Гаррагора преподносят менее цивилизованные расы Фаэруна, желающие держать власть и владеть ею. В отличие от древних человеческих империй, дварфы не доверяли магии, так что они никогда не были совращены высотами магического безумия, которое свалило Нетерил и Имаскар. Вместо этого дварфы вечно воевали с

гоблиноподобными и другими обитателями Подземья. Одна за другой дварфские империи севера терпели неудачи, оставляя только рассеянных выживших в горах или непобежденные секции в Подземье.

Кланы, пережившие эти сражения - щитовые дварфы. Многие человеческие поколения они были разделены на два типа: Скрытые, отдавшиеся затворничеству и тайне, и Странники, общающиеся с другими расами и склонные к исследованиям. Начиная с Благословения Грома, старшие члены Скрытых кланов начинают менять свои сердца. В пределах нескольких десятилетий различия между Скрытыми и Странниками могут стать бессмысленны.

Регионы: Твердыни щитовых дварфов существуют в Дамаре, Импилтуре, на Севере, в Серебряных Кордонах, Ваасе, Васте и в Западном Сердцеземье. Цитадель Адбар (к северу и к востоку от Сильверимуна, но считающаяся в этом регионе для этих целей) - самый известный город щитовых дварфов. Большинство щитовых дварфских персонажей выбирает одну из этих родин или запись щитового дварфа из Таблицы 1-4: Регионы персонажа как свой родной регион.

Расовые способности: щитовые дварфы имеют все дварфские расовые черты, данные в "Руководстве Игрока", кроме следующих:

- **Автоматические языки**: Дварфский, Общий, домашний регион.
- **Бонусные языки**: Чондатский, Драконий, Гигантский, Гоблинский, Иллусканский, Оркский.

Фаэрунские имена

Фаэрун обширен. Среди его народов есть буквально тысячи и тысячи имен. Некоторые народы не имеют никаких фамилий, другие имеют общее имя клана, третьи имеют приставку "сын/дочь". В Тарсалте, Ташаларе и Граничных Королевствах слово "сар" очень активно используется. Это означает "крови такого-то" и обозначает известного предка или ложного предка - так что фермер может быть "Бэр сар Талдизар" после известного столетия назад военачальника.

Более древние использования типа "от того-то" и название торговли или места (типа Рутрар из Горна и Саммерт из Лощины) происходят от покровительства, и теперь их можно услышать редко. Только волшебники и самые надменные авантюристы используют личные достижения в своих именах, типа Дастрин Трех Громов или Белгерт Смертельной Стойки, но и это также затухает. Однако, занятия могут быть замечены в именах: *Тел* - старое слово, обозначающее "работать в" или "работать с" может означать предполагаемого путешественника или коробейника, *belder* было охранником или воином на патрулировании, *turnskull* - землекоп и *tumstone* - мельник.

Имена, данные здесь - по языкам, так как области, разделяющие общий язык, обычно используют одни и те же имена.

Аглародский: *Мужчина*: Аэлтас, Коринн, Фолкорр, Гаэдинн, Моурграм, Силмид, Юиредд. *Женщина*: Блаэра, Коринна, Линнет, Маэра, Морна, Видда. *Фамилии*: Аэнгрилор, Дуласэр, Гелебраэс, Джасеррил, Телстэрр, Утелиэнн.
Алжедо: *Мужчина*: Асейр, Бардид, Хасид, кемед, Мемен, Судиман, Зашейр. *Женщина*: Атала, Сейдил, Хама, Джасмал, Мейлил, Сейпора, Яшейра, Зашейда. *Фамилии*: Баша, Дюмейн, Джассан, Халид, Мостана, Рашар.
Чессентский: *Мужчина*: Аэрон, Дэлрик, Еурид, Никос, Орисеус, Фараксес, Терсос, Ксандос. *Женщина*: Ариадна, Силла, Эриэл, Халония, Идриэна, Мера, Нуместра, Синилла. *Фамилии*: Апорос, Кориниан, Хелдион, Мориэт, Натос, Сфаэридион, Зора.
Чондатский: *Мужчина:* Дарвин, Дорн, Эвендур, Горстаг, Хелм, Маларк, Морн, Рэндал, Стедд. *Женщина*: Арвини, Эсвил, Джессейл, Керри, Люрин, Мири, Шандри, Тессел. *Фамилии:* Эмблкроун, Бакмэн, Дандрагон, Эвенвуд, Грейкэсфон, Таллстаг.
Чалтский: *Мужчина:* Атуар, Квалу, Лоси, Мезоар, Нси, Осау, Селу, Вештек. *Женщина*: Азуил, Чуил, Фипиа, Иси, Лорит, Мэйну, Сана, Тефнек. *Фамилии*: Нет.
Дамарский: *Мужчина*: Бор, Фодел, Глэр, Григор, иган, Ивор, Косеф, Мивал, Орел, Павел, Сергор. *Женщина*: Алетра, Кара, Катернин, Мара, Натали, Олма, Тана, Зора. *Фамилии*: Берск, Чернин, Дотск, Куленов, Марск, Немецк, Шемов, Стараг.
Дамбратский: *Мужчина:* Эйтелмед, Хоун, Ривон, Умбрил, Ваэрвин, Ксемар, Зелтебар. *Женщина*: Чорм, Глорис, Мэйв, Хэйера, Севэра, Ксэмара, Зраэла. *Фамилии*: Каломистар, Лараэндо, Мристар, Талодрим, Виндаэл.
Дурпарский: *Мужчина*: Чаррва, Хукир, Джама, Килимут, Оскут, Прадир, Раджапут, Сикил. *Женщина*: Апрет, Эрилет, Фанул, Тсс, Мокат, Нисмет, Рил, Тикет. *Фамилии*: Бесзризма, Датаратхи, Мелпурветта, Наламбар, Сакварастар, Телипутакас.
Дварфский: *Мужчина*: Барундар, Дорн, Джойин, Кондар, Рорин, Сторн, Торик, Вулгар. *Женщина*: Белмара, Дорна, Джойлин, Киира, Самбрил, Тасе, Умил. *Фамилии*: Блейдбит, Кроуншилд, Хорн, Скуллдарк, Стоуншилд.
Эльфийский: *Мужчина*: Аравилар, Фаэлар, Ним, Орлпар, Саэвел, Респен, Ристел, Таэген. *Женщина*: Амра, Хакатра, Имизаэл, Джастра, Джомрити, Куамара, Талиндра, Вестили. *Фамилии*: Амалит, Бреген, Кэлодра, Ивнингфалл, Лэйлитар, Мундаун, Тарнрут.
Эльфийский (дроу): *Мужчина*: Алак, Дриззт, Илмрин, Меринид, Фарон, Риззен, Тебрин, Закнафейн. *Женщина*: Акордиа, Чалитра, Эклавдра, Джаэлнриа, Недиленэ, Куилит, СиНафай, Влондрил. *Фамилии*: Абэйр, Колоара, Гланнат, Иллистин, Фарн, Сиреар, Вринн, Ксилтин.
Гномский: *Мужчина*: Бургелл, Коламарр, Дорган, Фалринн, Халбринн, Орламм, Ронделл, Столиг. *Женщина*: Каландрра, Эрисс, Лиисс, Джарии; Лисса, Мерии, Натии, Зелазадда. *Фамилии*: Блэкрок, Блимт, Гриторм, Ривенстоун, Тавартарр, Уваррк, Уайтхорн.
Халфлингский: *Мужчина*: Блазанар, Коркори, Далабрак, Халандар, Омберт, Роберк, Тиарори, Вилимак. *Женщина*: Алониира, Калатра, Делдиира, Мелинден, Олпара, Росинден, Венинда. *Фамилии*; Омбле, Брэмблфут, Дардрагон, Хардингдейл, Мерримар, Старнхап.
Халруаа: *Мужчина*: Алдим, Чанд, Хостегим, Мелегост, Сандрю, Тетост, Урегонт. *Женщина*: Эйтэ, Алаэт, Чаалан, Олома, Фаэл, Саради, Востил. *Фамилии:* Эвхост, Дарантс, Гедрегост, Мормерил, Стамарстер, Зорастрил.
Лантанский: *Мужчина*: Эберк, Фодорик, Когер, Ламбрак, Мидок, Норберт, Самбер, Тибидок. *Женщина*: Эвилда, Берсэйк, Чарисса, Мелсани, Фаэрилда, Равэйс, Умбраси. *Фамилии:* Ангалстранд, Декирк, Ламстранд, СеКорк, СеЛангстра, СеМилдерик.
Иллусканский: *Мужчина*: Эндер, Блат, Фрат, Гет, Ландер, Лут, Малкер, Стор, Таман, Урт. *Женщина*: Амафри, Бета, Керфри, Кетра, мара, Ольга, Силифри, Вестра. *Фамилии*: Брайтвуд, Хелдер, Хорнрэйвен, Лакман, Стонар, Стормвинд, Виндриввер.
Мулхоранд: *Мужчина*: Аот, Барерис, Эпут-Ки, Кетот, Мумед, Рамас, Тазар, Урхур. *Женщина*: Аризима, Чаати, Нефис, Нулара, Мурити, Сефрис, Тола, Урнара, Золис. *Фамилии*. Анкалаб, Анскулд, Фезим, Хафет, Натандем, Сепрет, Уутракр.
Оркский: *Мужчина*: Беск, Дурт, Фанг, Готог, Харл, Кеск, Орруск, Тараг, Тог, Угурт. *Женщина*: Бетарра, Крески, Эдаррески, Дюваэга, Нески, Орвейги, Варра, Йескарра. *Фамилии*: Думмик, Хортор, Ламмар, Сормужик, Тарнскулл, Улкруннар, Зоргар.
Рашеми: *Мужчина*: Боривик, Форгар, Джандар, Канитар, Мэдислак, Ралмевик, Шанмар, Владислак. *Женщина*: Фиеварра, Хулмарра, Иммит, Измел, Наварра, Шеварра, Таммит, Юлдра. *Фамилии*: Чергоба, Диернина, Илтазиара, Мюрниетара, Стайанога, Улмокина.
Шаарский: *Мужчина*: Авар, Коис, Дамота, Гевар, Хапо, Ласко, Моктар, Сенесо, Токис. *Женщина*: Анет, Бес, Девет, Факем, Идим, Ленет, Мокем, Негет, Шивет. *Фамилии*: Кор, Марак, Хиэ Харр, Ломи Харр, Мок Куо Харр, То Харр, Воро Тарак.
Ташаланский: *Мужчина*: Энги, Думаи, Гарбей, Индо, Масамбе, Морифе, Нгонги, Сепото. *Женщина*: Эйеша, Була, Лашела, Лутинги, Машаи, Шевайя, Шесара, Ушула. *Фамилии*: Дамарте, Гомпосо, Ишивин, Джаламба, Конге, Мэйнгве, Васато.
Тёрмский: *Мужчина* : Антон, Диеро, Маркон, Пьерон, Римардо, Ромеро, Салазар, Умберо. *Женщина*: Балама, Дона, Фаила, Джалана, Луиза, Марта, Куара, Селайс, Вонда. *Фамилии*: Агосто, Асторио, Калабра, Домине, Фалоне, Маривалди, Писакар, Рамондо.
Улуйк: *Мужчина*: Аклар, Хилур, Лирук, Намиир, Селмик, Укнар, Тирмук, Вариик. *Женщина*: Чамук, Иирким, Кагиик, Лелчик, Нирвал, Талчук, Валиир, Венвик. *Фамилии:* Нет.
Унтерский: *Мужчина*: Аззедар, Чадреззан, Гиббар, Хорат, Кассур, Намер, Самар, Унгред. *Женщина*: Чадра, Илзза, Джеззара, Марунэ, Салдашун, Ксатра, Зелдара. *Фамилии*; Редко используются, привилегия патронимики.

Эльфы

Фаэрун - дом шести главных подрас эльфов, которые, как верят некоторые мудрецы, были принесены на этот план давно их богами. Лунные эльфы, солнечные эльфы и лесные эльфы объединены в свободной преданности традициям и власти, представленной Эльфийским Двором, ныне расположенным на острове Эвермит и Королеве Эмлараэль. Большинство эльфов-дроу обращается к другим эльфам как к презираемым врагам и дикие эльфы обычно игнорируют декреты цивилизованных эльфов Эвермита. Морские эльфы - водный народ, редко взаимодействующий со своей поверхностной родней.

Исход и после

Среди Светлого Народа есть Призыв, который представляет собой тоску, желание уйти на запад по морю на Эвермит. Это приходит к большинству эльфов в конце их жизни, но некоторых этот рывок затрагивает рано, других - не затрагивает вообще. Некоторые, имеющие и эльфийскую, и человеческую кровь, как я, чувствуют это, другие - нет. Меня пока не притягивает призыв, и я начинаю полагать, что никогда и не будет. Просто Призыв, который люди и эльфы одинаково назвали Исходом, кажется, подходит к концу.

Никакой эльфийский совет или правитель не установили декретом окончание Исхода. Износ - удел смертных, истощенных войной и заботами. Исход предложил эльфоподобным надежду на долгий мир на земле вне досягаемости смертных. Достаточно знать, что на тысячи и тысячи лет, пока орки и люди распространялись и бушевали на просторах Фаэруна, эльфы ушли через *порталы,* на кораблях и далекой-предалекой магии, на запад, на Эвермит. Нет более поднимающих паруса кораблей, нет более секретных компаний, крадущихся в тенях, чтобы никогда не быть замеченными снова. Исход завершен. Весь Светлый Народ, пожелавший уехать - уехал.

Кормантор, Ардип и другие традиционные твердыни стоят почти покинутыми, исчезая в бледное эхо и тени своего прежнего блеска. Там, где некогда эльфы жили светлым мастерством в ненарушенном лесу - теперь идут люди и грохочут своими телегами и фургонами, и ветры воют над голыми землями. Эльфы, которые остались, поджидают в тенях и говорят мягко, скользя с ловким изяществом вокруг и среди людей, подобно серебряным призракам в лунном свете. Мне кажется, что многие из Светлого Народа, живущие на Фаэруне сегодня, подобны прекрасно ограненным, блестящим драгоценным камням или боевым мечам: яркие на вид, но умеренно холодные и очень нуждающиеся. И помните, они все еще знают, да, знают это: Исход закончен, и многие эльфы остались. Вас слышат феи, фейри играют в лунном свете, или немыслимо изящные фигуры танцуют в серебряной броне столь же свободно и плавно, словно в прекрасном платье, длинные тонкие пальцы вьются по струнам арфы и играют долго, выводят узоры мечами с равной ловкостью...

Эльфы все еще здесь - и далеко не Некоторые возвращаются. Они возвращаются на восток с готовым мечом и мудростью на пути человечества. Да, Вы можете сократить лес, и что, Вы тогда будете свободны от всех деревьев? Нет, они возникают вопреки вашему желанию, на месте, голом от деревьев. Возникают снова, и выносят все ... и когда ваше дыхание навсегда затихнет и ваши кости лягут среди их корней, деревья останутся, покрывая землю там, где вы когда-то рубили их, своей тенью. Спокойные и смотрящие сверху, долговечне, эльфы - деревья среди людей. Поймите это, и вы поймете еще одно о Светлом Народе.

- Камбризим из Кендлкипа, Мудрец-Пурсивант

Дроу

Произошедшие от изначально темнокожей подрасы эльфов, называемых Иллитиири, дроу были прокляты в своем существовании добрым эльфийский божеством за поклонение богине Лолс и за путь ко злу и развращению. Также называемые темными эльфами, дроу имеют черную кожу, которая походит на полированный обсидиан, и совершенно белые или бледно-желтые волосы. У них обычно очень бледные глаза оттенка сирени, серебра, розового или голубого. Они также обычно миниатюрнее и тоньше, чем большинство эльфов. Большинство дроу на поверхности злы и поклоняются Ваэрону, но некоторые изгои и отступники имеют более нейтральное поведение.

Дроу имеют уникальный язык, язык жестов дроу, который позволяет им бесшумно общаться жестами на расстояниях до 110 футов, пока они могут видеть друг друга. Язык знаков дроу - бонусный язык для дроу; другие должны тратить навык, чтобы изучить его. Он не имеет алфавита или письменной формы.

Регионы: Мензоберранзан, город-дом знаменитого изгнанника Дриззта До'Урдена – самое известное из царств дроу. Запись о дроу-эльфах в Таблице 1-4: Регионы персонажа описывают любого персонажа из Мензоберранзана или подобного города Подземья. Дроу, пришедший из Кормантора или Высокого Леса, может вместо этого выбирать регион лесных эльфов и связанные с ним умения и оснащение.

Расовые способности: дроу имеют все эльфийские расовые черты, перечисленные в "Руководстве Игрока", кроме следующих:

- +2 Ловкость, -2 Телосложение, +2 Интеллект, +2 Харизма. Дроу безжалостно поколениями оттачивали проворство, интеллект и силу личности.
- Подобные заклинаниям способности: 1/ день - *танцующие огни, темнота* и *огонь фейри*. Эти способности - как заклинания, прочитанные колдуном уровня персонажа дроу.
- темновидение до 120 футов. Это заменяет эльфийское зрение при слабом освещении.
- Опытность с рапирой или коротким мечом; опытность с ручным арбалетом и легким арбалетом. Это заменяет стандартное эльфийское мастерство оружия.
- Слепота при свете (Ex): Резкое подвергание яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневного света*) ослепляет дроу на 1 раунд. Кроме того, дроу переносит -1 штраф обстоятельств на все броски атаки, спасброски и проверки при действий при ярком свете.
- сопротивление заклинаниям 11 + уровень персонажа
- +2 расовый бонус на спасброски Воли против заклинаний и подобных заклинаниям способностей.

Автоматические языки: Эльфийский, Нижне-общий, домашний регион.

Бонусные языки: Абисский, Общий, Драконий, язык знаков дроу, Гоблинский, Иллусканский.

Одобренный класс: Волшебник (мужчина) или клерик (женщина).

Корректировка уровня +2: Дроу мощнее, и уровень их растет медленнее, чем у большинства других обычных рас Фаэруна. См. врезку о Мощных расах для большего количества информации.

Лунные эльфы

Лунные эльфы - самый обычный вид эльфов Фаэруна. Также называемые серебряными эльфами, они имеют светлую кожу (иногда с оттенком голубого) и волосы серебристо-белого, черного или голубого цвета. (Человеческие цвета редки, но возможны). Их глаза синие или зеленые, с золотыми блестками. Они - эльфийская подраса, наиболее терпимая к человечеству, и большинство полуэльфов происходит от лунных эльфов.

Регионы: Области лунных эльфов могут быть найдены в лесистых местностях Долин (в Корманторе), Эвермите, Высоком Лесу, на Севере, в Сильверимуне и в Западном Сердцеземье. Эвереска на западной окраине Анорача является сильнейшей эльфийской областью, оставшейся на Фаэруне. Запись о лунном эльфе в Таблице 1-4: Регионы персонажа описывает персонажа из любого маленького эльфийского лесного сообщества.

Расовые способности: лунные эльфы имеют все эльфийские расовые черты, данные в "Руководстве Игрока", кроме следующих:

- **Автоматические языки**: Эльфийский, Общий, домашний регион.
- **Бонусные языки**: Ауран, Чондатский, Гноллский, Гномский, Халфлингский, Иллусканский, Сильванский.

Солнечные эльфы

Солнечные эльфы менее обычны на Фаэруне, чем лунные эльфы, потому что большинство их живет на Эвермите, куда не-эльфы не допускаются. Также называемые золотыми эльфами, они имеют бронзовую кожу, золото-блондинистые, медные или черные волосы и зеленые или золотые глаза. Они замечены как наиболее цивилизованные и надменные эльфы, предпочитающие держаться отдельно от неэльфийских рас.

Регионы: Кроме Эвермита, где они наиболее обычны, солнечные эльфы могут быть найдены в лесистых местностях Севера, Сильверимуне и Западном Сердцеземье. Царство Эвереска - дом множества мощных семейств солнечных эльфов. Запись о солнечном эльфе в Таблице 1-4: Регионы персонажа описывает отпрыска семейства солнечных эльфов.

Расовые способности: солнечные эльфы имеют все эльфийские расовые черты, данные в "Руководстве Игрока", кроме следующих:

- +2 Интеллект, -2 Телосложение: Солнечные эльфы ставят изучение и рассмотрение над умением проворства, изучаемым большинством других эльфов.

Автоматические языки: Эльфийский, Общий, домашний регион.

Бонусные языки: Ауран, Селестиал, Чондатский, Гномский, Халфлингский, Иллусканский, Сильванский.

Дикие эльфы

Самые редкие дикие эльфы редко могут быть замечены другими, потому что они живут в сердце густых лесов и имеют невероятные навыки сохранять скрытность. Также их называют зелеными эльфами, их кожа обычно темно-коричневая, а волосы от черного до светло-коричневого, высветляющиеся до серебристо-белого с возрастом.

Регионы: Дикие эльфы предпочитают теплые южные леса и джунгли, типа Чондалвуда, Метвуда, Леса Амтар и Мглистой Долины. Дикие эльфийские персонажи могут использовать запись дикого эльфа в Таблице 1-4: Регионы персонажа или выбирают Чондалвуд, Чессенту, Чалт или Шаар в качестве своего домашнего региона.

Расовые способности: Дикие эльфы точно соответствуют диким эльфам, представленным в «Руководстве Монстров». Они имеют все эльфийские расовые черты, данные в "Руководстве Игрока", кроме следующих:

- +2 Ловкость, -2 Интеллект. Дикие эльфы более выносливы, чем другие эльфы, но предпочитают физическое действие и умения атлетизма вместо изучения решения проблем.

Автоматические языки: Эльфийский, Общий, домашний регион.

Бонусные языки: Гноллский, Иллусканский, Орксий, Сильванский, Ташаланский.

Одобренный класс: Колдун.

Лесные эльфы

Лесные эльфы - затворники, но менее, чем почти дикие дикие эльфы. Также называемые медными эльфами, они имеют медно-

красную кожу с оттенком зеленого и карие, зеленые или ореховые глаза. Их волосы обычно коричневые или черные, блондины и медно-красные встречаются иногда.

Регионы: Высокий Лес - дом множества лесных эльфов. Меньшие общины можно найти в лесах Долин (особенно в Корманторе), в Великой Долине, на Севере, в Тетире и Западном Сердцеземье. Запись о лесном эльфе в Таблице 1-4: Регионы персонажа соответствуют персонажам из любого из этих мест.

Расовые способности: лесные эльфы весьма подобны лесным эльфам, представленным в «Руководстве Монстров». Они имеют все эльфийские расовые черты, данные в "Руководстве Игрока", кроме следующих:

- +2 Сила, +2 Ловкость, -2 Телосложение, -2 Интеллект, -2 Харизма. Лесные эльфы сильны, но невелики и обычно менее мозговиты и интуитивны, чем другие эльфы.

Автоматические языки: Эльфийский, Общий, домашний регион.

Бонусные языки: Чондатский, Драконий, Гномский, Гоблинский, Гноллский, Сильванский,

Одобренный класс: рейнджер.

Гномы

Человеческие ученые Кендлкипа называют гномов Забытым Народом за их преднамеренное уклонение от больших войн и трагедий, окрашивающих историю других рас Фаэруна. Хотя гномы в прошлом были рабами мощных наций типа Нетерила и Калимшана они никогда не были завоевателями. Главным образом они жили в отдаленных лесах и холмах, не беспокоясь о конфликтах, которые занимали человеческое, эльфийское и дварфское внимание.

Это изменилось, когда выросло количество людей на Фаэруне. Много молодежи гномов теперь подвергает сомнению мудрость попыток остаться полностью отделенными от других обществ. Изменения в общинах гномов идут медленнее, чем в человеческих, но все болеьше молодых гномов уезжает из дома, чтобы жить как путешественники или авантюристы.

Когда Гонд, бог изобретений, явился миру в форме гнома, многие молодые гномы посчитали это знаком, что это было время для гномов для изобретения нового пути жизни. Эти последователи Гонда разделяют стандартное отвращение гномов к объединенным организациям, которые являются слишком большими, так что они обычно скорее организовываются в маленькие группы согласных изобретателей, чем пытаются переделать общины гномов по своему образу.

Глубинные гномы

Скрытые в глубинах Подземья, живут свирфнеблины, или глубинные гномы. Отшельнические, подозрительные и обиженные на вторжения в их дома-пещеры, глубинные гномы разделяют немного юмора или открытости своих поверхностных кузенов. В то время как сообщества скальных гномов взрываются энергией, волнением и смехом, свирфнеблинский город - унылое и бесцветное место отзывающейся эхом тишины и скрытого движения в тенях. Все оружие поднято против свирфнеблинов - или, по крайней мере, глубинные гномы верят, что это так.

Глубинные гномы могут быть самым скрытым и наиболее неуловимым народом мира. Столетия и столетия преодоления смертельных опасностей Подземья множили у этой расы удивительный дар уходить от внимания. В их домах-пещерах они почти необнаружимы магией и даже в странном и угрожающем (для них) поверхностном мире естественная хитрость глубинных гномов делает трудным их обнаружение или поимку.

Свирфнеблины имеют скрюченное телосложение, коричневую или серую кожу, серые глаза и седые волосы (хотя мужчины лысые). Они обычно угрюмы, замкнуты и подозрительны к чужакам.

Регионы: Очень немногие подземные города и цитадели глубинных гномов известны поверхностному миру. Большинство свирфнеблинов-персонажей может быть описано достаточно точно записью о глубинном гноме в Таблице 1-4: Регионы персонажа.

Два года назад несколько сотен свирфнеблинов из города Блингденстоун вышли на поверхность в Серебряных Кордонах, когда их город был наводнен вызванными дроу демонами. Эти изгнанники искали убежище в землях Сильверимуна и иногда могут быть замечены на Севере.

Расовые способности: свирфнеблины имеют все гномские расовые черты, данные в "Руководстве Игрока", кроме следующих:

- - 2 Сила, +2 Ловкость, +2 Мудрость, -4 Харизма. Быстрые и проницательные, свирфнеблины подозрительны и чрезвычайно отдаленны.
- Темновидение до 120 футов. Это заменяет гномское зрение при слабом освещении.
- Подобные заклинаниям способности: 1/ день - *слепота, пятно* и *изменение себя*. Эти способности - как заклинания, прочитанные волшебником уровня персонажа свирфнеблина (спасбросок DC 10 + уровень заклинания). Эта способность заменяет способность гнома читать заклинания 0-го уровня *танцующие огни, звук привидения* и *ловкость рук*.
- Хитрость камня: Подобно дварфам, свирфнеблин получает +2 расовый бонус по проверкам, чтобы заметить необычную каменную кладку. Кое-что, что не каменное, но замаскировано под камень, также считается необычной каменной кладкой. Глубинный гном, просто проходящий в пределах 10 футов от необычной каменной кладки, может делать проверку, как при активном поиске, и может использовать навык Поиска для поиска ловушек в каменной кладке, как жулик. Свирфнеблин может также чувствовать глубину, ощущая приблизительную дистанцию до поверхности, также естественно, как человек может ощущать путь вверх.
- Необнаружение (Su): свирфнеблин имеет непрерывную сверхъестественную способность необнаружения, как заклинание, прочитанное волшебником его уровня персонажа.
- сопротивление заклинаниям 11 + уровень персонажа.
- +4 бонус увертливости против всех существ (никакого специального бонуса против гигантов).
- +2 расовый бонус на всех спасброски.
- +2 расовый бонус на проверки Скрытности, который улучшается до +4 в затемненнных областях подземелья.

Автоматические языки: гномский, Нижне-общий, домашний регион.

Бонусные языки: Общий, Драконий, Дварфский, Эльфийский, Иллусканский, Терран.

Корректировка уровня +3: Свирфнеблины мощнее, и уровень их растет медленнее, чем у большинства других обычных рас Фаэруна. См. врезку о Мощных расах для большего количества информации.

Скальные гномы

Скальные гномы - наиболее обычный тип гномов Фаэруна и обычно просто называемый гномами, так как они - единственный вид, который поверхностные обитатели когда-либо видят. Скальные гномы Фаэруна почти идентичны гномам, изображенным в "Руководстве Игрока". Они любознательны, неудержимы и время от времени неискренни.

Снабженные по природе острым любопытством и ловкостью к механическим работам, гномы превососходят других в запутанных ремеслах типа огранки драгоценных камней, создания игрушек и разработки часовых механизмов. Они, случается, самые прекрасные производители огнестрельного оружия на Фаэруне, и для них вероятнее из всех рас вооружиться огнестрельным оружием на дымном порохе.

Регионы: Если бы скальные гномы имели родину, они, вероятно, считали бы ей полумифический остров Лантан. Запись скального гнома в Таблице 1-4: Регионы персонажа описывает главным образом этих лантанских гномов. Кроме Лантана, скальные гномы не живут в значительных количествах в какой-либо определенной стране или городе. Вместо этого маленькие общины в дюжину или около того семейств можно найти почти где угодно хорошо скрытыми в диком ландшафте или иногда в городских окрестностях. Они

предпочитают умеренный климат и множество поселений гномов, как известно, существует в Западное Сердцеземье, Долинах и лесистых местностях Великой Долины и Теска.

Расовые способности: скальные гномы имеют все гномские расовые черты, данные в "Руководстве Игрока", кроме следующих:

Автоматические языки: Гномский, Общий, домашний регион.

Бонусные языки: Чондатский, Драконий, Дварфский, Гоблинский, Иллусканский, Сильванский, Терран.

Полуэльфы

Фаэрунские полуэльфы почти идентичны полуэльфам, представленным в "Руководстве Игрока". Единственное исключение - то, что их эльфийское происхождение дает им отличительные особенности. Дроу-полуэльфы имеют темноватую кожу, серебряные или белые волосы и человеческий цвет глаз. (Они имеют 60-футовое темновидение, но не получают никаких других черт дроу). Лунные полуэльфы имеют бледную кожу с оттенком голубого вокруг ушей и подбородка. Морские полуэльфы смешивают тоны плоти своих человеческих и эльфийский родителей (но не могут дышать водой). Солнечные полуэльфы имеет бронзовую кожу. Дикие полуэльфы имеют средне-коричневую кожу. Лесные полуэльфы имеют медно-красную кожу с оттенком зеленого.

Регионы: Большинство полуэльфов - одиночки из-за своего уникального происхождения. Однако, несколько устойчивых общин полуэльфов разбросано по Фаэруну. Агларонд, Кормир, Долины, Высокий Лес и Сильверимун обладают относительно большими поселениями полуэльфов и являются родиной полуэльфийских персонажей. Полуэльфы из этих областей в общем более приемлемы, чем их уединенные коллеги. Полуэльф может также выбирать расовую запись своего эльфийского родителя в Таблице 1-4: Регионы персонажа, чтобы представить, что он вырос главным образом в эльфийской культуре.

Расовые способности: полуэльфы имеет все полуэльфийские расовые черты, данные в "Руководстве Игрока", кроме следующих:

Автоматические языки: Эльфийский, Общий, домашний регион.

Бонусные языки: Любой (кроме секретных языков, типа друидского).

Полуорки

Даже в терпимых странах Фаэруна жизнь полуорка едва ли легка. Некоторые человеческие области допускают полуорков, делая их жизнь не тяжелее, чем жизнь других поселенцев области. Другие человеческие области презирают полуорков и преследуют их, делая жизнь с диким оркским племенем значительно заманчивее.

Регионы: Даже больше чем полуэльфы, полуорки одиночки. Большинство их остается среди оркских племен, где их человеческий интеллект и лидерство дают надежду на продвижение. Запись о полуорке Таблицы 1-4: Регионы персонажа описывает персонажа-одиночку или выросшего прежде всего среди орков.

Среди человеческих стран Амн, Чессента, Дамара, Лунное Море, Север, Вааса и Уотердип - регионы, в которых полуорки является банальностью, достаточной, чтобы быть принятой - в определенных пределах. Кроме этих мест, большинство маленьких городов обладают достаточным населением полуорков, чтобы создать маленькое сообщество этой расы.

Расовые способности: полуорки имеет все полуоркские расовые черты, данные в "Руководстве Игрока", кроме следующих:

Автоматические языки: Оркский, Общий, домашний регион.

Бонусные языки: Дамарский, Гигантский, Гноллский, Гоблинский, Иллусканский, Нижне-общий.

Халфлинги

Три главных подрасы халфлингов живут на Фаэруне: легконогие халфлинги, редкие призрачные халфлинги и сильные сердцем халфлинги Люирена на юге. Подобно скальным гномам, множество халфлингов живет среди Большого Народа в человеческих странах. Они находчивы и быстры, чувствуя себя как дома среди протяженных человеческих стран или живя обособленно в их собственных оседлых общинах.

Название халфлингов для своей расы - хин, хотя большинство принимает "халфлинг" с пожатием плеч и улыбкой.

Призрачные халфлинги

Эти дикие, почти дикарские халфлинги редко покидают границы глубоких лесов. Странные и затворнические, они формируются в тесные общины из-за своих удивительных талантов и неудобства с незнакомцами. Подобно другим халфлингам, они называют себя хин. Они не имеют названия для своей подрасы, потому что их культура почти полностью отрезана от внешнего мира, и их понимание других видов халфлингов очень низко.

Регионы: Чондалвуд к югу от Вилонского Предела размещает множество призрачных поселений. Другие леса, населенные этим затворническим народом, включают Метвуд между Чессентой и Унтером и Лес Амтар к югу от равнин Шаара.

Запись призрачного халфлинга из Таблицы 1-4: Регионы персонажа описывает призрачного халфлинга одной из этих глубоких лесных общин.

Расовые способности: призрачные халфлинги имеют все халфлингские расовые черты, данные в "Руководстве Игрока", кроме следующего:

- Разговор без звука (Su): Призрачные халфлинги, в отличие от других халфлингов, могут связываться телепатически с любым существом в пределах 10 футов, также как при разговоре с ним. Халфлинг может говорить и слушать только одного человека одновременно, и он должен уметь говорить на одном языке с человеком или существом, с которым он говорит телепатически, или телепатическая связь терпит неудачу.
- призрачные халфлинги не получают стандартный халфлингский расовый бонус +1 на всех спасброски. Они просто не столь удачливы, как их легконогие кузены.

Автоматические языки: Халфлингский, Общий, домашний регион.

Бонусные языки: Мондатский, Эльфийский, Гноллский, Шаарский, сильванский.

Одобренный класс: Варвар.

Легконогие халфлинги

Самый обычный тип халфлингов, который можно заметить в мире – легконогие, вероятнее всего, и-за их желания блуждать. Они живут рядом с народами многих различных рас и культур. Легконогие халфлинги более вероятно будут поклоняться нехалфлингскому божеству, чем любая другая подраса халфлингов.

Регионы: Некоторые легконогие халфлинги - блуждающие торговцы, ремесленники и конферансье. Клан из нескольких расширившихся семейств может жить в человеческом городе в течение года или двух, работая и торгуя, а затем забрать нажитое и уйти по причинам, известным только им. Запись о легконогих халфлингах Таблицы 1-4: Регионы персонажа описывает легконогого халфлинга этого полукочевого вида.

Многие легконогие халфлинги предпочитают более сидячее существование. Королевство Люирен - наследственная родина расы халфлингов, и некоторые из легконогих живут там. Другие легконогие селятся постоянно практически в любой земле, в которой живут люди. Любая статья региона для человеческой земли приемлема для легконогого.

Расовые способности: легконогие халфлинги - стандартные халфлинги из "Руководства Игрока". Они имеют все халфлингские расовые черты, данные в "Руководстве Игрока", кроме следующих:

Автоматические языки: Халфлингский, Общий, домашний регион.

Бонусные языки: Чессентский, Чондатский, Дамарский, Дварфский, Эльфийский, Иллусканский, Гоблинский.

Сильные сердцем халфлинги

В то время как легконогие халфлинги ценят опыт путешествия и видение новых стран, народ сильных сердцем - более организованная и трудолюбивая раса. Они строят надолго и отчаянно защищают свою родину против угроз, от которых их легконогая родня просто убежала бы. Северные люди, знакомые с легкостью легконогих халфлингов, удивляются, узнав, что некоторые халфлинги способны к воинским традициям и не терпят высокомерия или недоверия к своим способностям и силам. Сильные сердцем халфлинги наслаждаются спортивными соревнованиями и оценивают исключительные навыки всех видов.

Регионы: сильные сердцем халфлинги составляют большинство населения земли Люирен. Они необычны в других странах. Запись о сильных сердцем халфлингах Таблицы 1-4: Регионы персонажа описывает сильных сердцем халфлингов из Люирена.

Орки и их род

На каждом поле битвы есть свои личинки, роящиеся среди трупов, и орки - личинки Фаэруна. Хитрые, они появляются и живут среди людей, потому что думают о монетах, готовом продовольствии и о том, что грядет еще больший беспорядок. Некоторые даже размножаются с жестокими людьми Севера и холмов горной страны, и от них приходят "одноклыкастые", или полуорки.

Орки видят потребность в правилах, но считают, что более сильный создает правила для более слабого, и что никакое правило или закон не должны соблюдаться, если вокруг нет никого более сильного, кто может увидеть или наказать. Я говорю - "все орки", хотя признаю, что некоторые из них - более знающие или более заслуживающие доверия, чем другие. Но мудрый человек не доверяет никакому орку.

Истинные дикие орки живут в горных пещерах - тех же домах, что любят дварфы, Крепкий Народ - немногий и столь мрачны й в наши дни. В жилищах-пещерах они живут, рыча и часто борясь, но редко до смерти, ссорясь и восхищаясь жестокости ловушек и уловок, рассказывая о великих грабежах и избытке продовольствия на Юге.

Если времена скудны или пещеры племени полны молодыми и опрометчивыми воинами, поднимается поток недовольства, и молодые воины ревут, желая, чтобы их вели вниз в большой набег, показать свою ценность и заработать свое благосостояние своими клинками. Они вскипают каждое десятилетие или больше, возглавляемые осторожными ветеранами и вождями своего племени (если они все еще горят мечтами о победах и грабежах) или военным лидером, который никогда не будет добиваться главенства, опасаясь резни, которая разорвет племя на части враждой.

Таким образом оркские орды выливаются вниз из своих горных долин. Орки - не тонкий народ. Оркские орды редко проходят мимо какой-либо цели или противника, поднимающего меч против них, круша в сражении и после сражения, большой волн ой стремясь разбить и наводнить все, вместо того чтобы красться или избегать или поджидать в тени.

Из племен орков, не разбитых или павших, я могу назвать эту горстку: Аротрар, Бейл Ай, Браэскул, Холодная Кость, Фолгорр, Глататчк, Холеиви, Джолрат, Норглор, Олдаггар, Красный Коготь, Сорок, Тайлболд, Вурруувва и Йалтч.

Из оркских вождей, великих в сражении, я знаю, что эти пали (или, по крайней мере, исчезли, когда их орда была разбита): Олдглокх, Браухорн, Кламрар, Гулмут, Хуролк, Ирмгрит, Кутх, Морог, Намрейн, Оргог, Раутгог, Сарк, Ульброр и Йотлок. И те, кто может все еще нести свои мускулы: Араг Кровавое Знамя, Богдраут Льда, Кларгат Многоголовый, Фоалорр саг (сын) Фаэл, Хоримброр Железная Маска, Коргалк Иббрин, Матранкх, Торлор саг Кливвен, Умбурраглар Кровавый Зуб и Зорклат.

- Гэлврин Таламтар, Воин из Секомбера

Расовые способности: сильные сердцем халфлинги имеют все халфлингские расовые черты, данные в "Руководстве Игрока" кроме следующих:

- сильные сердцем халфлинги получают одно дополнительное умение на 1-м уровне, потому что они имеют сильную тягу к конкуренции и много возможностей практиковать свои навыки.
- сильные сердцем халфлинги не получают расовый бонус +1 на все спасброски. Они не испытали той бедственной ситуации, в которой выжили легконогие халфлинги.

Автоматические языки: Халфлингский, Общий, домашний регион.
Бонусные языки: Дварфский, Гноллский, Гоблинский, Халруаа, Шаарский.

Затронутые планами

Фаэрун - дом многих коренных народов и имеет много магических *порталов*, ведущих к отдаленным частям мира, а также и к другим мирам. Через эти *порталы* прибывают посетители с других планов, включая аутсайдеров различных видов, некоторые из которых развлекаются или поселяются на Фаэруне и имеют детей с местными людьми. В конечном счете их экстрапланарное наследие растворяется более чем за несколько поколений, заканчиваясь человеком с небольшой примесью небесного, адского или элементного происхождения.

Эти существа, известные как затронутые планами, имеют необычные способности, основанные на природе их отдаленных предков, но в остальном кажутся полностью людьми. Из-за широко распространенных *порталов* эти затронутые планами могут напоминать людей из любой части этого мира, например Долин, Мулхоранда, Тёрмиша или любой другой. Самые обычные виды затронутых планами - аазимары (произошедшие от селестиалов), тифлинги (произошедшие от демонов или дьяволов) и дженази (произошли от связанных со стихиями аутсайдеров типа гениев).

Затронутые планами предпочитают гармонировать с человеческим обществом и редко формируют собственные общины. Таким образом, они - более чрезвычайный пример, чем полуэльфы (которые также редко имеют свои собственные общины) из-за своей редкости и различных подготовок. Некоторые места имеют слегка более высокую частоту затронутых планами из-за местных обстоятельств, описанных в статье для каждого типа.

Родина аутсайдера: из-за силы их божественной или адской линии крови, каждая из рас затронутых планами обладает необычной характеристикой аутсайдера для Фаэруна, а не гуманоида. Это имеет три основных эффекта:

Во-первых, заклинания или эффекты, которые затрагивают только гуманоидов, типа *зачарования персоны* или *доминирования над персоной*, не затрагивают затронутых планами персонажей.

Во-вторых, заклинания и эффекты, нацеливаемые на экстрапланарных существ, могут затрагивать затронутых планами персонажей. Например, *булава поражения* и *меч планов* более эффективны против аутсайдеров и соответственно более опасны для затронутых планами персонажей. Заклинание, который уводит аутсайдеров назад на их родной план, не затрагивает затронутых планами персонажей, но заклинание *изгнания,* которое удаляет аутсайдера с плана заклинателя без возврата на родной план, может сработать.

Наконец, затронутые планами Фаэруна жили на Ториле достаточно долго для того, чтобы Торил стал действительно их родным планом. Это означает, что затронутые планами персонажи могут быть подняты или возрождены как обычно, принимая во внимание, что большинство аутсайдеров не может быть возвращено из мертвых без использования заклинаний *желания* или *чуда*.

Аазимар

Неся кровь селестиалов, аазимар обычно доброй направленности и борется против зла в мире. Некоторые имеют незначительную физическую черту, выдающую их наследие, типа серебряных волос, золотых глаза или неестественно пронзительного взгляда. Происходя от небесных миньонов фаэрунских божеств, часто несут родинку в форме святого символа божества или некую другую метку, соответствующкю этой области веры

Регионы: аазимары относительно обычны в Мулхоранде, потому что мулхорандские божества иногда порождают потомство со смертными.

Расовые способности: аазимары имеют следующие черты:

- +2 Мудрость, +2 Харизма: аазимар благословляется внутренним антиперсональным магнетизмом.
- Средний размер.
- Базовая скорость аазимара - 30 футов.
- сопротивление кислоте, холоду и электричеству 5.
- *Свет* (Sp): аазимары могут использовать *свет* однажды в день, как прочитанный колдуном их уровня персонажа.
- +2 расовый бонус на проверки Слушания и Обнаружения.
- темновидение до 60 футов.
- Аутсайдер: аазимары - аутсайдеры.

Автоматические языки: общий, домашний регион.
Бонусные языки: Любой (кроме секретных языков, типа друидского).
Одобренный класс: Паладин.
Корректировка уровня +1: Аазимары немного мощнее, и их уровень растет медленнее, чем у большинства других обычных рас Фаэруна. См. врезку о Мощных расах для большего количества информации.

Дженази

Дженази происходят от элементно-связанных существ, типа ифритов, дао, джиннов, джаннов и маридов (среди прочих). Большинство их не имело никакого прямого контакта с их элементными предками, но признаки их наследия очевидны, дженази гордятся своими отличительными особенностями и способностями.

Воздушные дженази

Воздушные дженази рассматривают себя наследниками неба, ветра и самого воздуха мира. Они чаще всего нейтральны. Они выглядят в общем как люди, с одной или двумя необычными чертами, отражающими их квазиэлементную природу, типа легкого голубого цвета их кожи или волос, небольшого бриза всегда в их присутствии, или плоти, прохладной при касании. Они не сильно заботятся о своей внешности и имеют развевающиеся волосы и аккуратную одежду. Их эмоции быстро меняются от спокойных до активной деятельности.

Регионы: Воздушные дженази обычны в Калимшане, многое из этой земли давно управлялось джиннами.

Расовые способности: Воздушные дженази имеют следующие черты:

- +2 Ловкость, +2 Интеллект, -2 Мудрость, -2 Харизма: Воздушные дженази быстры руками и остроумны, но легко отвлекаются и высокомерны.

- Средний размер.
- Базовая скорость воздушного дженази - 30 футов.
- темновидение до 60 футов.
- *Левитация* (Sp) Воздушные дженази могут использовать *левитацию* однажды в день, как прочитанную колдуном 5-го уровня.
- Клерический фокус: воздушный дженази-клерик должен выбрать божество, предоставляющее доступ к домену Воздуха, и выбирать Воздух как один из своих двух доменов.
- +1 расовый бонус при спасбросках против всех воздушных заклинаний и эффектов. Этот бонус увеличивается +1 каждые пять уровней дженази.
- Затаивший дыхание: Воздушные дженази не дышат, так что они иммунны к потоплению, удушью и атакам, которые требуют ингаляции (типа некоторых типов яда).
- Аутсайдер: Воздушные дженази - аутсайдеры.

Автоматические языки: Общий, домашний регион.
Бонусные языки: Любой (кроме секретных языков, типа друидского).
Одобренный класс: боец.
Корректировка уровня +1: Воздушные дженази немного мощнее, и их уровень растет медленнее, чем у большинства других обычных рас Фаэруна. См. врезку о Мощных расах для большего количества информации.

Земные дженази

Земные дженази не спешат действовать, тяжелы в мысли и стоят на своем. Они чаще всего нейтральны. Они выглядят в общем как люди, с одной-двумя необычными чертами, отражающие их квазиэлементную природу, типа землистой кожи, грубоых черт лица или глаз, подобных черным ямам. Они предпочитают нейтральные цвета и простую одежду, и в то время как некоторые, кажется, неосторожно собирают грязь на свою одежду, другие держатся опрятными и полированными.

Регионы: Земные дженази более обычны на Севере, около Хребта Мира, где глубокие пещеры в сердце гор иногда открывают *порталы* на план Земли.

Расовые способности: Земные дженази имеют следующие расовые черты:

- +2 Сила, +2 Телосложение, -2 Мудрость, -2 Харизма: Земные дженази сильны и жестки, но несколько забывчивы и упрямы.
- Средний размер.
- Базовая скорость земных дженази - 30 футов.
- темновидение до 60 футов.
- *Проход без следа* (Sp): Земной дженази может использовать *проход без следа* однажды в день, как прочитанный друидом 5-го уровня.
- +1 расовый бонус при спасбросках против заклинаний и эффектов земли. Этот бонус растет +1 на каждые пять уровней дженази.
- Клерический фокус: земной дженази-клерик должен выбрать божество, предоставляющее доступ к домену Земли, и выбирать Землю как один из своих двух доменов.
- Аутсайдер: Земные дженази - аутсайдеры.

Автоматические языки: Общий, домашний регион.
Бонусные языки: Любой (кроме секретных языков, типа друидского).
Одобренный класс: боец.
Корректировка уровня +1: Земные дженази немного мощнее, и их уровень растет медленнее, чем у большинства других обычных рас Фаэруна. См. врезку о Мощных расах для большего количества информации.

Огненные дженази

Огненные дженази вспыльчивы и быстры к возмущению, горды и незапуганны. Они чаще всего нейтральны. Они выглядят в общем как люди, с одной-двумя необычными чертами, отражающими их квазиэлементную природу, типа кожи цвета сгоревших углей, красных волос, колышащихся подобно огню, или глазам, которые пылают, когда дженази сердит. Они предпочитают одеваться просто и изящно, хотя их моды могут быть более ярки, чем самая возмутительная из тенденций.

Регионы: огненные дженази наиболее обычны в Калимшане, многое из этой земли давно управлялось ифритами. Они также бывают в Чалте, Озере Пара и Унтере, которые являются странами вулканов.

Расовые способности: огненный дженази имеет следующие расовые черты:

- +2 Интеллект, -2 Харизма: огненные дженази имеют яркие умы, но нетерпеливы и быстры на возмущение.
- Средний размер.
- Базовая скорость огненных дженази - 50 футов.
- +1 расовый бонус при спасбросках против заклинаний и эффектов огня. Этот бонус увеличивается на +1 каждые пять уровней дженази.
- темновидение до 60 футов.
- *Контроль пламени* (Sp): огненные дженази могут заставлять немагический огонь в пределах 10 футов от них уменьшаться до уровня углей или вспыхивать до яркости дневного света и удваивать нормальный радиус своего освещения. Эта способность не изменяет выпуск жара или потребление топлива источником огня, продолжается 5 минут и может быть сделана однажды в день. Они используют эту способность как колдуны 5-го уровня.
- Клерический фокус: огненный дженази-клерик должен выбрать божество, предоставляющее доступ к домену Огня, и выбирать Огонь как одна из своих двух Доменов.
- Аутсайдер: огненные дженази - аутсайдеры.

Автоматические языки: Общий, домашний регион.

Бонусные языки: Любой (кроме секретных языков, типа друидского).

Одобренный класс: боец.

Корректировка уровня +1: Огненные дженази немного мощнее, и их уровень растет медленнее, чем у большинства других обычныхрас Фаэруна. См. врезку о Мощных расах для большего количества информации.

Водные дженази

Водные дженази терпеливы и медленны для перемен, предпочитая стереть возражения медленно, но способны к большому насилию в чрезвычайных ситуациях. Они чаще всего нейтральны. Все они имеют одну или более черт, которые отражают их квазиэлементную природу, типа слегка чешуйчатой кожи, липкой плоти, сине-зеленой кожи или волос, или волос, которые развеваются, как будто под водой. Они одеваются скудно, предпочитая одежду, которая не будет связывать их, когда они в воде, и рябится подобно волнам, когда сухо.

Регионы: Водные дженази чаще всего встречаются в странах около Моря Упавших Звезд, в Вилонском Пределе, Побережье Дракона, Сембии, Агларонде и Чессенте - где морские экстрапланарники смешиваются со смертными.

Расовые способности: Водные дженази имеют следующие черты:

- +2 Телосложение, -2 Харизма: Водные дженази имеет высокую выносливость, но холодны и эмоционально отдаленны.
- Средний размер.
- Базовая скорость водных дженази - 30 футов. Они плавают со скоростью 30 футов.
- темновидение до 60 футов.
- *Создать воду* (Sp): Водные дженази могут использовать *создание воды* однажды в день, как прочитанную друидом 5-го уровня.
- +1 расовый бонус при спасбросках против водных заклинаний и эффектов. Этот бонус увеличивается на +1 каждые 5 уровней класса дженази.
- Водные дженази дышат водой, как экстраординарная способность.
- Клерический фокус: водный дженази-клерик должен выбрать божество, предоставляющее доступ к домену Воды, и выбирать Воду как один из своих двух доменов.
- Аутсайдер: Водные дженази - аутсайдеры.

Автоматические языки: Общий, домашний регион.

Бонусные языки: Любой (кроме секретных языков, типа друидского).

Одобренный класс: боец.

Корректировка уровня +1: Водные дженази немного мощнее, и их уровень растет медленнее, чем у большинства других обычных рас Фаэруна. См. врезку о Мощных расах для большего количества информации.

Тифлинг

Поскольку они происходят от злых аутсайдеров, те, кто знают об их родословной, немедленно считают большинство тифлингов злыми и ненадежными. Не все тифлинги злы или ненадежны, но достаточно предубеждения, чтобы цепляться к ним. Некоторые тифлинги имеют незначительную физическую черту, выдающую их наследие, типа острых зубов, красных глаз, маленьких рожков, запаха серы, кривых ног или просто неестественной ауры неправильности. Произошедшие от инфернального миньона фаэрунского божества часто несут родинку святого символа божества или другую черту, связанную с этой злой верой.

Регионы: тифлинги наиболее обычны в Мулхоранде, потому что мулхорандские божества иногда порождают потомство со смертными. Они также могут быть найдены в Унтере и Тэе, странах с долгими темными традициями адских отношений.

Расовые способности: тифлинги имеют следующие расовые черты:

- +2 Ловкость, +2 Интеллект, -2 Харизма: тифлинги одарены усиленными рефлексами и хитростью, но обычно тревожат людей, с которыми взаимодействуют.
- Средний размер.
- базовая скорость тифлинга - 30 футов.
- сопротивление холоду, огню и электричеству 5.
- *Темнота* (Sp): тифлинг может использовать *темноту* однажды в день, как прочитанную колдуном его уровня персонажа.
- +2 расовый бонус на проверки Блефа и Скрытности.
- темновидение до 60 футов.
- Аутсайдер: тифлинги - аутсайдеры.

Автоматические языки: Общий, домашний регион.

Бонусные языки: Любой (кроме секретных языков, типа друидского).

Одобренный класс: Жулик.

Корректировка Уровня +1: тифлинги немного мощнее, и их уровень растет медленнее, чем у большинства других обычных рас Фаэруна. См. врезку о Мощных расах для большего количества информации.

Мощные расы

Некоторые из рас, доступных в установке кампании "Забытых Царств", значительно мощнее, чем расы из "Руководства Игрока". Вы нуждаетесь в одобрении вашего DM'а перед игрой персонажем такой расы. Чтобы поддерживать равновесие сил между игровыми персонажами, корректировка должна быть сделана для персонажей этих рас настолько, чтобы игра осталась справедливой и приятной для всех вовлеченных в нее.

Все эти расы имеют расовую черту, называемую корректировкой уровня, которая является числом между 1 и 3.

При создании персонажа этой расы добавьте корректировку уровня к уровню персонажа существа. DM определяет, с какого количества опыта позволяется начинать вашему новому персонажу. Если минимальное требование пунктов опыта мощной расы выше этого числа, Вы не можете быть членом этой расы. Стартовое оснащение вашего персонажа базируется на его эффективном уровне, а не его уровне классов. (Если DM хочет игнорировать эту рекомендацию и позволить Вам играть таким персонажем, тогда персонаж должен начинать с такого количества опыта и золотых, как DM обычно позволил бы, а не минимумом, внесенный в список).

Например, группа PC - 3-го и 4-го уровня, так что DM решает позволить новым PC начинать скорее с 2,000 XP, чем с 0. Игрок может поэтому играть аазимаром, но не дроу. Если DM решил позволить кому-то начинать с дроу, DM должен дать этому персонажу начало скорее с 2,000 XP, чем с 3,000 XP. (Игрок уже имеет преимущество игры мощной расой. Он также не должен получить преимущества старта с большего количества пунктов опыта, чем другой стартовый персонаж). Ваш DM имеет заключительное слово в том, каких персонажей игроки могут создавать для его игры. Глава 8: Управление Царствами дает больше советов для DMa по разрешению персонажей этих рас в качестве игровых персонажей.

Поскольку персонажи этих мощных рас обладают более высоким уровнем, чем просто один уровень персонажа, они не получают уровни с такой же скоростью, как нормальный персонаж. Добавьте корректировку уровня вашего персонажа вашего уровня персонажа, чтобы достигнуть вашего эффективного уровня персонажа (ECL). С этого времени этот персонаж использует свой ECL для определения того, сколько опыта необходимо ему для достижения нового уровня. Эти персонажи начинают игру с минимальным количеством пунктов опыта, необходимым, чтобы быть нормальным персонажем своего ECL. Вы все же используете фактический уровень персонажа для всего остальное (типа того, когда Вы приобретаете умения, приобретение пунктов навыков и так далее).

Например, аазимар имеет корректировку уровня +1, так что Зофас, аазимар паладин 1-го уровня, имеет ECL 2 (один уровень персонажа плюс корректировка уровня +1). Поскольку его ECL - 2, Зофас начинает игру с 1,000 XP, минимум XP, чтобы быть персонажем-аазимаром 1-го уровня. С ним также обращаются как с персонажем 2-го уровня с целью определения, на сколько золота он должен купить оснащение (900 gp, основанные на Таблице 2-24 в "Руководстве Ведущего"). Когда он достигает 3,000 XP, он получает уровень паладина и его ECL становится 3 (два уровня персонажа плюс корректировка уровня +1). Он получит третий уровень персонажа на 6,000 XP, четвертый на 10,000 XP и так далее, всегда на один уровень позади человеческого персонажа с тем же самым опытом.

Другой пример - Реневелаззон, дроу-волшебник 1-го уровня из Кормантора. Дроу имеет корректировку уровня +2, так что его ECL - 3 (один уровень персонажа плюс корректировка уровня +2). Поскольку его ECL - 3, он начинает игру с 3,000 XP (и 2,700 gp), минимальное количество опыта, необходимое, чтобы быть дроу-персонажем 1-го уровня, и стартовое оснащение, рекомендуемое для PC 3-го уровня. Когда он достигает 6,000 XP, он получает уровень жулика, и его ECL становится 4 (два уровня персонажа плюс корректировка уровня +2) Он получит третий уровень персонажа при 10,000 XP, четвертый - при 15,000 XP и далеее каждые два уровня за человеческим персонажем с тем же самым общим количеством опыта.

Эта система позволяет вашему DM давать Вам и другим игрокам пункты набора опыта общим количеством для ваших персонажей, и Вы можете создавать ваших персонажей с любой комбинацией расы и класса и быть все же примерно одинаковой мощи, несмотря на все различия между мощными и стандартными расами. Например, ваш DM может давать каждому игроку 10,000 пунктов опыта и 9,000 gp (из "Руководства Ведущего", Таблицы 2-24) для развития персонажа. Мишель делает дроу жулика 3-го уровня (ECL 5), Дюэн делает аазимара монаха 4-го уровня (ECL 5), Джулия делает человека клерика 5-го уровня, и Рич делает свирфнеблина бойца 2-го уровня (ECL 5).

Лучшее для рассмотрения при создании персонажа одной из этих рас - вопрос: Стоит ли стартовый скачок мощи долгосрочного уменьшения скорости получения вами уровней персонажа?

По существу, вместо необходимого вашему персонажу уровня x 1,000, чтобы достигнуть следующего уровня, ваш персонаж нуждается в вашем ECL x 1,000, чтобы достигнуть следующего уровня. Это корректировка подытожена в Таблице 1-2: ECL-требования к опыту.

ТАБЛИЦА 1-2: ECL-ТРЕБОВАНИЯ К ОПЫТУ

XP	ECL- (Нормальный)	ECL - Уровень +1 (аазимар, тифлинг, дженази)	ECL - Уровень +2 (дроу, дуэргар)	ECL - Уровень +3 (свирфнеблин)
0	1-й		-	-
1,000	2-й	1-й	-	-
3,000	3-й	2-й	1-й	-
6,000	4-й	3-й	2-й	1-й
10,000	5-й	4-й	3-й	2-й
	6-й	5-й	4-й	3-й
28,000	8-й	7-й	6-й	5-й
36,000	9-й	8-й	7-й	6-й
45,000	10-й	9-й	8-й	7-й
55,000	11-й	10-й	9-й	8-й
66,000	12-й	11-й	10-й	9-й
78,000	13-й	12-й	11-й	10-й
91,000	14-й	13-й	12-й	11-й
120,000	15-й	14-й	13-й	12-й
136,000	16-й	15-й	14-й	13-й
153,000	17-й	16-й	15-й	14-й
171,000	18-й	17-й	16-й	15-й
190,000	19-й	18-й	17-й	16-й
210,000	20-й	19-й	18-й	17-й
231,000	-	20-й	19-й	18-й
253,000	-	-	20-й	19-й
	-	-	-	20-й

Классы

Почти вся информация Главы 3: классы "Руководства Игрока" применима к классам персонажа кампании "Забытых Царств". Последующие статьи сфокусированы на том, что скорее является специфическим для Фаэруна, чем суммированием "Руководства Игрока".

Привилегированные регионы класса: После обсуждения класса следует перечислить страны или культуры, подходящие в качестве домашних регионов для персонажей этого класса. Например, Нарфелл - земля конных кочевников. Варвары, бойцы, рейнджеры и жулики хорошо подходят для этого вида жизни и обычно могут быть найдены там. Волшебники - нет. Поэтому для описаний классов варвара, бойца, рейнджера и жулика в качестве региона прописан Нарфелл.

Вы не должны выбирать один из регионов, указанных для класса вашего персонажа, если Вы этого не хотите. Однако то, происходит ли ваш персонаж из региона, удовлетворительного для его класса, воздействует на вашу способность выбирать региональные умения и на ваш выбор стартового оснащения.

Варвары

Свободные от комфорта и ограничений цивилизации, варвары выживают в странах, где цивилизованный народ живет только тогда, когда может укрыться за высокими стенами. Космополитический характер некоторых частей Фаэрун запутывает варваров, но городской народ привык к странным достопримечательностям и обычно принимает варваров с удивлением.

Большинство фаэрунских варваров - люди или полуорки. Они прибывают из мест типа Холодных Земель, Севера, Высокой Пустоши, Рашемена и из племен, располагающихся в Западном Сердцеземье. Дварфские варвары приходят из ледяных пустошей севера, джунглей Чалта и скрытых каверн в отдаленных горах и холмах. Эльфийские варвары - обычно дикие эльфы теплых южных лесов, типа Вилдата или Чондалвуда. Единственные известные варварские племена халфлингов живут глубоко в Чондалвуде, редко выходя из зеленых объятий леса.

Варвары других рас необычны, но не неслыханны. Полуэльфийские варвары иногда бывают среди человеческих племен-аборигенов Севера или Западного Сердцеземья, или в Юирвуде, где люди и эльфы поколениями жили вместе в дикой природе. Дроу, лунные эльфы, солнечные эльфы, гномы или затронутые планами варвары - в общем одиночки, которые по некоторым причинам выросли среди варварских народов.

Привилегированные регионы персонажа: регионы, в которых обычно могут быть найдены варвары, включают Чондалвуд (призрачные халфлинги и дикие эльфы), Чалт, Земли Орды, Муншаес, Нарфелл, Острова Нелантер, Север, Рашемен, Ваасу и Западное Сердцеземье. Кроме того, некоторые культуры щитовых дварфов, диких эльфов, лесных эльфов и полуорков дают миру варваров.

Барды

Для фаэрунских бардов столь же вероятно создавать свои собственные героические саги, как и исполнять сочинения других.

И в Долинах, и на диком Севере полусекретное общество, известное как Арфисты, принимает на работу храбрых бардов доброго мировоззрения, чтобы продолжить тысячелетнюю борьбу против зла. Хотя не все барды - Арфисты, благородные дела этой группы дали бардам кое-что из героического жанра, что они не смогли бы получить в других мирах. Добрые барды-неАрфисты часто держатся так, как будто они - нечто вроде самовыполняющегося пророчества, что часто заставляет простой народ обращаться к бардам не только за хорошей песней.

Привилегированные регионы персонажа: Барды обычны во многих странах, включая Амн, Чессенту, Кормир, Долины, Побережье Дракона, Эвермит, Люирен, Импилтур, Муншаес, Сильверимун, Тетир, Теск, Унтер, Васт, Уотердип и Западное Сердцеземье. Золотые дварфы, лунные эльфы, солнечные эльфы, легконогие халфлинги и сильные сердцем халфлинги-барды также достаточно обычны.

Клерики

Фаэрунские клерики действуют как описано в "Руководстве Игрока", за исключением того, что никакой клерик не служит просто идеям, философии или абстрактному источнику божественной мощи. Торильские божества очень реальны, и события недавней истории вынудили этих божественных существ уделять много внимания своим смертным последователям.

Все клерики на Фаэруне служат божеству-покровителю. (Фактически, большинство людей Фаэруна выбирают божество как своего покровителя). Просто невозможно для человека получить божественные силы (типа божественных заклинаний) без одного из них. Вы не можете иметь более чем одно божество-покровителя одновременно, хотя возможно изменить ваше божество-покровителя, если Вы меняете

Фаэрунские инструменты

Некоторые барды поют, другие ораторствуют или танцуют, и некоторые играют на знакомых инструментах типа мандолины, лиры, дульсимера и, конечно, арфы. Тем не менее, другие барды исполняют на менее известных инструментах, уникальных для Фаэруна.

Птичьи трубки: Также известный как шалм, они же - трубки пана. Они священны для Лииры и сатиров и нравятся бардам - лесным и диким эльфам.

Глор: короткий изогнутый рожок, походящий на рог изобилия. Оснащенный клапанами, он звучит подобно трубе, играющей в сильный ветер. Солнечные эльфы используют их, халфлинги любят их, люди или подобны им, или ненавидят их. Глоры без клапанов называются глуны и звучат подобно жалейкам, отзываясь эхом в тумане.

Ручной Барабан: двухголовый барабан, часто используемый с высоким темпом воинами, желающими демонстрировать свое мастерство без необходимости бить кого-либо.

Длинный рог: фаэрунская флейта, обычная только в цивилизованных областях и среди эльфов.

Шом: инструмент из двойного тростника, своего рода примитивный гобой или фагот, в основном нравящийся гномам.

Песенный рог: популярный всюду, если нет пережитков.

Тантан: тамбурин, нравящийся халфлингам и людям к югу от Долин, ненавидимый дварфами, предпочитающими более честные удары.

Теллар: простой тростниковый инструмент, также называемый тростниковым свистком. Легкий инструмент для обучения и настолько дешевый, что некоторые барды дарят их детям.

Токен: набор резных овальных открытых колокольцев, играющий подобно глокенспайлу, особенно в подземных цивилизациях и других, здания которых могут максимизировать резонансные тоны.

Военный гонг: гонг, собранный из одного или нескольких щитов, часто - таковых побежденных врагов. На нем играют молотами или, в чрезвычайных случаях - военными молотами. Гоблины и дварфы часто делают поочередно огромные военные гонги или делают попытки освободить такие щиты, захваченные их противником.

Яртинг: гитара, популярность которой на Фаэруне возросла после прихода из Амна и Калимшана некоторое время в последние сорок-пятьдесят лет.

Зулкун: сложный и полупортативный духовой орган, связанный во многих умах с зулкирами Тэя, рабы которых везут такие органы в фургонах, чтобы обеспечить надлежащую музыку для заклинаний своих владык.

взгляды. Вы не можете мультиклассировать в другой класс, который требует божества-покровителя, если ваше предыдущее божество-покровитель - неприемлемый выбор для нового класса. Например, Вы не можете мультиклассировать как друид, если ваше божество-покровитель - не божество природы (так как все друиды имеют божество природы в качестве божества-покровителя). Вы можете также обходить это ограничение, отказываясь от вашего старого божества напрямую (см. Изменение Божества в Главе 5: Божества). См. секцию Религии этой главы для большей информации о божествах-покровителях.

В некоторых странах поклонение нескольким божествам имеет место в одном и том же храме. Например, малые дварфские города имеют единственный храм для всех дварфских божеств, а народ Рашемена поклоняется Чонти, Милики и Мистре в одних и тех же местах. Клерки в этих храмах все же выбирают отдельное божество в качестве покровителя, но не все клерики разделяют одного и того же покровителя.

Привилегированные регионы персонажа: клерики различных божества одобрены в различных странах. Проконсультируйтесь с таблицей 1-3: Одобренные божества регионов.

ТАБЛИЦА 1-3: ОДОБРЕННЫЕ БОЖЕСТВА РЕГИОНОВ

Божества	Одобренные регионы
Анур	Чессента
Аурил	Север
Азут	Калимшан, Чессента, Халруаа, Лантан, Сембия
Бэйн	Амн, Лунное Море, Тэй
Бешаба	Острова Нелантер
Чонти	Агларонд, Амн, Кормир, Долины, Муншаес, Рашемен, Ташалар, Теск,Васт
Цирик	Амн, Лунное Море, Острова Нелантер
Денейр	Кормир, Север, Сембия, Сильверимун, Западное Сердцеземье
Дварфский пантеон	Любой дварф, Калимшан, Озеро Пара, Север, Шаар, Сильверимун, Васт, Уотердип
Пантеон дроу	эльфы дроу
Элистри	Любой эльф, Высокий Лес, Сильверимун, Уотердип
Эльдат	Север, Васт, Вилонский Предел
Эльфийский пантеон	Лунный эльф, солнечный эльф, дикий эльф, лесной эльф, Агларонд, Эвермит, Высокий Лес, Сильверимун, Уотердип
Фаэрунский пантеон	Озеро Пара, Унтер (свободный), Уотердип
Пантеон гномов	Любой гном, Силверимун, Уотердип
Гонд	Лантан, Мулхоранд
Халфлингский пантеон	Любой халфлинг, Чондалвуд, Люирен, Сильверимун, Уотердип
Хелм	Кормир, Побережье Дракона, Тетир, Вилонский Предел, Западное Сердцеземье
Хоар	Чессента
Илматер	Калимшан, Дамара, Импилтур, Тетир
Келемвор	Западное Сердцеземье
Коссут	Тэй
Латандер	Чессента, Кормир, Долины, Сембия, Уотердип, Западное Сердцеземье
Лиира	Кормир, Вилонский Предел
Лолс	эльфы дроу
Ловиатар	Лунное Море, Сембия
Льюру	Север, Сильверимун
Малар	Кормир, Высокий Лес, Север, Ташалар, Вилонский Предел
Маск	Побережье Дракона, Лунное Море, Мулхоранд, Шаар, Теск
Милил	Кормир, Север, Сильверимун
Мулхорандский пантеон	Мулхоранд (включая Семфар и Мархом), Унтер (занятый)
Мистра	Халруаа, Мулхоранд, Север, Рашемен, Сембия, Сильверимун, Васт
Нобэньон	Побережье Дракона, Вилонский Предел
Огма	Долины, Север, Шаар, Сильверимун, Западное Сердцеземье
Оркский пантеон	Полуорки, орки, Лунное Море (только Тар)
Красный Рыцарь	Чессента, Мулхоранд
Саврас	Ташалар
Селунэ	Агларонд, Амн, Кормир, Импилтур, Север
Шар	Амн, Калимшан, Север, Шаар
Шаресс	Калимшан
Шондакул	Долины, Север, Теск
Шиаллиа	Север
Сиаморф	Калимшан, Тетир
Сильванус	Чондалвуд, Кормир, Долины, Дамара, Высокий Лес, Север, Сильверимун, Вилонский Предел
Суни	Амн, Побережье Дракона, Сембия
Талона	Лунное Море
Талос	Калимшан, Лунное Море, Острова Нелантер, Север, Вилонский Предел
Темпус	Кормир, Долины, Побережья Дракона, Муншаес, Острова Нелантер, Север, Шаар, Васт, Вилонский Предел
Тиамат	Чессента
Торм	Долины, Тетир, Васт
Тимора	Кормир, Побережье Дракона, Импилтур, Сембия, Васт
Тир	Калимшан, Кормир, Долины, Лунное Море, Сембия, Тетир, Вилонский Предел
Убтао	Чалт
Амберли	Побережье Дракона, Лунное Море, Острова Нелантер, Васт
Утгар	Север
Валкур	Агларонд, Импилтур
Ваэрон	эльфы дроу, Высокий Лес
Вокин	Амн, Чессента, Кормир, Импилтур, Сембия, Ташалар, Теск, Васт

Друиды

Подобно клерикам, друиды Фаэруна получают свои заклинания от специфического божества-покровителя, всегда божества природы или животных. Однако, друиды не обязательно видят ясное разделение между природой и божественными силами, бегущими сквозь природу. В то время как многие люди думают только о лесах, думая о друидах, друиды также заботятся о горах, пустынях, озерах и даже болотах Фаэруна.

Божества природы включают Чонти, Эльдат, Гвейрона Буреветра, Льюру, Малара, Милики, Нобэньона, Шиаллиа, Сильвануса, Талоса, Убтао, Улутиу, Амберли, Анура, Изис, Осириса, Себека, Сета, Тард Харра, Фаэниа, Ангаррадха, Глубинного Сашеласа, Риллифейна Раллатил, Баервана Дикого Странника, Сегожана Зовущего Землю и Шилу Перироил.

Милики, известная количеством поклоняющихся ей друидов и рейнджеров, имеет более снисходительные духовные присяги, чем большинство божеств, которым друиды поклоняются в Царствах. Друиды Милики могут использовать любую из стандартной брони или оружия, которые обычно используют рейнджеры (все простое и военное оружие, вся легкая и средняя броня и все щиты) без нарушения сво ей духовн ой присяги.

Привилегированные регионы персонажа: Страны, откуда приходят друиды, включают Агларонд, Чондалвуд, Чалт, Великую Долину, Высокий Лес, Муншаес, Север, Васт, Вилонский Предел и Западное Сердцеземье. Лунные эльфы, солнечные эльфы, дикие эльфы, лесные эльфы, призрачные халфлинги и легконогие халфлинги обычно производят хороших друидов-приключенцев.

Тифлинг-монах

Бойцы

Бойцы у себя дома почти в каждом обществе Фаэруна. Хотя они нечасто получают похвалы, потому что их навыки столь обычны, великие лидеры типа Рэндала Морна, Брюнора Боевого Молота и Короля Кормира Азуна IV - очень квалифицированные воины с репутациями большими, чем досягаемость их мечей. Конечно, многие достигли своими боевыми навык ами позора , типа Гондегала Потерянного Короля или печально известного убийцы Артемиса Энтрери.

Некоторые страны имеют известные военные или благородные Ордена. Кормир известен своей армией, называемой Пурпурными Драконами. В Тетире есть несколько благородных орденов, самыми доступными из которых являются Чемпионы Бдительности (поклоняющиеся Хелму) и Рыцари Кулдара Баракмордина (поклоняющиеся Триаде из Илматера, Торма и Тира).

Привилегированные регионы персонажа: Каждая часть Фаэруна производит способных воинов, но страны Агларонд, Амн, Анорач, Калимшан, Чессента, Кормир, Долины, Дамара, Побережье Дракона, Эвермит, Люирен, Земли Орды, Импилтур, Озеро Пара, Лантан, Лунное Море, Муншаес, Мулхоранд, Нарфелл, Острова Нелантер, Север, Рашемен, Сембия, Шаар, Ташалар, Тетир, Тэй, Унтер, Васт, Вилонский Предел, Уотердип и Западное Сердцеземье известны своими бойцами. Кроме того, серые дварфы, золотые дварфы, щитовые дварфы, дроу, лунные эльфы, глубинные гномы, скальные гномы, легконогие халфлинги и сильные сердцем халфлинги поощряют класс бойца.

Друидские круги

В местах, где угрожают почитанию дикой природы (особенно лесам), друиды работают для очистки живых существ от болезней, защиты их размножения и роста и замедления или остановки вырубки лесов, их сжигания и роста дорог. Друиды часто встречаются или живут на расчищенных полянах, и от этой традиции пришло название и привычка к работе в кругах.

Друидские круги можно найти даже в Уотердипе и в других больших городах, встречающиеся в храмах, парках или подвалах, если они могут найти водовод или естественный питаемый источниками пруд или водоем, или земляной этаж, или то и другое. Некоторые круги очень редко полностью собираются в одном месте, но связываются магически или посредством одного или более членов, широко путешествующих, служа посредниками для своих товарищей.

Концепция круга относится также к естественным циклам и к тому факту, что существа различных рас, рангов и способностей могут и должны работать вместе. Круги не имеют никаких официальных рангов, кроме Спикера («Говорящего»), хотя члены всегда имеют неофициальную иерархию, основанную на возрасте, мудрости и друидский силе. Люди могут покидать круг, если они не согласны с его политикой, но круг в целом останавливается на своих действиях. Многие круги имеют в своих рядах рейнджеров, лесных эльфов и даже дриад и треантов. Большинство насчитывает меньше дюжины друидов.

Охотники, лесорубы и землепользователи, предполагающие расчищать землю или расширять существующие поселения, предпочитают консультироваться с местным духовенством Сильвануса, Эльдат, Милики и подобных божеств или с рейнджерами, чтобы узнать, активен ли круг в местном масштабе. Лучше работать с этим кругом, чем пересечь ему дорогу и закончить войной с ним.

Острова Муншае и земли Изумрудного Анклава близ устья Вилона содержат самые сильные концентрации друидов. В обоих местах друиды действуют открыто, владея большой властью правления, также как и влиянием, и встречаются в священных рощах. Для контраста, друидская мощь была в значительной степени разрушена в Долинах, где Круг Шэдоудейла и Семерка Бэтлдейла были уничтожены в недавние десятилетия, а Круг Иевен пал давно.

Я знаю лишь о нескольких активных кругах. Наблюдатели Севрелда, встречающиеся в Старой Грибной Роще в Высоком Лесу к северо-востоку от Секомбера, работают, чтобы предотвратить вырубку дорог в лесу. Высокий Танец, друиды которого живут в скрытых высоких долинах Громовых Пиков и блуждают там, помогая сильванским существам, охраняющим Место Танца. Недавно основанное Кольцо Мечей работает, чтобы очистить и омолодить Лес Невервинтер, вытеснить гноллские, багбирские и хобгоблинские банды, защищающиеся там, и не допустить поисков могил и руин в покрытом листвой сердце леса. Флеймнар ("Руки Против Пламени") работает в Амне, украваясь в его холмистой местности, высаживая новые деревья и отводя пылевые штормы, которые опустошили землю к востоку от Криммора и Пурскула. Звездная Вода Шести (названная по имени спокойного водоема, где они часто встречаются) теперь работает в северном Лесу Мир, где волны монстров и странных искривленных животных совершают набеги на страны к югу от Реки Ит.

Они - всего лишь горстка среди многих, многих кругов.

Некоторые отвергают их, глумясь как над "любителями цветов", но я предупреждаю таких насмешников, что немногие из трав или растительных лекарств, помогающих нам сегодня, происходят не от знаний и работы друидских кругов Фаэруна.

- Белдрит Тарлелнтар, Мудрец Старых Путей, Дом Наклоняющихся Врат, Скорнубел

Монахи

Монашеские ордена обычно происходят в цивилизованных человеческих странах. Среди людей самый ранний монашеский орден Фаэруна, кажется, возник в Амне и Калимшане одновременно с некоторыми орденами, иммигрирующими из других миров и восточной земли Кара-Тур. В отличие от клериков и друидов, монахи не обязательно должны выбирать божество-покровителя (хотя большинство делают это), но монахи должны связать себя с одной из школ, указанных во врезке о Монашеских орденах. Если ваш персонаж-монах принадлежит другой монашеской группе, Вы и ваш DM должны по крайней мере поименовать ее и сориентировать ее относительно групп, упомянутых ниже.

Большинство фаэрунских монахов способны получать уровни в другом классе перед возвращением к пути монаха и получением новых уровней как монах. Это - исключение к правилу в секции Бывшие монахи в "Руководстве Игрока". Описания во врезке о Монашеских орденах определяют, в которые классы члены ордена могут свободно мультиклассировать. Персонаж может добавлять уровни монаха и любого указанного класса без штрафа. Нарушение этих расширенных пределов (мультиклассиируя в класс, не одобренный в списке ордена) заканчивает развитие монаха как монаха, как описано в нормальных правилах. Некоторые Ордена дают дополнительные ограничения на мультиклассирование, как дано в их описаниях. Если монах нарушает любое такое ограничение, он больше не может продвигаться как монах.

Привилегированные регионы персонажа: Монахи наиболее обычны в Амне, Калимшане, Дамаре, Мулхоранде, Озере Пара и Сильверимуне. Сильные сердцем халфлинги также культурно склонны к тому, чтобы стать монахами.

Паладины

Пьерджейрон Паладинсон, Открытый Лорд Уотердипа, вероятно, сегодня наиболее известный паладин Фаэруна. Хотя его приключенческие дни позади, он представляет Лорда Уотердипа с сострадательным поведением и непоколебимой храбростью. Более молодые паладины стоят за ним.

Все паладины Фаэруна преданы божеству-покровителю, выбранному в начале их карьеры паладина. Подобно паладинам других стран, паладины Фаэруна должны быть и законны и добры. Божество паладина должно быть законно-добрым, законно-нейтральным или нейтрально-добрым. Например и Хелм Бдительный (законно-нейтральный), и Чонти Мать-Земля (нейтрально-добрая) имеют законно-добрых прихожан-паладинов. Суни, богиня красоты, страсти и любви, является исключением из правил мировоззрения, поскольку ее последователи включают паладинов даже при том, что ее мировоззрение хаотически-доброе. Дополнительную информацию о паладинах некоторых из религий Фаэруна см. во врезке об Особых Орденах Паладинов.

Привилегированные регионы персонажа: Паладины часто приходят из Кормира, Долин, Дамары, Люирена, Импилтура, Мулхоранда, Сильверимуна, Тетира и Уотердипа. Щитовые дварфы иногда становятся паладинами, преданными божествам дварфского пантеона, и сильные сердцем халфлинги часто становятся паладинами, преданными божествам халфлингского пантеона.

Рейнджеры

Обширные области Фаэруна покрыты древними лесами и населены фантастическими существами. Рейнджеры Фаэруна, наряду с друидами, случайными варварами и клериками божеств типа Сильвануса и Милики - владыки "пустых" пространств.

В отличие от клериков, друидов и паладинов, фаэрунские рейнджеры не должны выбирать божество-покровителя, пока они не

Монашеские ордена

На Фаэруне существует множество монашеских орденов. Большинство их - маленькие круги не более чем в дюжину или около того членов, живущих в изолированных монастырях в дикой местности. Несколько орденов включают сотни членов и влияют на дела целых наций. Некоторые из видных орденов включают:

Сломанные (добрый): Из всех популярных божеств Фаэруна Илматер - божество, наиболее связанное с орденом монахов, действующих прямо под его именем. Сломанные могут свободно мультиклассировать как клерики, божественные чемпионы, тайные приверженцы, божественные ученики, иерофанты и божественные искатели Илматера. В Долинах нет сильно известных монастырей, но монахи Илматера, часто путешествующие через Долины, укрываются в храмах Илматера, если не могут найти другое жилье.

Темная Луна (злой): Мощная секта монахов, поклоняющихся Шар, поддерживают открытые храмы в странах, управляемых злыми повелителями, или скрываются в переулках или в Подземье. Большинство монахов Темной Луны - люди, но иногда они принимают полуорков, шейдов или дроу. Монахи Темной Луны могут свободно мультиклассировать как колдуны, пока их уровень монаха и уровень колдуна находятся в пределах двух уровней друг от друга.

Кулак Хин (нейтральный или добрый): Халфлинги Люирена обращают свою конфеденциальность в веру во власть отдельного халфлинга для создания себя самого в мире. Инициативные люиренские монахи иногда основывают монастыри на севере. Хотя только халфлинги могут изучать Кулак Хин в Люирене, некоторые монастыри Кулака Хин вне Люирена принимают исключительно гномов и дварфов. Монахи ордена Кулака Хин могут мультиклассировать как бойцы, жулики или паладины (обычно Йондаллы).

Долгая Смерть (злой): Орден Долгой Смерти поклоняется принципу смерти без большой заботы о том, какое божество в настоящее время имеет эту область. Они более чем желают разделить смерть и ее антецедент, боль, с другими. Клерики предыдущего бога смерти Миркула хотели рассматривать их как часть планов дальнего действия своего бога. Келемвор (нынешний бог мертвых) смотрит на них как на врагов, но по крайней мере доволен, что они активно не продвигают несмерть. Велшарун (бог некромантии и несмерти) хочет достать их, но не может вычислить, как. Монахи Долгой Смерти могут свободно мультиклассировать как бойцы, убийцы и черные стражи. Этот орден весьма силен в Тэе, хотя не санкционирован и не сотрудничает с Красными Волшебниками.

Старый Орден (нейтральный, иногда добрый, редко злой): Монахи Старого Ордена не поклоняются никакому божеству, но преданы философии, поддержанной божеством, которое или является ныне мертвым, или никогда не существовало на Материальном плане Торила. Монахи противоречат себе в этом пункте, но идентичность божества не важна для них, это - сообщение, о котором они заботятся. Старый Орден никогда не имеет огромных монастырей, но широко распространился по всему Фаэруну. Монахи Старого Ордена могут свободно мультиклассировать как жулики, колдуны и теневые танцоры, но должны поддерживать большее количество уровней монаха, чем их объединенные уровни других классов.

Сияющая Рука (нейтральный): Сияющая Рука - один из самых старых монашеских орденов Амна, смешивающий веру Азута и практику волшебства с монашеской преданностью. Подавление сопротивления Амна практике волшебства послало некоторые группы Сияющей Руки в подполье и выпустило других в более широкий мир. Монахи Сияющей Руки могут свободно мультиклассировать как волшебники, пока их уровень монаха равняется или превышает их уровень волшебника.

Солнечная Душа (добрый или нейтральный): Преданность этой широко распространенной, но неорганизованной секты меняется от группы к группе, некоторые последователи Латандера, другие Селунэ, а некоторые преданы Суни. Для ордена Солнечной Души, наряду со Старым Орденом, наиболее вероятно иметь монастыри, скрытые в далеких глухих областях. Члены ордена Солнечной Души могут получать уровни в одном другом классе и все еще прогрессировать как монах, пока их уровень монаха - их самый высокий уровень класса.

Желтая Роза (добрый, нейтральный): Также известный как Ученики Святых Соларов, этот уединенный монастырь прихожан Илматера в Горах Земной Шпоры Дамары известен за лояльность своим союзникам и разрушение своих врагов. Очень уважаемые в вопросах правды и дипломатии, монахи упорно трудятся, чтобы выжить в своем резком отдаленном монастыре. Монахи часто путешествуют с паладинами Илматера, особенно из ордена Золотого Кубка. Они могут свободно мультиклассировать как рейнджеры и теневые танцоры.

Особые ордена паладинов

Некоторые веры позволяют паладинам получать уровни в другом классе и все же возвращаться к прогрессии паладина, точно так же, как некоторые ордена монахов. Особые ордена паладинов включают:

Азут: Чем получать уровни паладина в течение всей своей карьеры, редкие паладины Высокого, более вероятно, проведут некоторое время, прогрессируя в этом классе, и затем будут целенаправленно изучать колдовство. Паладины Азута не могут мультиклассировать.

Чонти: Паладины Богини Зерна редки. Они столь же ценны состраданием, сколь и храбростью, и проводят много времени, помогая простому народу в сельских районах. Они могут свободно мультиклассировать как клерики, божественные чемпионы и божественные ученики.

Хелм: Паладины Наблюдателя предпочитают скорее принимать меры против зла или убивать его напрямую, чем излечивать потом от его урона. Они кажутся твердыми и незаинтересованными помощью другим. Они могут свободно мультиклассировать как бойцы, клерики, божественные чемпионы, тайные приверженцы и рыцари Пурпурного Дракона.

Илматер: Паладины Сломанного Бога охраняют слабых и используют свои заживляющие силы на любом, кто нуждается в них. Они не стесняются биться со злом, но предпочли бы скорее излечивать кого-либо собирающегося умирать, чем жертвовать жизнь на преследование убегающих злыдней. Они могут свободно мультиклассировать как клерики, божественные чемпионы, божественные ученики и иерофанты.

Келемвор: Паладины Лорда Мертвых посвящают себя охоте и убийству нежити. Некоторые развиваются как паладины всю свою карьеру, другие начинают как паладины, но уходят на путь рейнджеров и клериков. Они не могут свободно мультиклассировать.

Латандер: Паладины Лорда Утра – одни из самых любимых героев Фаэруна. Они свободно организованы (наряду с другими бойцами, преданными богу) в святой орден, называемый Орденом Астры. В пределах своей собственной церкви паладины - часто большие консерваторы и более обеспокоены путем, которым должны делаться дела, чем клерики, чаще нейтральные, чем законные. Паладины могут свободно мультиклассировать как клерики, божественные чемпионы, божественные ученики, иерофанты и рыцари Пурпурного Дракона.

Морадин: Кователь Душ имеет немного паладинов, но дварфы, выбирающие этот путь, часто действуют как чемпионы всего дварфского пантеона, смешивая достоинства всех дварфских богов. Они могут свободно мультиклассировать как клерики, бойцы, божественные чемпионы, дварфские защитники и рунные заклинатели.

Суни: Паладины Огневолосой защищают красоту. Они разыскивают и уничтожают существа, которые особенно отвратительны в своем зле. Они обычно невероятно уверенны в себе и особенно эффективны при уничтожении нежити. Они могут свободно мультиклассировать как божественные чемпионы. Паладины могут выбирать Суни в качестве божества-покровителя, несмотря на тот факт, что она является хаотично-добрым божеством. Это - исключение для нормального требования при выборе божества-покровителя, мировоззрение которого должно не более чем на один шаг отличаться от вашего.

Торм: Паладины Истинного Бога защищают слабых, наносят поражение злу и поддерживают высокие моральные стандарты, требуемые для служащих бога, которые служат яркому и справедливому Тиру. Они могут свободно мультиклассировать как один другой класс.

Тир: Паладины Справедливого Бога - воины на линии фронта в сражении против зла и неправды и часто возглавляют для этого военные и приключенческие группы. Они могут свободно мультиклассировать как клерики, бойцы и божественные чемпионы.

Йондалла: Паладины Защитника и Поставщика редки, но в управляемыми халфлингами странах типа Люирена они служат своим товарищам-гражданам мечом и щитом. Они могут свободно мультиклассировать как монахи.

достигают 4-го уровня и не приобретают способности к божественному колдовству (без божества-покровителя рейнджер не может читать заклинания). Многие рейнджеры выбирают божество-покровителя ранее, но другие начинают путь рейнджера с преданностью жизни одному из богов. Рейнджеры и друиды имеют подобные предпочтения божеств, хотя некоторые рейнджеры со странными интересами (типа охоты за нежитью) выбирают других покровителей.

Добрые рейнджеры Севера часто действуют вместе с группами типа Арфистов, и некоторые из них в конечном счете присоединяются к этой организации. Однако не все рейнджеры Фаэруна добры, и места типа леса Кормантор и Высокого Леса - поле битвы добрых рейнджеров, стремящихся защитить лес и его жителей, против злых рейнджеров, следующих за божеством, которое находит естественным причинять боль другим.

Рейнджеры могут выбирать организацию вместо типа существа в качестве одобренного врага. Например, добрый рейнджер может выступать против Культа Дракона, а темные рейнджеры Жентарима часто охотятся на Арфистов. Эти рейнджеры получают свой бонус одобренного врага против агентов этой организации, независимо от типа существа. Бонус применяется, даже если существо имеет ту же самую расу, что и рейнджер, и рейнджер - не злой. Бонус работает точно так же, как нормальный бонус одобренного врага, за исключением того, что он считается бонусом морали и не складывается с другими эффектами морали.

Привилегированные регионы персонажа: Рейнджеров можно найти на краю цивилизации в местах типа Агларонда, Чондалвуда, Чалта, Долин, Дамары, Эвермита, Великой Долины, Люирена, Высокого Леса, Земель Орды, Озера Пара, Нарфелла, Севера, Рашемена, Шаара, Сильверимуна, Ташалара, Ваасы, Вилонского Предела и Западного Сердцеземья. Лунные эльфы, дикие эльфы, лесные эльфы, глубинные гномы, легконогие халфлинги, сильные сердцем халфлинги и полуорки также часто становятся рейнджерами.

Жулики

На Фаэруне жулики распространены как дипломаты, так и воры - различие, часто несущественное для тех, кто проиграл на дипломатических переговорах. Жулики на Фаэруне повсюду, но никто не ожидает, что они обязательно будут ворами. В зависимости от их навыков и склонностей, жулики могут представлять собой искателей сокровищ, потрошителей могил, исследователей, шпионов, охотников за головами, ловцов воров, разведчиков или, чаще всего - "авантюристов".

Хотя истинно, что не каждый жулик является вором, также истинно, что многие жулики *являются*. Гильдии Воров на Фаэруне обычны. Некоторые, типа Теневых Воров Амна или Ночных Масок Вестгейта, являются достаточно мощными, чтобы диктовать приказы королям и лордам, и достаточно безжалостными, чтобы предписывать свои указы через запугивание, террор и прямое убийство. Большинство гильдий недолговечны, местные организации, вырастающие в определенном городе или по торговому маршруту - создание харизматичного или мощного индивидуума, способного к объединению такой гильдии.

Привилегированные регионы персонажа: Жулики делятся на две категории - воры и бандиты. Воры обычны около любого большого города и бандиты (иногда

милостиво называемые разведчиками) живут в диких местах. Жулики обычны в Амне, Анораче, Калимшане, на Побережьи Дракона, Эвермите, Люирене, Импилтуре, Озере Пара, Лантане, Лунном Море, Муншаес, Мулхоранде, Нарфелле, на Островах Нелантер, в Сембии, Шааре, Ташаларе, Теске, Унтере, Ваасе, Васте, Уотердипе и в Западном Сердцеземье. Серые дварфы, золотые дварфы, щитовые дварфы, дроу, лунные эльфы, солнечные эльфы, глубинные и скальные гномы, легконогие и сильные сердцем халфлинги - обычные жулики.

Колдуны

Колдуны - (наряду с волшебниками) - передовые практикующие того, что фаэрунцы называют Искусством - изучение и применение тайного волшебства. Простой народ Фаэруна не видит больших различий между строгими занятиями волшебника и таинственными путями колдуна, но в некоторых странах существует жестокая конкуренция между этими двумя традициями. Многие волшебники расценивают колдунов как неопытных практикующих Искусство и слуг зловещих сил, от которых лучше держаться подальше. Некоторые колдуны считают волшебников высокомерными и напыщенными, преднамеренно скрывающих Искусство тупыми знаниями.

Некоторые области Фаэруна более терпимы, к присутствию колдунов, чем другие. Агларонд, лесное королевство, управляемое непреодолимой королевой-колдуньей, известной как Симбул, является, возможно, лучшим примером такого места. Несмотря на отличия региональных отношений к колдунам, колдовской талант, похоже, распространен почти равномерно по миру и различным расам, за исключением дварфов, рожденных до Благословения Грома.

Истинные в своей тенденции к хаосу над законом, колдуны поклоняются всем типам божеств. Мистра, Огма, Селунэ и Шар нравятся колдунам как божества, имеющие некоторое отношение к магии. Латандер, Шондакул, Суни, Темпус и Тимора нравятся колдунам-приключенцам.

В дополнение к фамильярам, доступным в "Руководстве" Игрока", следующие существа также доступны в качестве фамильяров в кампаниях "Забытых Царств":

Фамильяр	Специальный
Волосатый паук*	Ядовитый укус, темновидение
Ящерица	Владелец получает +2 бонус по проверкам Подъема
Осьминог	Владелец получает +2 бонус по проверкам Обнаружения

* Это существо описано в «Резюме Монстров: Монстры Фаэруна». Фамильяр-волосатый паук получает показатель Интеллекта, становясь магической тварью (а не паразитом) и теряет свою устойчивость к эффектам воздействия на разум.

Умение Улучшенного Фамильяра (см. следующую секцию этой главы) позволяет выбор более мощных фамильяров.

Привилегированные регионы персонажа: Колдунов можно найти в Агларонде, Калимшане, на Побережьи Дракона, в Великой Долине, Высоком Лесу, Озере Пара, Мулхоранде, Островах Нелантер, Шааре, Сильверимуне, Тетире и Западном Сердцеземье. Золотые дварфы, дикие эльфы и легконогие халфлинги также демонстрируют склонность к колдовскому искусству.

Волшебники

Волшебники, подобно другим людям, способным обращать человека в поганку взглядом, обычно весьма уважаемы или просто наводят страх на простой народ. Самые могущественные смертные Фаэруна - могучие волшебники типа Эльминстера, Мэншуна и Сзасса Тэма. При продлении своих жизней на столетия (или, в некоторых случаях, при выборе пути лича и вечной несмерти) эти опасные маги с течением столетий становятся более знающими и более сильными в путях Искусства.

Большинство практикующих волшебников узнали основы Искусства как ученики более опытных волшебников. Эта медленная форма обучения надежна, и работа, исполняемая учеником, представляет собой плату за изучение. Другие потенциальные волшебники закончили один из университетов магии, обычных в странах Лантан и Халруаа на отдаленном юге, но необычные в северных частях Фаэруна.

К северу от Халруаа лучше всего известный университет магии расположен в Сильверимуне. Меньшие университеты волшебства известны в областях типа Уотердипа, Сембии, Чессенты, Вилонского Предела, Импилтура и Тетира, со школой иллюзионистов, недавно открывшейся в Дамаре. Методы обучения, используемые Красными Волшебниками Тэя, равно эффективны, даже если половина из тех, кто начинает эти занятия, умирает при их мучительном режиме обучения.

Волшебники также имеют доступ к дополнительному фамильяру, внесенному в список в статье колдуна.

Привилегированные регионы персонажа: Страны, где волшебники относительно обычны, включают Калимшан, Чессенту, Кормир,

Руны и проклятие Мистры

Все тайные заклинатели создают персональный символ или руну. Эта руна используется, чтобы идентифицировать принадлежность, как предупреждение и как подпись. Поскольку богиня волшебства Мистра берет на себя защиту мощных заклинателей (выше 10-го уровня), другим запрещено использовать их руны с обманчивыми намерениями. Если кто-либо (заклинатель или нет) преднамеренно копирует символ с намерением обмануть другого или узурпировать владельца, этот человек должен сделать три спасброска Воли с DC 15, чтобы избежать Проклятия Мистры.

Если обидчик терпит неудачу в первом спасброске, он получает 2 пункта постоянного иссушения Силы.

Если обидчик терпит неудачу во втором спасброске, он получает 2 пункта постоянного иссушения Интеллекта и эффект заклинания *слабоумие*.

Если обидчик терпит неудачу в третьем спасброске, он получает 2 пункта постоянного иссушения Мудрости и теряет все бонусные ячейки заклинаний, полученные от высокого показателя способности, сроком на один месяц.

Руны магов

Каждый колдун или волшебник Фаэруна, желающий сделать это, может принять персональную руну или символ мага, отмечающий работу мага. Иногда они - просто метки собственности или территории, но лучше предположить, что каждая руна, оставленная на дверном проеме или граничном камне, считается по крайней мере одним заклинанием, ожидающим срабатывания от чего-либо - обычно от обработки изделия или от наложения на него магии. Срабатывание может быть определено на расу, род, время и местоположение отмеченного руной изделия, присутствие других сущностей или магии и т.п..

Заклинания, зафиксированные таким образом, имеют обычно охранную природу, но могут наносить большой вред. *Взрывчатые руны, символы змеи, огненная ловушка* и *символ* наиболее обычны, и изобилуют слухи о незнакомых и более смертельных заклинаниях, которые были изобретены для охраны рун магов.

Никакие две руны мага не идентичны. Дизайн, выбранный для руны, не будет просто функционировать также, если он случайно похож на используемый другим магом (или активным, или прошлым). Большинство заклинателей Фаэруна выбирают одну руну на всю жизнь, никогда ее не меняя.

По воле божественной Мистры, Высокий наводит тяжелое проклятие на тех, кто ложно использует руну другого существа. Как напоминает нам старая рифма учеников, "Всякий раз, когда магию ткет один, никогда другой не будет достаточно мудр для обмана".

- Эльминстер из Шэдоудейла

Дамару, Эвермит, Халруаа, Озеро Пара, Мулхоранд, Рашемен, Сембию, Сильверимун, Тетир, Тэй, Унтер, Уотердип и Западное Сердцеземье. Расы с подобными традициями включают дроу, лунных, солнечных и лесных эльфов и глубинных и скальных гномов, часто специализирующихся как иллюзионисты.

Регион персонажа

Персонаж в кампании "Забытых Царств" - более чем просто класс и раса. Ваша родина отчасти определяет ашу индивидуальность, ваш взгляд на мир и то, какого вида способности Вы имеете. С точки зрения игры регионы персонажа поощряют выбранный вами класс, уместный в культуре этого региона, позволяют Вам изучать специальные умения, соответствующие вашему региону, и позволяют Вам начать с некоторым дополнительным оснащением, основанным на направленности людей этого региона. Каждый персонаж имеет возможность выбрать регион во время процесса создания персонажа.

"Регион" - широкий термин. В большинстве случаев это относится к политическому формированию, типа управляемой волшебниками нации Тэй. Это может также относиться к географической области, которая испытывает недостаток центрального правительства или четких границ, типа варварских земель Нарфелла. Наконец, регион может быть определен как расовая культура, типа таковой золотых дварфов или полуорков.

Персонаж может иметь только одну родину, так что Вы не можете получить региональные выгоды и от Амна и от его соседней нации Тетир. Однако, нечеловеческие персонажи свободны определять или свою физическую родину, или свою расовую культуру как свой регион персонажа, хотя они должны быть членом класса, указанного для своей расы или родины, чтобы выбрать соответствующие региональные умения и получить бонусное стартовое оснащение. Например, золотой дварф Варток может быть из Дымящих Гор Унтера, но он может выбирать или золотого дварфа, или Унтер в качестве своего родного региона, и он получает выгоды для региона на свой выбор, если он выбирает класс персонажа, указанный для региона, который он выбирает привилегированным.

Таблица 1-4: Регионы персонажа расписывает все регионы, доступные фаэрунским персонажам, и описывает автоматические языки, бонусные языки, региональные умения и бонусное стартовое оснащение, доступное в каждом из регионов.

Автоматические языки: Языки, автоматически известные всем персонажам из этого региона, независимо от показателя Интеллекта. Общий, хотя и не указан в таблице, всегда является автоматическим языком, только если в качестве автоматического не указан Нижне-общий.

Бонусные языки: Персонажи с исключительным Интеллектом (11 или выше) начинают игру с одним дополнительным языком на пункт бонуса Интеллекта, который должен быть выбран из списка в таблице (заменяющей "Руководство Игрока"). Кроме того, следующие языки всегда доступны как бонусные соответствующим персонажам, независимо от расы или региона: Абисский (клерики), Акван (водные дженази), Ауран (воздушные дженази), Селестиал (клерики), Общий, Драконий (волшебники), Дварфский, Эльфийский, Гномский, Гоблинский, Гигантский, Гноллский, Халфлингский, Игнан (огненные дженази), Инфернальный (клерики), Оркский, Сильванский (друиды), Терран (земные дженази) и Нижне-общий. Друиды также знают друидский в дополнение к другим своим языкам.

Кроме того, персонажи могут изучать любой язык, на котором говорят на Фаэруне, тратя пункты навыка на навых Говорить на Языке, независимо от того, есть ли язык в этом списке.

Региональные умения: Если Вы выбираете домашний регион, привилегированный для вашего класса персонажа, Вы можете выбирать региональные умения, соответствующие этому региону. Эти умения представляют обычные виды талантов, которым учится народ этого региона.

Если Вы не выбирали класс персонажа, привилегированный в вашем домашнем регионе, Вы не можете начинать игру с одним из этих региональных умений. Вы все же ограничены количеством умений, доступных вашему персонажу, основываясь на классе и расе.

Вы можете приобретать региональные умения позже в вашей карьере приключенца. С несколькими исключениями, любые региональные умения, приспособленные к вашей расе или родине, если Вы не выбираете их на 1-м уровне, они все еще доступны в следующий раз, когда Вы получаете возможность выбрать умение.

Вы можете даже изучать умения для нового региона в целом, действительно ли Вы принадлежите одобренному классу для этого региона. После 1-го уровня каждые 2 разряда в Знании (местное), имеющего отношение к новому региону, которые Вы имеете, позволяют Вам выбирать умения определенного региона (другого, чем ваш домашний регион, если это применимо).

Оснащение: Наконец, таблица указывает Оснащение, с которым начинает ваш персонаж, если он выбирает регион, привилегированный для его класса персонажа. Это оснащение дополняет любое оборудование, которое Вы получаете с вашим стартовым пакетом, или независимо от того, что Вы можете купить на ваши стартовые деньги. Если в регионе доступно несколько вариантов для бонусного оборудования, Вы можете выбрать только одно из указанного.

Вы можете захотеть продать ваше бонусное оснащение за 50% от его указанной стоимости, если Вы вместо этого предпочитаете иметь дополнительные наличные деньги. (Некоторые особенно богатые области предлагают золотые в качестве одного из вариантов. Вы не можете продать их).

Silver Marches
Silverymoon
The North
The North
The High Forest
Waterdeep
Anauroch
The Ride
Vaasa
Narfell
Rashemen
Damara
Moonsea
The Great Dale
Hordelands
Impiltur
Dalelands
The Vast
Thesk
Thay
Cormyr
Western Heartlands
Sembia
Aglarond
The Moonshaes
Dragon Coast
Vilhon Reach
Chessenta
Mulhorand
Amn
Hlondeth
Nelanther Isles
Tethyr
Chondalwood
Unther
Lake of Steam
Calimshan
Great Rift
The Shaar
Luiren
Chult
Tashalar
Halruaa

ТАБЛИЦА 1-4: РЕГИОНЫ ПЕРСОНАЖА

Регион	Автом. языки	Бонусные языки	Региональные умения	Оснащение
Агларонд	Агларонд-ский	Чессентский, Дамарский, Драконий, Эльфийский, Мулхорандский, Оркский, Сильванский	Дисциплина, Удача Героев, Верхушки Деревьев	(A) подбитый кожаный доспех* и 20 стрел* (B) Свитки *паутины* и *защиты от стрел* (C) Свитки *тишины* и *духовного оружия*
Амн	Чондатский	Алжендо, Эльфийский, Гигантский, Гоблинский, Иллусканский, Нексаланский, Шаарский	Космополит, Образование, Серебряная Ладонь, Сила Улиц	(A) инструменты воров *, ручной арбалет, 10 зарядов* (B) Выбор длинный меч* или короткий меч* (C) легкая военная лошадь, сбруя и узда, военное седло и попона из подбитой кожи
Анорач	Миданский (или Нетерез–только шейды)	Чондатский, Дамарский, Драконий, Гноллский, Нетерез, Оркский	Дисциплина, Выживший	(A) скимитар* или кинжал* (B) Могучий композитный короткий лук (+1) и 20 стрел*
Калимшан	Алжендо	Ауран, Чондатский, Чалтский, Драконий, Игнан, Шаарский, Ташаланский	Огненный род, Разум над Телом, Сила Улиц, Головорез	(A) *жезл магической ракеты* (1-й) с 20 зарядами (B) подбитая кожаная броня " и 3 *микстуры лечения легких ран* (1-й)
Чессента	Чессентский	Агларондский, Чондатский, Драконий, Мулхорандский, Тёрмский, Унтерский	Тайное Обучение, Артист, Образование, Сила Улиц	(A) Короткий меч* или длинное копье* (B) Нагрудник* (C) Свитки *пятна* и *левитации*
Чондалвуд	Шаарский	Чессентский, Чондатский, Эльфийский, Халфлингский, Гноллский, Шаарский, Сильванский, Унтерский	Лесник, Выживший, Верхушки Деревьев	(A) короткий лук *, длинный лук *,полукопье* (B) 3 дозы *синего яда* (C) 2 дозы *яда паука среднего размера*
Чалт	Чалтский	Алжендо, Драконий, Дварфский, Гоблинский, Шаарский, Сильванский, Ташаланский	Охотник на Противника, Змеиная Кровь, Выживший	(A) *Микстуры сокрытия* и *подкрадывания* (B) 2 дозы *яда большого чудовищного скорпиона* (C) кукри* или полукопье*
Кормир	Чондатский	Эльфийский, Дамарский, Гном Ский, Гоблинский, Халфлингский, Оркский, Тёрмский	Дисциплина, Образование, Охотник на Противника, Седло	(A) длинный меч* или тяжелая булава* (B) обитая кольчуга* (C) Свитки *пылающей сферы* и *выносливости*
Долины	Чондатский	Эльфийский, Дамарский, Гигантский, Гномский, Оркский, Сильванский	Кровный, Лесник, Удача Героев, Милиция, Сильная Душа	(A) Могучий композитный длинный лук (+2) (B) Могучий композитный короткий лук (+1) (C) Длинный лук *, короткое копье *, или четвертной посох* (D) *Микстура лечения незначительных ран*
Дамара	Дамарский	Чондатский, Дварфский, Гигантский, Гоблинский, Оркский, Улуйк	Упрямый, Охотник на Противника, Выживший	(A) полуторный меч* или боевой топор* (B) 2 свитка *лечения незначительных ран* (C) кровавый камень, стоящий 300 gp
Побережье Дракона	Чондатский	Агларондский, Чессентский, Дамарский, Гоблинский, Халфлингский, Оркский, Тёрмский	Упрямый, Серебряная Ладонь, Головорез	(A) рапира* или легкий арбалет* (B) *Микстура защиты от стрел* или *пятна*
Дварф, золотой	Дварфский	Гигантский, Гномский, Гоблинский, Шаарский, Терран, Унтерский	Упрямая, Серебряная Ладонь, Гладкий Разговор, Близнец Грома	(A) Свиток *силы быка* и 5 громовых камней (B) дварфский военный топор* (C) чешуйчатая кольчуга* и большой стальной щит *
Дварф, серый	Дварфский, Нижне-Общий	Общий, Драконий, Гигантский, Гоблинский, Оркский, Терран	Упрямый, Адаптация к дневному свету, Коммерческая Подготовка, Сопротивление Яду, Серебряная Ладонь	(A) цепная рубаха* и 10 зарядов* (B) ручной топор* или боевой топор*
Дварф, щитовой	Дварфский	Чондатский, Драконий, Гигантский, Гоблинский, Иллусканский, Оркский	Упрямый, Охотник на Противника, Выживший, Близнец Грома	(A) военный молот* или дварфский военный топор* (B) Нагрудник и *микстура лечения легких ран*
Эльф, дроу	Эльфийский, Нижне-Общий	Абисский, Общий, Драконий, Язык Знаков Дроу, Гоблинский, Иллусканский	Адаптация к Дневному Свету, Скрытность, Выживший, Стиль Парных Мечей	(A) Ручной арбалет и 20 зарядов* (B) Короткий меч* или кинжал* (C) Свитки *кошачьей грации* и *паутины*
Эльф, лунный	Эльфийский	Ауран, Чондатский, Гноллский, Гномский, Халфлингский, Иллусканский, Сильванский	Образование, Лесник, Разум над Телом, Сильная Душа	(A) длинный меч* или рапира* или длинный лук* (B) Нагрудник и 20 стрел* (C) Свитки *кожи-коры* и *лечения незначительных ран*
Эльф, солнечный	Эльфийский	Ауран, Селестиал, Чондатский, Гномский, Халфлингский, Иллусканский, Сильванский	Дисциплина, Образование, Разум над Телом, Сильная Душа	(A) длинный меч *, длинное копье *, или длинный лук* (B) *Свитки невидимости* и *левитации* (C) *Жезл цветного спрея* (20 зарядов)
Эльф, дикий	Эльфийский	Гноллский, Иллусканский, Оркский, Сильванский, Ташаланский	Лесник, Сильная Душа, Выживший, Верхушки Деревьев	(A) короткое копье* или длинный лук* (B) подбитый кожаный доспех* и 20 стрел* (C) шкурный доспех* и *микстура сокрытия*
Эльф, лесной	Эльфийский	Чондатский, Драконий, Гноллский, Гномский, Гоблинский, Сильванский	Охотник на Противника, Лесник, Сильная Душа, Верхушки Деревьев	(A) Могучий композитный короткий лук (+2) (B) Могучий композитный длинный лук (+2) (C) подбитый кожаный доспех* и *микстура подкрадывания*
Эвермит	Эльфийский	Водный, Ауран, Селестиал, Чондатский, Иллусканский, Сильванский	Артист, Учтивая Магократия, Образование	(A) Свиток *стука* и *символ пера Кваала (дерево)* (B) Подбитая кожа *, 5 *микстур лечения легких ран* (C) длинный меч* или длинный лук*
Гном, глубинный	Гном, Нижне-Общий	Общий, Драконий, Дварфский, Эльфийский, Иллусканский, Терран	Коммерческая Подготовка, Сильная Душа, Выживший	(A) кинжал* или легкая кирка* или тяжелая кирка* (B) цепная рубаха* и 20 зарядов*

Регион	Автом. языки	Бонусные языки	Региональные умения	Оснащение
Гном, скальный	Гном	Чондатанский, Драконий, Дварфский, Гоблинский, Иллусканский, Сильванский, Терран	Артист, Дисциплина, Сильная Душа	(A) Пистолет, рог для пороха и 10пуль *** (B) Подбитая кожаная броня *, 3 мешка-липучки (C) Свитки *невидимости* и *малого образа*
Великая Долина	Дамарский	Гигантский, Гоблинский, Рашеми, Мулхорандский	Упрямый, Лесник, Серебряная Ладонь	(A) длинный лук* или короткий лук* (B) комплект целителя, 2 антитоксина и 20 стрел*
Полуэльф	Эльфийский, домашний регион	Любой (Кроме Секретных)	По региону, или применимая эльфийская раса	(A) по региону или применимая эльфийская раса
Полуорк	Орксский, домашний регион	Дамарский, Гигантский, Гноллский, Гоблинский, Иллусканский, Нижне-Общий	Сопротивление Яду, Скрытный	(A) *Микстуры силы быка, лечения умеренных ран* (B) Подбитая кольчуга с шипами (C) Ужасный цеп *, великий топор *, или орксский двойной топор*
халфлинг, призрачный	Халфлинг-ский	Чондатский, Эльфийский, Гноллский, Шаарский, Сильванский.	Лесник, Скрытный, Сильная Душа, Выживший, Верхушки Деревьев	(A) короткий лук *, длинный лук *,полукопье* (B) 3 дозы синего яда (C) 2 дозы яда паука среднего размера
халфлинг, легконогий	Халфлинг-ский	Чессентский, Чондатский, Дамарский, Дварфский, Эльфийский, Иллусканский, Гоблинский	Гладкий Разговор, Сильная Душа, Скрытный, Выживший	(A) Легкий арбалет *, праща * или короткий лук* (B) *символ пера Кваала (птица)* (C) 40 стрел* или зарядов*
халфлинг, сильный сердцем	Халфлинг-ский	Дварфский, Гноллский, Гоблинский, Халруаа, Шаарский	Дисциплина, Милиция, Тайная, Сильная Душа	(A) Короткий меч* (B) щит темного дерева (C) *Микстуры сокрытия* и *подкрадывания*
Халруаа	Халруаа	Дамбратский Эльфийский, Гоблинский, Халфлингский, Шаарский, Ташаланский	Тайное Обучение, Учтивая Магократия, Магическое обучение	(A) Тайные свитки (1 2-го уровня и 6 1-го уровня) (B) Микстуры всего на 300 gp или меньше
Высокий Лес	Чондатский	Эльфийский, Гноллский, Гоблинский, Халфлингский, Иллусканский, Сильванский	Лесник, Верхушки Деревьев	(A) длинный меч* или длинное копье* (B) Могучий композитный длинный лук (+2) (C) *Микстура сопротивления элементам*
Земли Орды	Туйганский	Дамарский, Гоблинский, Мулхорандский, Шау, Рашеми	Конный Кочевник, Седло, Выживший	(A) композитный короткий лук* (B) легкая военная лошадь, сбруя и уздечка, военное седло и попона из подбитой кожи
Человек	Домашний регион	Любой (кроме секретных)	по региону	(A) по региону
Импилтур	Дамарский	Агларондский, Чессентский, Чондатский, Дварфский, Гигантский, Гоблинский, Мулхорандский, Тёрмский	Дисциплина, Коммерческая подготовка, Милиция, Серебряная Ладонь,	(A) инструменты* воров и подбитый кожаный доспех* (B) *Микстура Харизмы* (C) полуторный меч* или великий меч*
Озеро Пара	Шаарский	Алжендо, Чондатский, Дварфский, Гоблинский, Ташаланский	Охотник на Противника, Коммерческая подготовка	(A) скимитар *, фалчион * или глефа* (B) *Микстура темновидения* или *невидимости*
Лантан	Лантанский	Алжендо, Чондатский, Дварфский, Гномский, Игнейл, Иллусканский, Шаарский	Тайное Обучение, Образование, Коммерч. подготовка	(A) Пистолет, рог для пороха и 10 пуль* ** (B) Тяжелый арбалет*
Люирен	Халфлинг-ский, Шаарский	Дварфский, Гноллский, Гоблинский, Халруаа, Шаарский, Унтерский	Дисциплина, Милиция, Гладкий Разговор	(A) Короткий меч* (B) щит темного дерева (C) *Микстуры поджидания* и *подкрадывания*
Лунное Море	Дамарский	Чондатский, Чессентский, Драконий, Гигантский, Гоблинский, Миданский, Орксский,	Охотник на Противника, Серебряная Ладонь, Сила Улиц, Головорез	(A) Короткий меч* или двухлезвийный меч* (B) легкий арбалет* (C) Ручной арбалет и 2 дозы *масла зеленой крови*
Острова Муншае	Иллуска-нский	Водный, Чондатский, Эльфийский, Гигантский, Орксский, Сильванский	Упрямый, Сильная Душа, Выживший	(A) подбитый кожаный доспех* и 10 стрел* (B) длинный лук* (C) ручной топор *, боевой * или великий топор*
Мулхоранд	Мулхоранд-ский	Агларондский, Чессентский, Драконий, Дурпарский, Гоблинский, Туйганский, Унтерский	Тайное Обучение, Образование	(A) Серп *, коса *, или фалчион* (B) 2 божественных свитка 2-го уровня (C) Микстура *меньшего восстановления*
Нарфелл	Дамарский	Гоблинский, Орксский, Рашеми, Туйганский, Улуйк	Упрямый, Седло, Выживший	(A) легкая военная лошадь, частицу и уздечку, военное седло и попона из подбитой кожи [B) Легкое копье *, длинное копье *, или кукри*
острова Нелантер	Чондатский	Алжендо, Гоблинский, Иллусканский, Лантанский, Орксский, Шаарский	Кровный, Упрямый, Головорез	(A) скимитар* или кинжал* (B) Пистолет, рог для пороха и 10 пуль* ** (C) 3 *микстуры лечения легких ран* и 150 gp
Север	Чондатский, Иллуска-нский	Дварфский, Эльфийский, Гигантский, Гоблинский, Миданский, Орксский	Охотник на Противника, Седло, Выживший	(A) подбитый кожаный доспех* (B) боевой топор *, тяжелая булава* и *микстура сокрытия* или длинный меч*
Орк	Орксский	Дамарский, Гигантский, Гноллский, Гоблинский, Иллусканский, Нижне-Общий	Адаптация к дневному свету, Сопротивление Яду	(A) *Микстуры силы быка* и *лечения умеренных ран* (B) обитая кольчуга с броневыми пиками (C) ужасный цеп *, великий топор * или орксский двойной топор*
Рашемен	Рашеми	Агларондский, Дамарский, Гоблинский, Мулхорандский, Туйганский	Упрямый, Этран, Выживший	(A) *Микстуры прыжка, лечения легких ран, видения* (каждой по 2) (B) *жезл света* или *жезл обнаружения магии* (C) Зубчатая цепь *, нунчаку * или сянгам*
Сембия	Чондатский	Чессентский, Дамарский, Гномский, Халфлингский, Мулхорандский, Шаарский, Тёрмский	Кровный, Образование, Коммерческая Подготовка, Серебряная Ладонь, Конный Кочевник	(A) 300gp

Регион	Автом. языки	Бонусные языки	Региональные умения	Оснащение
Шаар	Шаарский	Алжендо, Дамбратский, Дурпарский, Дварфский, Гноллский, Халруаа, Мулхорандский, Ташаланский, Унтерский	Стиль Парных мечей, Серебряная Ладонь, Выживший	(A) подбитый кожаный доспех* и *микстура видения* (B) легкая военная лошадь, сбруя и уздечка, военное седло и попона из подбитой кожи
Сильверимун	Чондатский, Иллускан-ский	Дварфский, Эльфийский, Гигантский, Иллусканский, Миданский, Оркский, Сильванский	Кровный, Образование, Гладкий Разговор, Охотник на Противника	(A) длинный меч *, рапира *, или длинный лук* (B) цепная рубаха* (C) подбитый кожаный доспех* и свиток 2-го уровня
Ташалар	Ташалан-ский	Алжендо, Чалтский, Драконий, Иллусканский, Оркский, Шаарский, Сильванский	Выживший, Коммерческая Подготовка, Кровный	(A) Ручной арбалет и 2 дозы масла зеленой крови (B) легкий арбалет* (C) щит темного леса и шкурный доспех*
Тетир	Чондатский	Эльфийский, Гоблинский, Иллусканский, Лантанский, Шаарский, Сильванский	Змеиная Кровь, Охотник на Противника, Удача Героев, Коммерческая Подготовка	(A) Микстура *лечения умеренных ран* (B) Свитки *защиты от стрел* и *пятна* (C) Свитки *помощи* и *меньшего восстановления*
Тэй	Мулхоранд-ский	Чессентский, Дамарский, Адский, Рашеми, Туйганский, Унтерский	Дисциплина, Разум над Телом, Фокус Татуировки	(A) Два свитка 2-го уровня (B) Один свиток 2-го уровня и шесть 1-го уровня (C) длинный меч*
Теск	Дамарский	Агларондский, Чондатский, Гигантский, Гноллский, Мулхорандский, Рашеми, Туйганский, Тёрмский, Шу	Коммерческая Подготовка, Серебряная Ладонь, Гладкий Разговор	(A) подбитый кожаный доспех* и инструменты воров * (B) подбитый кожаный доспех* и набор целителя* (C) подбитый кожаный доспех* и инструмент*
Унтер	Унтерский	Чессентский, Драконий, Мулхорандский, Оркский, Шаарский	Тайное Обучение, Сила Улиц, Головорез	(A) Нагрудник* (B) чешуйчатая кольчуга* и 20 стрел (C) Свитки *обнаружения мысли* и *неверного направления*
Вааса	Дамарский	Абисский, Гигантский, Гоблинский, Оркский, Улуйк	Кровный, Упрямый, Охотник на Противника, Конный Кочевник (только Поездка), Удача	(A) наборная кольчуга* (B) тяжелая булава* или легкая булава* (C) *Микстура теневой маски*
Васт	Дамарский	Агларондский, Чондатский, Дварфский, Гигантский, Гоблинский, Мулхорандский, Оркский, Рашеми, Туйганский, Тёрмский, Шу	Выживший Удача Героев, Коммерческая Подготовка, Головорез	(A) Три *микстуры лечения легких ран* и 20 стрел* (B) Подбитая кольчуга с шипами
Вилонский Предел	Чондатский, Шаарский*, Тёрмский*	Чессентский, Дамарский, Драконий, Эльфийский, Гоблинский, Шаарский, Тёрмский	Серебряная Ладонь, Змеиная Кровь (только Хлондет), Выживший, Головорез	(A) рапира* или кинжал* (B) подбитый кожаный доспех* и 20 зарядов*
Уотердип	Чондатский	Дварфский, Эльфийский, Гигантский, Гоблинский, Иллусканский, Оркский	Артист, Космополит, Образование, Гладкий Разговор, Головорез, Стиль Парных Мечей	(A) длинный меч *, рапира * или короткий меч* (B) Любые два свитка 2-го уровня (C) 500 gp
Западное Сердцеземье	Чондатский	Эльфийский, Гигантский, Гоблинский, Иллусканский, Миданский, Оркский	Упрямый, Седло, Выживший	(A) полуторный меч* или великий меч* (B) Нагрудник (C) *Микстура меньшего восстановления*

* Мастерской работы броня, оружие или изделие.
** Шаарский - только в Сеспече и Тёрмский - только в Тёрмише.
*** Огненное оружие эпохи возрождения ищите в Главе 6 "Руководства Ведущего".

Умения

Почти каждый жулик или боец из мифической земли Халруаа знает хоть немного о магии. В Сембии, Уотердипе и темных городах дроу дуэлянты преподают красивый и смертельный боевой стиль парных мечей. Рейнджеры и друиды Долин известны своей непостижимо-случайной удачей и стойкостью перед лицом ужасной опасности. Кажется, что любой авантюрист, исследующий смертельные руины и рискованные дикие местности Фаэруна, обладает небольшим специализированным обучением или ловкостью, обычной для стран, в которых он рос.

Умения этой главы добавляются к умениям из "Руководства Игрока" и следуют всем правилами этой книги для определения того, сколько их может быть выбрано и как часто персонаж может делать это. Дополненительно, некоторые из этих новых умений обладают дополнительной предпосылкой: соответствующий регион персонажа, как описано в предыдущей секции.

Некоторые из региональных умений определены как [общее, боец]. Это означает, что боец может использовать свое бонусное умение, чтобы приобрести одно из этих умений. Однако, персонаж все же должен приобрести квалификацию этого региона, чтобы брать умение (см. Региональные умения в секции Регионы персонажа, выше).

ТАБЛИЦА 1-5: УМЕНИЯ

Общие умения	Предпосылка
Тайная Подготовка	Чтение тайных заклинаний как бард или колдун
Тайное Обучение	выполнение региональных требований
Артист	выполнение региональных требований
Кровный	выполнение региональных требований
Огненный Род	выполнение региональных требований

Общие умения	Предпосылка
Упрямый	выполнение региональных требований
Космополит	выполнение региональных требований
Учтивая Магократия	выполнение региональных требований
Адаптация к Дневному Свету	выполнение региональных требований
Дисциплина	выполнение региональных требований
Образование	выполнение региональных требований
Этран	Женщина, Харизма 11 +, уровень заклинателя 1+, одобрение общества
Охотник на Противника	выполнение региональных требований
Лесник	выполнение региональных требований
Великий Фокус Заклинания	Фокус Заклинания
Великое Проникновение заклинания	Проникновение Заклинания
Конный Кочевник	выполнение региональных требований
Улучшенное Контрзаклинание	-
Улучшенный Фамильяр	Способность приобретать нового фамильяра, совместимое мировоззрение
Врожденное Заклинание	Ускоренное Заклинание, Тихое Заклинание, Неподвижное Заклинание
Удача Героев	выполнение региональных требований
Магический Ремесленник	Любой умение создания изделия
Магическое Обучение	Интеллект 10 +, выполнение региональных требований
Коммерческая Подготовка	выполнение региональных требований
Милиция	выполнение региональных требований
Разум над Телом	выполнение региональных требований
Сопротивление Яду	выполнение региональных требований
Седло	выполнение региональных требований
Магия Теневого Плетения	Мудрость 13 + или божество-покровитель Шар
Подпись Заклинания	Мастерство Заклинания
Серебряная Ладонь	выполнение региональных требований
Гладкий Разговор	выполнение региональных требований
Змеиная Кровь	выполнение региональных требований
Одаренное Колдовство	-
Скрытный	выполнение региональных требований
Сила Улиц	выполнение региональных требований
Сильная Душа	выполнение региональных требований
Выживший	выполнение региональных требований
Фокус Татуировки	Специализация в школе магии, выполнение региональных требований
Головорез	выполнение региональных требований
Близнец Грома	выполнение региональных требований
Верхушки Деревьев	выполнение региональных требований
Стиль Парных Мечей	Бой Двумя Оружиями, выполнение региональных требований

Умения Создания изделия	Предпосылка
Создание Портала	Создание Чудесного Предмета
Написание Руны	Интеллект 13 +, подходящий навык Ремесла, уровень божественного заклинателя 3+

Метамагические умения	Предпосылка
Задержанное Заклинание	Любое другое метамагическое умение
Коварная Магия	Магия Теневого Плетения
Пагубная Магия	Магия Теневого Плетения
Постоянное заклинание	Продленное Заклинание
Стойкая Магия	Магия Теневого Плетения
Парное Заклинание	Любое другое метамагическое умение

Тайная Подготовка [общее] (Arcane Preparation)

Вы можете готовить тайные заклинания раньше срока, также как волшебник.

Предпосылка: Вы должны быть способны читать тайные заклинания как бард или колдун, прежде чем Вы сможете выбирать это умение.

Выгода: Каждый день Вы способны готовить одно или более заклинаний, как волшебник. Если Вы - колдун или бард, это означает, что Вы можете готовить заклинание с метамагическим умением раньше срока вместо того, чтобы накладывать его как полнораундовое действие.

Тайное Обучение [общее] (Arcane Schooling)

На вашей родине все, кто демонстрирует некоторый навык в Искусстве, могут получить магическое обучение. Многие персонажи знают кое-что о пути барда, колдуна или волшебника.

Регионы: Чессента, Халруаа, Лантан, Мулхоранд, Унтер.

Выгода: Выберите один тайный колдовской класс. Этот класс - одобренный класс для Вас в дополнение к любому другому одобренному классу, который Вы выбираете. Например, мультиклассирующий человек боец/жулик может добавлять уровни волшебника без какого-либо штрафа опыта за мультиклассирование в трех классах.

Специально: Вы можете брать это умение только как персонаж 1-го уровня.

Артист [общее] (Artist)

Вы происходите из культуры, в которой искусства, философия и музыка занимают видное место в обществе.

Регион: Чессента, Эвермит, Уотердип, скальный гном.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Исполнения и к одному навыку Ремесла, который связан с искусством (на ваш выбор) типа каллиграфии, живописи, скульптуры или плетения.

Кровный [общее] (Blooded)

Вы знаете, что значит бороться за свою жизнь, и ценность быстрого остроумия и более быстрых реакций, когда обнажены клинки и поются смертельные заклинания. Враги считают, что вас трудно поймать беззащитным.

Регионы: Долины, Острова Нелантер, Сембия, Сильверимун, Тетир, Вааса.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на инициативу и +2 бонус по всем проверкам Обнаружения.

Огненный Род [общее] (Bloodline of Fire)

Вы произошли от ифритов, управлявших Калимшаном два тысячелетия. Кровь этого духа огня бежит в ваших жилах.

Регион: Калимшан.

Выгода: Вы получаете +4 бонус при спасбросках против эффектов огня. Вы также добавляете +2 к DC спасбросков для любых заклинаний волшебника с описателем огня, которые Вы накладываете. Это складывается с умением Фокуса Заклинания, если заклинание, которое Вы накладываете - из выбранной вами школы.

Специально: Вы можете брать это умение только как персонаж 1-го уровня.

Упрямый [общее] (Bullheaded)

Упорство и целеустремленность вашего вида легендарны. Вы исключительно упорны и вас трудно сбить с вашего предназначенного курса.

Регионы: Дамара, Побережье Дракона, Великая Долина, Муншаес, Нарфелл, Острова Нелантер, Рашемен, Вааса, Западное Сердцеземье, золотой дварф, серый дварф, щитовой дварф.

Выгода: Вы получаете +1 бонус на спасброски Воли и +2 бонус на проверки Запугивания.

Космополит [общее] (Cosmopolitan)

Развилка тысяч дорог большого города преподала Вам то, что Вы обычно никогда не раскрыли бы.

Регионы: Амн, Уотердип

Выгода: Выберите неисключительный навык, который не является для Вас навыком класса. Вы получаете +2 бонус по всем проверкам этого навыка, и этот навык всегда считается для Вас навыком класса.

Специально: Вы можете брать это умение многократно. Его эффекты не складываются. Каждый раз умение применяется к новому навыку.

Учтивая Магократия [общее] (Courteous Magocracy)

Вы выросли в земле, где могущественные волшебники правят делами. Там, где мощные заклинатели обычны, осторожная любезность – норма, и присматривается к магическим товарам.

Регион: Эвермит, Халруаа.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Дипломатии и Колдовства.

Создание Портала [создание изделия] (Create Portal)

Вы узнали древнее ремесло создания *портала*, постоянного магического устройства, которое мгновенно транспортирует тех, кто знает его тайны, от одного места к другому. Фаэрун пронизан *порталами*.

Предпосылка: Создание Чудесного Предмета.

Выгода: Вы можете создавать любой *портал*, для которого выполняете предпосылки. Изготовление *портала* занимает один день на каждые 1,000 gp его базовой цены. Чтобы изготовить *портал*, Вы должны потратить 1/25 его базовой цены в XP и исчерпать сырье, стоящее половину этой базовой цены. См. Главу 2: "Магия" для деталей создания *портала*.

Некоторые *порталы* несут дополнительные затраты материальных компонентов или XP, как отмечено в их описаниях. Эти затраты дополняют проистекающие из базовой цены *портала*.

Адаптация к Дневному Свету [общее] (Daylight Adaptation)

В результате долгого изгнания с затененной родины вашего вида Вы научились выносить болезненный солнечный свет поверхностного мира.

Регион: дроу, серый дварф, орк.

Выгода: Если Вы - тип существа, которое переносит штрафы обстоятельств при подвергании яркому свету (типа дроу или дуэргара), вы больше не переносите эти штрафы, неважно - происходит ли свет из естественных или магических источников освещения.

Задержанное Заклинание [метамагия] (Delay Spell)

Вы можете читать заклинания, которые вступают в силу после короткой задержки на ваш выбор.

Предпосылка: Любое другое метамагическое умение.

Выгода: Задержанное заклинание не активизируется от 1 до 5 раундов после того, как Вы заканчиваете накладывать его. Вы определяете задержку при чтении заклинания, и она не может быть изменена. Заклинание активизируется как раз перед вашим ходом в раунде, определенном вами. Этим умением можно воздействовать только на заклинания по области, персональные и касания.

Любые решения, которые Вы сделаете о заклинании, включая броски атаки, обозначение цели или определение или формирование области, решаются при прочтении заклинания. Любые эффекты, устанавливаемые эффектом заклинания, включая спасброски, устанавливаются при срабатывании заклинания. Если условия изменяются между чтением и эффектом так, что заклинание становится невозможным - например, цель, определенная вами, покидает максимальную дальность заклинания или его область прежде, чем оно сработает - заклинание проваливается.

Задержанное заклинание может быть рассеяно как обычно в течение задержки и может быть обнаружено как обычно в области или на цели заклинаниями типа *обнаружения магии*. Задержанное заклинание занимает ячейку заклинания на три уровня выше фактического уровня заклинания.

Дисциплина [общее] (Discipline)

Вашим народом восхищаются за его целеустремленность и ясность цели. Вас трудно отвлечь заклинанием или ударом.

Регионы: Агларонд, Анорач, Кормир, Импилтур, Тэй, сильный сердцем халфлинг, солнечный эльф, скальный гном.

Выгода: Вы получаете +1 бонус на спасброски Воли и +2 бонус по проверкам Концентрации.

Образование [общее] (Education)

Некоторые страны ставят перо выше меча. В вашей юности Вы получили выгоду от нескольких лет более-менее формального обучения.

Регионы: Амн, Чессента, Кормир, Эвермит, Лантан, Мулхоранд, Сембия, Сильверимун, Уотердип, лунный эльф, солнечный эльф.

Выгода: Все навыки Знания - навыки класса для Вас. Вы получаете +1 бонус по всем проверкам навыка с любыми двумя навыками Знания на ваш выбор.

Специально: Вы можете брать это умение только как персонаж 1-го уровня.

Этран [общее] (Ethran)

Вы были инициированы в тайны Ведьм Рашемена как член Этран, "неиспытанная".

Предпосылки: Женщина, Харизма 11 +, уровень заклинателя 1+, одобрение общества.

Регион: Рашемен.

Выгода: Вы - уважаемый член Ведьм Рашемена. Вы получаете +2 бонус на проверки Сочувствия Животным и Чувства Направления. Общаясь с другими рашеми, Вы получаете +2 бонус по любым основанным на Харизме проверкам навыков. Приобретение этого умения требует одобрения DMa и сохранения хороших отношений с ведьмами Рашемена. Если Вы теряете их одобрение, Вы теряете все выгоды от этого умения.

Охотник на Противника [боец, общее] (Foe Hunter)

В странах, которым угрожают злые нелюди, многие воины изучают способы эффективной борьбы против этих существ. Вы служили в милиции или военном подразделении, посвященном защите вашего дома от жестоких налетчиков, беспокоящих область.

Регионы: Чалт, Кормир, Дамара, Озеро Пара, Север, Лунное Море, Ташалар, Тетир, Вааса, щитовой дварф, лесной эльф.

Выгода: Ваша родина диктует тип противника, против которого Вы обучились. При борьбе с монстрами этой расы Вы получаете + 1 бонус компетентности на броски урона в рукопашной атаке и на дальние атаки в диапазоне до 30 футов, и Вы действуете, как будто Вы имеете умение Улучшенный Критический для оружия, которое Вы используете. Эта выгода не складывается с умением Улучшенный Критический.

Специально: В Кормире, Дамаре, Тетире, Ваасе или для щитового дварфа ваши традиционные противники - гоблиноиды: гоблины, хобгоблины и багбиры. В Чалте и Ташаларе это умение применяется к лизардфолкам и юань-ти. Лесные эльфы обучаются против гноллов. На Озере Пара, на Севере и на Лунном Море это умение применяется к оркам и полуоркам.

Вы можете брать это умение многократно. Его эффекты не складываются. Каждый раз, беря умение, Вы должны приобрести квалификацию изучения региональных умений в земле, которая охотится на существо, отличное от указанного региональным умением или умениями, которые Вы уже имеете.

Лесник [общее] (Forester)

Большие леса Фаэруна простираются на сотни миль по северным землям. Вы хорошо осведомлены о тайнах леса и мудры на его тропинках.

Регионы: Чондалвуд, Долины, Великая Долина, Высокий Лес, призрачный халфлинг, лунный эльф, дикий эльф, лесной эльф.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Излечения и +2 бонус на все проверки Знаний Дикой Местности.

Великий Фокус Заклинания [общее] (Greater Spell Focus)

Выберите школу магии, к которой Вы уже применили умение Фокус Заклинания. Ваши заклинания этой школы еще мощнее, чем обычно.

Предпосылка: Фокус Заклинания.

Выгода: Добавьте +4 к DC для всех спасбросков против заклинаний из школы магии, которую Вы выбираете для фокусировки. Это накладывается (не складывается) на бонус от Фокуса Заклинания.

Специально: Вы можете получать этот умение многократно. Его эффекты не складываются. Каждый раз умение применяется к новой школе магии.

Великое Проникновение Заклинания [общее] (Greater Spell Penetration)

Ваши заклинания особенно мощны, нанося поражение сопротивлению заклинаниям с большей готовностью, чем обычные.

Предпосылка: Проникновение Заклинания.

Выгода: Вы получаете +4 бонус по проверкам уровня заклинателя (1d20 + уровень заклинателя), чтобы пробить сопротивление заклинаниям существа. Это накладывается (не складывается) на бонус от Проникновения Заклинания.

Конный Кочевник [боец, общее] (Horse Nomad)

Вы выросли в культуре, которая в выживании полагается на езду и стрельбу.

Регионы: Земли Орды, Шаар, Вааса (только Поездка).

Выгода: Вы получаете Мастерство с Военным Оружием (композитный короткий лук) и +2 бонус на все проверки Поездки.

Улучшенное Контрзаклинание [общее] (Improved Counterspell)

Вы понимаете нюансы волшебства до такой степени, что можете противостоять заклинаниям ваших противников с большей эффективностью.

Выгода: При контрзаклинании вместо использования точного заклинания, которому Вы пытаетесь противостоять, Вы можете использовать заклинание той же самой школы, которое на один или более уровней выше, чем целевое заклинание.

Улучшенный Фамильяр [общее] (Improved Familiar)

Пока Вы способны приобретать новых фамильяров, Вы можете выбирать вашего нового фамильяра из нестандартного списка.

Предпосылка: Способность приобретать нового фамильяра, совместимое мировоззрение.

Выгода: Когда вы выбираете фамильяра, следующие существа также доступны Вам. Вы можете выбирать фамильяра с мировоззрением на один шаг по каждой из осей мировоззрения (законный - хаотический, добрый - злой). Улучшенный фамильяр магически связан со своим владыкой точно так же, как нормальный фамильяр. Фамильяры используют базовую статистику для существа своего вида, как дано в "Руководстве Монстров" или в Главе 9: Монстры этой книги, с исключениями:

Очки жизни: Половина общего количества владыки или нормальное общее количество фамильяра, смотря что выше

Атаки: Используйте базовый бонус атаки владыки или фамильяра, смотря какой лучше. Используйте модификатор Ловкости или Силы фамильяра, смотря который выше, чтобы получить бонус рукопашной атаки фамильяра с невооруженной атакой, урон равняется таковому нормального существа этого вида.
Специальные Атаки: Фамильяр имеет все специальные атаки своего вида.
Специальные качества: Фамильяр имеет все специальные качества своего вида.
Спасброски: фамильяры используют базовые спасброски владыки, если они лучше, чем у фамильяра.
Навыки: Используются нормальные навыки для существа этого вида.
Специальные Способности Фамильяров: Используется Таблица 3-19: Способности Фамильяров в "Руководстве Игрока", чтобы определить дополнительные способности, каковы они для нормального фамильяра.

ТАБЛИЦА 1-6: УЛУЧШЕННЫЕ ФАМИЛЬЯРЫ

Вид Фамильяра	Треб. уровень тайного заклинателя
Животное, трессим ++ [нейтральный]	5
Бехолдерский вид, глазной шар + [нейтральное зло]	5
Имп [законное зло]	7
Псевдодракон [нейтральное добро]	7
Квазит [хаотическое зло]	7
Ночная летучая мышь-охотник + [нейтральное зло]	5
Формиан-работник [законный нейтральный]	7
Ящерица-шокер [нейтральный]	5
Стирдж [нейтральный]	5

+ Эти существа описаны в Приложении "Руководства Монстров": Монстры Фаэруна.
++ Это существо описано в Главе 9: Монстры.

Врожденное Заклинание [общее] (Innate Spell)

Вы имеете мастерство заклинания, накладывая его как подобную заклинанию способность.
Предпосылки: Ускоренное Заклинание, Тихое Заклинание, Неподвижное Заклинание.
Выгода: Выберите заклинание, которое Вы можете накладывать. Вы можете теперь накладывать это заклинание по желанию как подобную заклинанию способность однажды в раунд без необходимости готовить его. Одна ячейка заклинания на восемь уровней выше, чем Врожденное Заклинание, постоянно используется для него. Заметьте, что ячейки заклинания выше 9-го уровня могут быть достигнуты в соответствии с правилами в «Книге Кампаний Эпического уровня». Если Врожденное Заклинание имеет XP компонент, Вы оплачиваете стоимость XP каждый раз, используя подобную заклинанию способность. Если заклинание имеет фокус, Вы не нуждаетесь в нем, чтобы использовать подобную заклинанию способность. Если Врожденное Заклинание тратит дорогостоящий материальный компонент (см. описание заклинания), Вы нуждаетесь в изделии, стоящем соответственно, для использования как фокус для подобной заклинанию способности. Если Врожденное Заклинание имеет материальный компонент с незначительной стоимостью, Вы не нуждаетесь в материальном компоненте, чтобы использовать подобную заклинанию способность.
Так как Врожденное Заклинание - подобная заклинанию способность, а не фактически заклинание, клерик не может преобразовывать его в заклинание *лечения* или *причинения,* и при этом оно не может быть конвертировано в Подписанное Заклинание (см. умение Подписи Заклинания). Божественные заклинатели, которые становятся неспособными читать божественные заклинания, не могут использовать божественные врожденные заклинания.
Специально: Вы можете выбирать этот умение неоднократно, выбирая каждый раз новое заклинание. Вы должны оплатить затраты в ячейках заклинания, фокусах и материальных компонентах для каждого врожденного заклинания, которое Вы приобретаете.

Написание Руны [создание изделия] (Inscribe Rune)

Вы можете создавать магические руны, которые держат заклинания, пока не сработают.
Предпосылка: Интеллект 13 +, соответствующий навык Ремесла, 3-й уровень божественного заклинателя.
Выгода: Вы можете накладывать любое божественное заклинание, которое Вы подготовили, как руну. Заклинатель должен иметь подготовленное заклинание для написания и должен обеспечить любые материальные компоненты или фокусы, требуемые для заклинания. Если наложение заклинания уменьшит общее количество XP, он платит эту стоимость после начала создания руны в дополнение к стоимости XP для создания собственно руны. Аналогично, материальные компоненты используются, когда он начинает писать, но фокусы - нет. См. секцию Рунная Магия в Главе 2: "Магия" для детализации рун и рунной магии.
Отдельный объект среднего размера или меньше может содержать только одну руну. Большие объекты могут содержать одну руну на 25 квадратных футов (область площадью 5 футов) области поверхности. Руны не могут быть помещены на существа. Руна имеет рыночную цену в уровень заклинания x уровень заклинателя x 100 gp (заклинания 0-го уровня считаются как ½ уровня). Вы должны потратить 1/25 его рыночной цены в XP и исчерпать сырье, стоящее половину этой рыночной цены. Рыночная ценность руны равняется ее базовой цене.

Коварная Магия [метамагия] (Insidious Magic)

Вы можете использовать Теневое Плетение, чтобы делать ваши заклинания тяжелее для обнаружения использующими Плетение. Все существа, использующие заклинания или подобные заклинаниям способности, считаются пользователями Плетения, если они не обладают умением Магии Теневого Плетения.
Предпосылка: Магия Теневого Плетения.
Выгода: Когда использующий Плетение исполняет заклинание предсказания, подобную заклинанию способность или магическое изделие (типа *обнаружения магии*), которое может обнаружить магическую ауру одного из ваших заклинаний, использующий Плетение должен делать проверку уровня (DC 11 + ваш уровень заклинателя), чтобы успешно обнаружить ваше заклинание. Точно так же использующий

Плетение, пытающийся использовать предсказание типа *видеть невидимое,* показывающее эффекты одного из ваших заклинаний, должен делать проверку уровня, чтобы показать эффекты вашего заклинания. Использующий Плетение может проверять только однажды для каждого используемого заклинания предсказания, независимо от того, сколько из ваших эффектов заклинаний работает в области.

Эта выгода не распространяется на заклинания, которые Вы читаете из школ Воплощения или Превращения.

С этого времени ваша способность обнаружить магию Плетения портится. Любое заклинание предсказания, которое Вы используете против эффекта Плетения, успешно, только если Вы делаете проверку уровня против DC 9 + уровень заклинания. Этот штраф не распространяется на эффекты Очарования, Иллюзий или Некромантии (Вы обнаруживаете их как обычно).

Удача Героев [общее] (Luck of Heroes)

Ваша земля известна своими героями. Своим мужеством, целеустремленностью и гибкостью Ваш народ выживает, когда этого не ожидает никто.

Регионы: Агларонд, Долины, Тетир, Васт.

Выгода: Вы получаете +1 бонус удачи на все спасброски.

Магический Ремесленник [общее] (Magical Artisan)

Вам знаком мастерский метод создания некоторого вида магического изделия.

Предпосылка: Любое умение создания изделия.

Выгода: Каждый раз, беря это умение, вы выбираете одно умение создания изделия, которое Вы знаете. При определении стоимости для Вас XP и сырых материалов для создания изделий с этим умением уменьшите базовую цену на 5%.

Специально: Вы можете получать это умение многократно. Каждый раз это умение применяется к новому умению создания изделия.

Магическое Обучение [общее] (Magical Training)

Вы присходите из Халруаа, полулегендарной земли, где базовое волшебство преподается всем, имеющим способность к нему. Каждый ремесленник и чернорабочий, похоже, знает кантрип-другой для облегчения своей работы.

Предпосылка: Интеллект 10 +.

Регион: Халруаа.

Выгода: Вы можете читть тайные заклинания 0-го уровня *танцующий свет, ошеломление* и *рука мага* однажды в день каждое. Вы имеете шанс неудачи тайного заклинания, если Вы носите броню. Вы считаетесь волшебником вашего уровня тайного заклинателя (минимум 1-й уровень) для определения дальности, в которой могут быть прочитаны эти заклинания.

Специально: Вы можете брать это умение только как персонаж 1-го уровня.

Коммерческая Подготовка [общее] (Mercantile Background)

Мощные гильдии торговцев и ремесленников управляют богатством и торговлей стран Фаэруна. Вы происходите из семейства, которое превососходит других в специфической торговле и хорошо знает ценность какого-либо вида товаров.

Регионы: Импилтур, Озеро Пара, Лантан, Сембия, Ташалар, Тетир, Теск, Васт, глубинный гном, серый дварф.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Оценивания и +2 бонус на навык Ремесла или Профессии на ваш выбор.

Милиция [общее] (Militia)

Вы служили в местной милиции, обучаясь с оружием, подходящим для использования на поле битвы.

Регион: Долины, Импилтур, Люирен, сильный сердцем халфлинг.

Выгода: Вы получаете Мастерство Военного Оружия (длинный лук) и Мастерство Военного Оружия (длинное копье). В Люирене это умение применяется к Мастерству Военного Оружия (короткий лук) и Мастерству Военного Оружия (короткий меч) вместо длинного лука и длинного копья.

Разум над Телом [общее] (Mind over Body)

Тайные заклинатели некоторых стран учились преодолевать непрочность тела упорной властью разума.

Регионы: Калимшан, Тэй, лунный эльф, солнечный эльф.

Выгода: На 1-м уровне Вы можете использовать ваш модификатор Интеллекта вместо вашего модификатора Телосложения, чтобы определить бонусные очки жизни. (Для всех следующих уровней Вы возвращаетесь к вашему модификатору Телосложения). Вы получаете +1 очко жизни каждый раз, когда изучаете метамагическое умение.

Специально: Вы можете брать это умение только как персонаж 1-го уровня.

Разрушительная Магия [метамагия] (Pernicious Magic)

Вы можете использовать Теневое Плетение, чтобы сделать ваши заклинания тяжелее для противостояния пользователей Плетения. Любое существо, использующее заклинание, подобную заклинанию способность или магическое изделие без умения Магии Теневого Плетения считается пользователем Плетения.

Предпосылка: Магия Теневого Плетения.

Выгода: Ваши заклинания сопротивляются попыткам контрзаклинания тех, кто использует Плетение. Когда заклинатель Плетения пробует делать контрзаклинание прочитанному вами заклинанию, он должен делать проверку уровня (DC 11 + ваш уровень заклинателя), чтобы преуспеть в контрзаклинании.

Эта выгода не распространяется на заклинания, которые Вы читаете из школ Воплощения и Превращения, и противников, использующих *рассеивание магии* для контрзаклинания (см. Стойкая Магия далее в этой секции).

С этого времени ваша способность контрзаклинания Магии Плетения портится. Когда Вы пытаетесь противостоять заклинанию Плетения, Вы должны делать проверку уровня с DC 9 + уровень заклинателя вашего противника, чтобы преуспеть. Этот штраф не распространяется на эффекты Очарования, Иллюзий или Некромантии (вы делаете контрзаклинания как обычно). Вы можете делать попытку контрзаклинания с *рассеиванием магии* как обычно.

Постоянное Заклинание [метамагия] (Persistent Spell)

Вы делаете одно из ваших заклинаний длящимся весь день.

Предпосылки: Продленное Заклинание.

Выгода: Постоянное заклинание имеет продолжительность 24 часа. Постоянное заклинание должно иметь персональную дальность или установленную дальность (к примеру, *постигать языки* или *обнаружение магии*). На заклинания мгновенной продолжительности, заклинания с дальностью касания и заклинания, эффекты которых разряжаются, нельзя воздействовать этим умением. Вы не должны

концентрироваться на заклинаниях типа *обнаружения магии* и *обнаружения мысли*, чтобы знать простое присутствие или отсутствие обнаруживаемой вещи, но Вы должны все же концентрироваться, чтобы получить дополнительную информацию, как обычно. Концентрация на таком заклинании - стандартное действие, которое не вызывает атаки возможности. Постоянное заклинание занимает ячейку заклинания на четыре уровня выше, чем фактический уровень заклинания.

Сопротивление Яду [общее] (Resist Poison)

Годами некоторые из вашего народа тщательно подвергали себя ядам в контролируемой дозировке, чтобы создать устойчивость к их эффектам. Некоторые таким образом ослаблены, но сильные приспосабливаются.

Регионы: Серый дварф, полуорк, орк.

Выгода: Вы получаете +4 бонус на спасброски Стойкости против яда.

Специально: Вы можете брать это умение только как персонаж 1-го уровня.

Седло [боец, общее] (Saddleback)

Ваш народ ездит так же комфортно, как ходит.

Регионы: Кормир, Земли Орды, Нарфелл, Север, Западное Сердцеземье.

Выгода: Вы получаете +3 бонус по всем проверкам Поездки.

Магия Теневого Плетения [общее] (Shadow Weave Magic)

Вы обнаружили темные и опасные тайны Теневого Плетения.

Предпосылка: Мудрость 13 + или божество-покровитель Шар.

Выгода: С этого времени ваши заклинания выявляют Теневое Плетение вместо Плетения. Вы также можете активизировать магические изделия, которые используют Теневое Плетение, без получения урона.

Добавьте +1 бонус к DC всех спасбросков заклинаний, которые Вы читаете из школ Очарования, Иллюзии и Некромантии и для заклинаний с описателем темноты. Вы получаете +1 бонус по проверкам уровня заклинателя для преодоления сопротивления заклинаниям для этих школ и заклинаний.

Теневое Плетение оказывается менее оптимальным для эффектов, вовлекающих энергию или материю. Ваш эффективный уровень заклинателя для заклинаний, которые Вы читаете из школ Воплощения или Превращения (кроме заклинаний с описателем темноты) уменьшен на единицу. (Первоуровневые пользователи Теневого Плетения не могут читать заклинания из этих школ). Уменьшенный уровень заклинателя воздействует на дальность заклинания, его продолжительность, урон и любые другие переменные, зависящие от уровня, включая проверки рассеивания против Вас.

Вы больше не можете читать заклинания с описателем света, независимо от того, каков ваш уровень. Такие заклинания автоматически терпят неудачу. Ваша способность использовать магические изделия, которые производят эффекты света, также ограничена, Вы не можете призывать силу света изделия, если метод активации изделия - срабатывание заклинания или завершение заклинания.

С этого времени любое магическое изделие, которое Вы создаете - изделие Теневого Плетения (см. Главу 2: "Магия").

Специально: Знание Теневого Плетения имеет свою цену. Когда Вы приобретаете это умение, ваш показатель Мудрости немедленно уменьшается на 2 пункта. Если эта потеря или любая будущая потеря Мудрости уменьшают ваш показатель Мудрости менее чем до 13, Вы все еще имеете умение. (Это - исключение к общему правилу, управляющему умениями с предпосылками).

Укрепляющие заклинания (типа *восстановления* или *великого восстановления*) не восстанавливают потерю Мудрости. Вы можете, однако, ударить по рукам с Шар, богиней, господствующей над Теневым Плетением, для восстановления вашей потери Мудрости. Вы должны получить заклинание *искупление* от клерика Шар. Шарские клерики требуют подчиненного выполнить опасные задания перед получением *искупления,* и затем Вы должны выбрать ее в качестве вашего покровителя. (Обычные задания - уничтожить последователя Селунэ, чей уровень по крайней мере столь же высок, как ваш). Если Вы позже изменяете вашего покровителя, Вы немедленно переносите потерю Мудрости. Если Вы принимаете Шар обратно как ваше божество-покровителя, это не восстанавливается.

Подпись Заклинания [общее] (Signature Spell)

Вы настолько знакомы с изготовлением заклинаний, что Вы можете конвертировать другие подготовленные заклинания в это заклинание.

Предпосылка: Мастерство Заклинания.

Выгода: Каждый раз, выбирая это умение, вы выбираете заклинание, которое вы можете обрабатывать с Мастерством Заклинания. Вы можете теперь конвертировать подготовленные тайные заклинания уровня этого заклинания или выше в это подписанное заклинание, также как добрый клерик спонтанно читает подготовленные заклинания как заклинания *лечения*.

Специально: Вы можете получать это умение многократно. Каждый раз это умение применяется к новому заклинанию.

Серебряная Ладонь [общее] (Silver Palm)

Ваша культура основана на торговле и искусстве ведения дел.

Регионы: Амн, Побережье Дракона, Великая Долина, Импилтур, Лунное Море, Сембия, Шаар, Теск, Вилонский Предел, золотой дварф, серый дварф.

Выгода: Вы получаете + 2 бонус на все проверки Оценивания и Блефа.

Гладкий Разговор [общее] (Smooth Talk)

Ваш народ приучен иметь дело с незнакомцами и иностранцами без нужды вынимать оружие, чтобы указать им их место.

Регионы: Люирен, Сильверимун, Теск, Уотердип, золотой дварф, легконогий халфлинг.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Дипломатии и Чувства Мотива.

Змеиная Кровь [общее] (Snake Blood)

Зараза юань-ти бежит в ваших жилах. Никакие признаки снаружи не выдают вашего наследия, но Вы - что-то более-менее, но не полностью человек.

Регионы: Чалт, Ташалар, Вилонский Предел (только Хлондет).

Выгода: Вы получаете +2 бонус на спасброски Стойкости против яда и +1 бонус на все спасброски Рефлексов.

Специально: Вы можете брать это умение только как персонаж 1-го уровня.

Одаренное Колдовство [общее] (Spellcasting Prodigy)

Вы имеете исключительный дар к магии.

Выгода: С целью определения бонусных заклинаний и DC спасбросков заклинаний, прочитанных вами, применяется ваш первичный

показатель способности для заклинателя (Харизма для бардов и колдунов, Мудрость для божественных заклинателей, Интеллект для волшебников) на 2 пункта выше фактического. Если Вы имеете более одного колдовского класса, бонус применяется только к одному из этих классов.

Специально: Вы можете брать это умение только как персонаж 1-го уровня. Если Вы берете это умение более чем однажды (например, если Вы человек или другой тип существа, которое получает более одного умения на 1-м уровне), оно применяется каждый раз к новому колдовскому классу. Вы можете брать этот умение, даже если Вы не имеете никаких колдовских классов.

Скрытный [общее] (Stealthy)

Ваш народ известен своей скрытностью.

Регион: Эльф-дроу, полуорк, призрачный халфлинг, легконогий халфлинг, сильный сердцем халфлинг,

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Скрытности и Бесшумного Движения.

Сила Улиц [общее] (Street Smart)

Вы научились быть информированным, задавая вопросы и взаимодействуя с преступным миром, не возбуждая подозрений.

Регионы: Амн, Калимшан, Чессента, Лунное Море, Лантер.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на все проверки Блефа и Сбора Информации.

Сильная Душа [общее] (Strong Soul)

Души вашего народа трудно отделить от их тел.

Регионы: Долины, Муншаес, глубинный гном, призрачный халфлинг, легконогий халфлинг, лунный эльф, скальный гном, сильный сердцем халфлинг, солнечный эльф, дикий эльф, лесной эльф.

Выгода: Вы получаете +1 бонус на все спасброски Стойкости и Воли и дополнительно +1 бонус при спасброски против *иссушения энергии* и смертельных эффектов.

Выживший [общее] (Survivor)

Ваш народ процветает в регионах, которые другие считают непригодными для жилья, и превососходит других при раскрытии тайн дикой местности и выживания, чтобы потом рассказать об этом.

Регионы: Анорач, Чондалвуд, Чалт, Дамара, Земли Орды, Муншаес, Нарфелл, Север, Шаар, Рашемен, Сильверимун, Вааса, Вилонский Предел, Западное Сердцеземье, глубинный гном, эльф дроу, легконогий халфлинг, призрачный халфлинг, щитовой дварф, дикий эльф.

Выгода: Вы получаете +1 бонус на спасбросок Стойкости и +2 бонус по всем проверкам Знаний Дикой Местности.

Фокус Татуировки [специальный] (Tatoo Focus)

Вы носите мощные магические татуировки Красного Волшебника Тэя.

Предпосылка: Специализация в школе магии.

Регион: Тэй.

Выгода: Добавляется +1 к DC для всех спасбросков против заклинаний вашей специализированной школы. Вы получаете +1 бонус по проверкам уровня заклинателя (1d20 + уровень заклинателя) для пробивания сопротивления заклинаниям существа при чтении заклинания из этой школы.

Специально: Только персонажи с умением Фокус Татуировки могут участвовать в кругах Красных Волшебников. Персонаж может выбирать это умение только с помощью Красного Волшебника, имеющего способность Написания Татуировки.

Упрямая Магия [метамагия] (Tentacious Magic)

Вы можете использовать Теневое Плетение, чтобы сделать ваши заклинания тяжелее для рассеивания использующими Плетение. Любое владеющее магией существо без умения Магии Теневого Плетения считается использующим Плетение.

Предпосылка: Магия Теневого Плетения.

Выгода: Ваши заклинания сопротивляются попыткам рассеивания использующих Плетение. Когда заклинатель Плетения делает проверку рассеивания, чтобы рассеять одно из ваших заклинаний (включая использование *рассеивания магии* для контрзаклинания прочитанному вами заклинанию), DC равен 15 + ваш уровень заклинателя. Эта выгода не распространяется на заклинания, которые Вы читаете из школ Воплощения или Превращения.

С этого момента ваша способность рассеивать магию Плетения портится. Когда Вы делаете проверку рассеивания, чтобы рассеять заклинание Плетения (или используете *рассеивание магии* для контрзаклинания заклинанию противника), DC равен 13 + уровень заклинателя противника. Этот штраф не распространяется на эффекты Очарования, Иллюзий или Некромантии, которые Вы можете рассеивать как обычно.

Головорез [общее] (Thug)

Ваш народ знает, как быть компетеным и подталкивать других. Пока другие дебатируют, Вы действуете.

Регионы: Калимшан, Побережье Дракона, Лунное Море, Острова Нелантер, Унтер, Васт, Вилонский Предел, Уотердип.

Выгода: Вы получаете +2 бонус по проверкам Инициативы и + 2 бонус на проверки Запугивания.

Близнец Грома [общее] (Thunder Twin)

Вы - один из дварфского поколения близнецов, рожденных после Благословения Грома Морадина в Году Грома (1306 DR).

Регионы: золотой дварф, щитовой дварф.

Выгода: Вы получаете +1 бонус по всем основанным на Харизме проверкам. Вы имеете близнеца-брата или сестру (братского или идентичного). Вы можете обнаружить направление на вашего близнеца, если он жив и находится на одном с вами плане и Вы преуспеваете в проверке Чувства Направления против DC 15 (или проверке Мудрости, если у Вас нет навыка). Неудача этой проверки не дает никакой информации. Вы можете повторять это однажды в раунд как стандартное действие.

Специально: Вы можете брать это умение только как персонаж 1-го уровня.

Верхушки Деревьев [общее] (Treetopper)

Ваши народ чувствует себя как дома в деревьях и на высоких местах, смело падая там, где большинство других застынет в презренном ужасе.

Регионы: Агларонд, Чондалвуд, Высокий Лес, призрачный халфлинг, дикий эльф, лесной эльф.

Выгода: Вы получаете +2 бонус по всем проверкам Подъема. Вы не теряете ваш бонус Ловкости к Классу Брони и не даете атакующему вас +2 бонус, когда Вы атакованы при восхождении.

Парное Заклинание [метамагия] (Twin Spell)

Вы можете читать заклинание одновременно с другим заклинанием, точно таким же, как это.

Предпосылка: Любое другое метамагическое умение.

Выгода: Чтение заклинание, измененного этим умением, заставляет заклинание вступать в силу дважды на цели, как будто Вы одновременно наложили то же самое заклинание второй раз на то же самое место или цель. Любые переменные заклинания (типа целей, формирования области и так далее) применяются к обоим заклинаниям. Цель переносит все эффекты обоих заклинаний отдельно и получает спасбросок для каждого.

В некоторых случаях неудача обоих спасбросков цели - результат избыточного эффекта, типа парного *зачарования персоны* (см. Объединение магических эффектов в Главе 10 "Руководства Игрока"), хотя любой союзник цели будет должен преуспеть в двух попытках рассеивания, чтобы освободить цель от зачарования. Как и с другими метамагическими умениями, соединение заклинаний не затрагивает их уязвимость к контрзаклинанию (например, использование неспаренной формы заклинания не снимает только половину парного заклинания).

Парное заклинание занимает ячейку заклинания на четыре уровня выше фактического уровня заклинания.

Стиль Парных Мечей [боец, общее] (Twin Sword Style)

Вы имеете мастерский стиль защиты, который расстраивает других.

Предпосылка: Бой Двумя Оружиями.

Регионы: Сембия, Уотердип, эльфы-дроу.

Выгода: При бое двумя мечами (кинжал, длинный меч, рапира, скимитар или короткий меч в любой комбинации) Вы можете определять рукопашного противника в течение вашего действия и получить +2 бонус брони к вашему Классу Брони против атак этого противника. Этот бонус брони складывается с бонусом брони от доспехов и щита. Вы можете выбирать нового рукопашного противника на любом действии. Условие, которое заставит Вас потерять ваш бонус Ловкости к Классу Брони (если есть), также снимает и этот бонус.

Выгоды от этого умения применяются, только если Вы опытны с оружием, которые используете.

Описание персонажа

В дополнение к руководящим принципам, данным в "Руководстве Игрока", Вы должны принять во внимание некоторые другие соображения при создании персонажа для кампании мира "Забытых Царств".

Религия

Божества Фаэруна глубоко впутаны в функционирование всемирной магической экологии и в жизнь смертных. Фаэрунские персонажи почти всегда имеют божество-покровителя. Каждый на Фаэруне знает, что те, кто умирают без божества-покровителя, которое может дать им надлежащий суд в землях мертвых, проводят вечность, корчась в Стене Неверующих, или исчезают в аду дьяволов или в инферно демонов.

Выбор божества-покровителя не подразумевает, что ваш персонаж поклоняется или молится только одному божеству. Фаэрун - политеистический мир, а не монотеистический. В соответствующий момент персонажи могут поклоняться или воздавать должное почти всем божествам, даже тем, которых они не могут выбрать покровителями. Например, законно-добрые моряки никогда и не подумали бы о выборе Амберли, злой богини океана, в качестве своего покровителя, но будет трудно найти моряка, кто не пожертвовал Амберли по крайней мере в одном путешествии или не сделал ей подношение во время шторма. Аналогично, злой последователь Маска, бога воров, может сделать пожертвование храму Тиморы, богини удачи, перед большим грабежом, даже при том, что Тимора - добрая богиня.

Почему выбирают божество-покровителя?

Выбор божества-покровителя обеспечивает Вас контактами в мире, особенно если Вы явно служите целям вашего божества. Персонаж с Хелмом в качестве покровителя более вероятно получит при потребности помощь - своевременное лечение, место для убежища, доступ к предсказаниям и другим заклинаниям - от церкви Хелма. Бард, чей покровитель - Тимора, имеет лучший шанс убедить группу поклоняющихся Тиморе бандитов поговорить мирно вместо боя.

В большинстве случаев персонаж, умирающий без божества-покровителя, не может быть поднят из мертвых никакими смертными средствами, за исключением *чуда* или *желания* . Когда такой персонаж умирает, он считается одним из Неверующих, и его душа используется для формирования части стены вокруг царства Келемвора, бога мертвых. Смертное действие не может полностью изменить эту судьбу, и если друзья персонажа не могут устроить прямое вмешательство другого божества (или расходовать заклинания *чудо* или *желание*, символизирующие вмешательство другого божества), этот персонаж вряд ли возвратится к жизни. (См. секцию Космологии Главы 5: Божества для большего количества информации).

Выбор покровителя

Наличие божества-покровителя подразумевает некоторое истинное персональное единение с этим божеством. При этих отношениях фактически неслыханно для персонажа иметь покровителя с радикально отличным от собственного мировоззрением. Например, по существу невозможно для хаотично-доброго жулика чувствовать близкую персональную связь с Бэйном, законно-злым богом тирании и страха.

При выборе покровителя, если Вы божественный заклинатель, Вы следуете правилу "одного шага", описанного в подразделе Мировоззрение секции Клерик Главы 3: Классы в "Руководстве Игрока". Ваше мировоззрение может быть на один "шаг" от вашего покровителя. Например, хаотичный нейтральный рейнджер может выбрать Малара (хаотично-злой бог) в качестве покровителя, но не может выбрать Милики (нейтрально-добрая богиня).

Вы можете только иметь одно божество-покровителя одновременно. Возможно изменить вашего покровителя, но сделать так - не то решение, которое принимается легко или быстро. Если Вы клерик, друид, паладин или колдующий рейнджер (или любой другой божественный заклинатель), этот процесс описан в секции Смена Божества Главы 5: Божества. Если Вы - любой другой класс персонажа, смена покровителя - сделать это проще , не требуя вмешательства церкви вашего нового покровителя (при получении его благословения общепринято выказывать преданность новому божеству). Персонаж, часто изменяющий божество-покровителя, вероятно, получит репутацию слабого в своей вере и рискует оказаться заклейменным как один из Ложных в загробной жизни.

Люди выбирают божество-покровителя из фаэрунского или мулхорандского пантеонов, основываясь на регионе, в котором они

живут или в котором они выросли. Нелюди обычно выбирают покровителя из своего собственного пантеона (дроу - из пантеона дроу, эльфы - из эльфийского пантеона и так далее). Нелюди могут также выбирать покровителя из человеческого пантеона региона, в котором они живут или выросли. Наиболее общие примеры этого - северные халфлинги, часто выбирающие Тимору, и гномы, часто выбирающие Гонда. Полуорки выбирают покровителя из оркского пантеона или из человеческого пантеона региона, в котором они живут или росли. Полуэльфы выбирают покровителя из эльфийского пантеона или пантеона дроу (в соответствии с их нечеловеческим родителем) или из человеческого пантеона региона, в котором они живут или выросли. Главным образом существа выбирают покровителя из своего собственного пантеона, но отход от этой тенденции является достаточно обычным, чтобы рассматриваться скорее как любопытство, чем как отклонение.

Жизненная статистика

Большинство персонажей в кампании "Забытых Царств" используют нормальные показатели роста и веса, данные в Таблице 6-6: Случайный рост и вес в "Руководстве Игрока". Однако, эльфы Фаэруна высоки и тонки, так что все эльфы, кроме дроу, используют человеческий рост и полуэльфийский вес, вычитая 10 фунтов от фактического веса. Полуэльфы использует человеческий рост и полуэльфийский вес. Дроу используют эльфийский рост и вес. Изнуренные серые дварфы используют показатели дварфа, но вычитают 30 фунтов от веса. Аазимары и тифлинги используют стандартный человеческий рост и вес, и для дженази это считается основой, хотя воздушные дженази обычно легче, земные дженази - тяжелее, огненные дженази - выше и водные дженази - ниже.

Престиж-классы

Фаэрун - дом множества секретных организаций и элитных орденов, сотен уникальных авантюристов и благословенных чемпионов и тысяч возможностей. Маг может начинать свою карьеру как прямой волшебник, но по мере получения мощи и опыта перед ним стоит выбор. Он должен следовать путем архимага или погрузиться в тайные занятия Красных Волшебников? Он должен искать знание в темных искусствах Теневого Плетения, рискуя жизнью и здравомыслием в поиске Силы, или он должен усилить свои связи с божеством-покровителем и служить выбранной церкви как тайный приверженец?

Персонажи любого класса стоят перед подобными выборами. Многие из наиболее мощных и успешных авантюристов Фаэруна в конечном счете впутываются в борьбу света и тьмы, принимая ответственность и привилегии уникальных классов персонажа.

Престиж-классы, которые добавляются к базовому классу персонажа для определения количества заклинаний в день, добавляются к уровню заклинателя персонажа (к примеру, для проверок рассеивания и проверок уровня для преодоления сопротивления заклинаниям).

Тайный приверженец (Arcane Devotee)

Тайный приверженец Коссута

Каждая крупная вера имеет среди своих пылких последователей колдунов и волшебников. Хотя некоторые из союзнических церквям волшебников близки к своим собственным верам из предосторожности и удобства, другие охотно подчиняют свои собственные побуждения таковым своего божества-покровителя, становясь тайными приверженцами.

Тайные приверженцы дополняют божественную магию клериков-лидеров церкви и находятся среди самых важных и уважаемых последователей божества. Они обеспечивают многое из магической ударной мощи своей веры и сотрудничают с клериками церкви в создании магических изделий, требующих и тайные, и божественные заклинания. Тайные приверженцы обеспечивают поддержку армиям церкви во время войны, предсказывают намерения врагов веры и часто встают в первые ряды, чтобы подкосить вражеские отряды или уничтожить заклинателей конкурирующих вер.

Естественно, тайные приверженцы - всегда тайные заклинатели. Колдуны и волшебники – самый обычный тип, но некоторые ориентированные на музыку божества имеют больше приверженцев-бардов, а немногие злые божества, как известно, имеют приверженцев-убийц, которые сосредотачиваются на жестоких и ужасных формах смертельной магии.

Hit Die: d4.

Требования

Чтобы стать тайным приверженцем (Dev) специфического божества, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Колдовство: Способность читать тайные заклинания 4-го уровня.

Навыки: Знание (религия) 8 разрядов, Колдовство 8 разрядов.

Умения: Увеличение Заклинания.

Покровитель: Тайный приверженец должен иметь божество-покровителя, и это должно быть божество, для которого он - приверженец.

Навыки класса

Навыки класса тайного приверженца (и ключевая способность для каждого навыка) - Алхимия (Интеллект), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Знание (все навыки, взятые индивидуально) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Наблюдение (Интеллект) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4: Навыки в Руководстве Игроков для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности престиж-класса тайного приверженца.
Мастерство оружия и брони: Тайные приверженцы не получают никакого мастерства оружия или брони.
Заклинания в день: Обучение тайного приверженца сосредотачивается на тайных заклинаниях. Таким образом, когда получен новый уровень тайного приверженца, персонаж получает новые заклинания в день, как будто он также получил уровень в любом тайном колдовском классе, к которому он принадлежал перед добавлением престиж-класса. Однако, он не получает других выгод, которые получил бы персонаж того класса (бонусное метамагическое умение или умение создания изделия, способности барда или убийцы и так далее). Это по существу означает, что он добавляет уровень тайного приверженца к уровню другого тайного колдовского класса, который персонаж имеет, и затем определяет заклинания в день и уровень заклинателя соответственно.
Если персонаж имел более одного тайного колдовского класса, прежде чем он стал тайным приверженцем, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень тайного приверженца с целью определения заклинаний в день.
Увеличение заклинания: Тайный приверженец может накладывать заклинание как будто под эффектом умения Увеличение Заклинания. Он не должен готовить это заклинание заранее, и оно не увеличивает времени чтения и не использует ячейку заклинания более высокого уровня. Эта способность может использоваться количество раз в день, равное 1 + бонус Харизмы тайного приверженца (минимум однажды в день).
Священная защита: Эта величина добавляется (+1 на 2-м уровне, +2 на 4-м уровне) к спасброскам тайного приверженца против божественных заклинаний, а также подобных заклинаниям и сверхъестественных способностей аутсайдеров.
Фокус мировоззрения: Тайный приверженец 2-го уровня выбирает один компонент мировоззрения своего божества. Он теперь читает заклинания этого мировоззрения с +1 к уровню заклинателя. Если его божество нейтрально, он выбирает один компонент его мировоззрения для этого фокуса. Если тайный приверженец и его божество нейтральны, персонаж выбирает хаос, зло, добро или закон для своего фокуса.
Бонусное умение: На 3-м уровне тайный приверженец может выбрать любой умение создания изделия или любое умение из следующего списка: Фокус Заклинания, Великий Фокус Заклинания, Проникновение Заклинания, Великое Проникновение Заклинания, Улучшенное Контрзаклинание, Магический Ремесленник или Магия Теневого Плетения (только приверженцы Шар).
Божественный саван (Su): Однажды в день тайный приверженец 5-го уровня может окружить себя кругом пылающей божественной силы, которая защищает от вражеских заклинаний. Саван имеет цвет, соответствующий мировоззрению покровителя тайного приверженца: постоянный синий для закона, мерцающий белый для добра, волнующийся черный для зла или мерцающий желтый для хаоса. Саван предоставляет сопротивление заклинаниям 12 + уровень заклинателя персонажа, как будто он под эффектом заклинания *сопротивление заклинаниям*. Эта способность может быть призвана как свободное действие и продолжается количество раундов, равное бонусу Харизмы тайного приверженца + 5.

ТАБЛИЦА 1-7: ТАЙНЫЙ ПРИВЕРЖЕНЕЦ

Уровень класса	Базовый Бонус Атаки	Стой-кость	Реф-лексы	Воля	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+0	+2	Увеличение заклинания	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
2-й	+1	+0	+0	+3	Священная защита +1, Фокус Мировоззрения	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
3-й	+1	+1	+1	+3	Бонусное умение	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Священная защита +2	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
5-й	+2	+1	+1	+4	Божественный саван	+1 уровень существующего тайного колдовского класса

Архимаг (Archmage)

Самое высокое искусство магии часто упоминается как *Искусство*. Часто его самые продвинутые практикующие - архимаги, изгибающие заклинания способами, недоступными другим заклинателям. Архимаг получает странные силы и способности изменения заклинаний замечательными способами, но должен жертвовать частью своих способностей к заклинаниям, чтобы овладеть этими тайнами.
Hit Die: d4.

Требования

Чтобы стать архимагом (Acm), персонаж должен выполнять все следующие критерии.
Колдовство: Способность читать тайные заклинания 7-го уровня, знание заклинаний 5-го уровня или выше по крайней мере пяти школ.
Навыки: Знание (тайны) 15 разрядов, Колдовство 15 разрядов.
Умения: Фокус Навыка (Колдовство), Фокус Заклинания в двух школах магии.

Навыки класса

Навыки класса архимага (и ключевая способность для каждого навыка) - Алхимия (Интеллект), Концентрация (Телосложение), Знание (все навыки, взятые индивидуально) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Наблюдение (Интеллект), Поиск (Интеллект) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.
Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности престиж-класса архимаг.
Мастерство оружия и брони: архимаги не получают никакого мастерства оружия или брони.
Заклинания в день: Когда получен новый уровень архимага, персонаж получает новые заклинания в день, как будто он также получил уровень в любом тайном колдовском классе, к которому он принадлежал прежде, чем добавил престиж-класс. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (бонусное метамагическое умение или умение создания изделия, способности барда или убийцы и так далее). Это по существу означает, что он добавляет уровень архимага к уровню другого тайного колдовского класса, который персонаж имеет, и затем определяет заклинания в день и уровень заклинателя соответственно.
Если персонаж имел более одного тайного колдовского класса, прежде чем он стал архимагом, он должен решить, к которому классу он

добавляет каждый уровень архимага с целью определения заклинаний в день.

Высокие тайны: Архимаг изучает секретные знания, неизвестные меньшим волшебникам и колдунам. Он получает способность выбрать специальную способность из числа следующих, навсегда лишаясь одной ячейки заклинания. Например, волшебник 15-го уровня обычно может читать два заклинания 7-го уровня в день (не считая бонусных заклинаний при специализации или высоком Интеллекте). Волшебник 13/архимаг 2, выбравший тайную досягаемость, теряет одну ячейку заклинания 7-го уровня и может читать только одно заклинание 7-го уровня в день, не считая бонусных заклинаний. Архимаг может захотеть устранить ячейку заклинания более высокого уровня, чем требуемое, чтобы приобрести более высокие тайны, если пожелает.

Тайный огонь (Su) Архимаг получает способность канала тайной энергии заклинаний в тайный огонь, проявляющийся как заряд сырой магической энергии. Заряд - дальняя атака касанием с большой дальностью (400 футов + 40 футов/уровень архимага) и наносит 1d6 урона на уровень архимага плюс 1d6 урона на уровень заклинания, пущеного в канал для создания эффекта. Поэтому архимаг 5-го уровня при канале заклинания 7-го уровня в тайный огонь наносит 12d6 пунктов урона цели в случае попадания. Эта способность стоит одной ячейки заклинания 9-го уровня.

Тайная досягаемость: архимаг может использовать заклинания касанием на цели на расстоянии до 30 футов. Если заклинание требует атаки касанием (рукопашной или дальней), архимаг должен сделать атаку дальним касанием. Если эта специальная способность выбрана вторично, дальность увеличивается до 60 футов. Эта способность стоит одной ячейки заклинания 7-го уровня.

Архимаг Тетира Перендра Рэслеттар

Мастерство контрзаклинания: Когда архимаг делает контрзаклинание, он поворачивает заклинание обратно на заклинателя, как будто под воздействием заклинания *обращение заклинания*. Если на заклинание нельзя воздействовать *обращением заклинания*, (например, если это заклинание по области или эффект), то срабатывает обычное контрзаклинание. Эта способность стоит одной ячейки заклинания 7-го уровня.

Мастерство элементов: архимаг может изменять при наложении тайное заклинание так, чтобы оно использовало стихию, отличную от обычной. Например, архимаг может читать *огненный шар*, который наносит звуковой урон вместо огненного.

Эта способность может изменять только заклинания с описателями кислоты, холода, огня, электричества или звука. Время чтения заклинания не изменяется. Заклинатель решает, действительно ли менять энергию заклинания, и выбирает новый тип энергии при начале чтения. Эта способность стоит одной ячейки заклинания 5-го уровня.

Мастерство формирования: архимаг может изменять область и производить заклинания, которые используют следующие категории: взрыв, конус, цилиндр, излучение или распространение. Изменение состоит из создания мест в пределах области заклинания или эффекта, которые заклинание не затрагивает. Минимальное измерение для этих мест - 5-футовый куб. Например, архимаг может читать *огненный шар*, оставляя отверстия там, где стоят его союзники, предотвращая любой ущерб им от огня. Кроме того, любое формированное (S) заклинание имеет минимальный размер 5 футов вместо 10 футов. Эта способность стоит одной ячейки заклинания 6-го уровня.

Сила заклинаний +1: Эта способность увеличивает DC для спасбросков против тайных заклинаний архимага и проверок уровня заклинателя для его тайных заклинаний по преодолению сопротивления заклинаниям +1. Эта способность может только быть выбрана только один раз и складывается с силой заклинаний +2, силой заклинаний +3, а также с эффектами силы заклинания из других источников, например от престиж-класса Красного Волшебника. Эта способность стоит одной ячейки заклинания 5-го уровня.

Сила заклинаний +2: Как сила заклинаний +1, кроме увеличения - +2 вместо +1. Эта способность может быть выбрана только один раз и складывается с силой заклинаний +1, силой заклинаний +3, а также с эффектами силы заклинания из других источников. Эта способность стоит одной ячейки заклинания 7-го уровня.

Сила заклинаний +3: Как сила заклинаний +1, кроме увеличения - +3 вместо +1. Эта способность может быть выбрана только один раз и складывается с силой заклинаний +1, силой заклинаний +2, а также с эффектами силы заклинания из других источников. Эта способность стоит одной ячейки заклинания 9-го уровня.

Подобная заклинанию способность: архимаг может использовать одну из своих ячеек тайных заклинаний (кроме ячейки, израсходованной для изучения этой высокой тайны), чтобы постоянно готовить одно из своих тайных заклинаний как подобную заклинанию способность, которая может использоваться дважды в день. Архимаг не использует никаких компонентов при чтении заклинания, хотя заклинание, имеющее стоимость чтения в XP, все же требует ее, а заклинание с дорогостоящим материальным компонентом вместо этого стоит 10 x это количество XP. Эта способность стоит одной ячейки заклинаний 5-го уровня.

Подобная заклинанию способность обычно использует ячейку заклинания уровня заклинания, хотя архимаг может захотеть сделать заклинание, измененное метамагическим умением, подобной заклинанию способностью на соответствующем уровне заклинания. Например, архимаг может сделать *заряд молнии* подобной заклинанию способностью, используя ячейку заклинания 3-го уровня, или максимизированный *заряд молнии* - подобной заклинанию способностью 6-го уровня.

Архимаг может использовать доступную ячейку заклинания более высокого уровня, чтобы использовать подобную заклинанию способность более часто. Использование ячейки на три уровня выше, чем выбранное заклинание, позволяют накладывать его четыре раза в день, а ячейка на шесть уровней выше позволяет читать его шесть раз в день. Для примера, Хезарк (волшебник 15/архимаг 2) - пироманьяк и никогда не упускает возможность наколдовать *огненный шар*, так что он постоянно использует ячейку заклинания 9-го уровня для чтения *огненного шара* как подобной заклинанию способности шесть раз в день. Он использует ячейку заклинания 5-го уровня для владения способностью.

Если специальная способность выбрана более одного раза, она может применяться к тому же самому или другому заклинанию.

ТАБЛИЦА 1-8: АРХИМАГ

Уровень класса	Базовый Бонус Атаки	Стой-кость	Реф-лексы	Воля	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+0	+1	Высокие тайны	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
2-й	+1	+0	+0	+3	Высокие тайны	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
3-й	+1	+1	+1	+3	Высокие тайны	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Высокие тайны	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
5-й	+2	+1	+1	+4	Высокие тайны	+1 уровень существующего тайного колдовского класса

Божественный чемпион (Divine Champion)

Божественные чемпионы - могущественные воины, посвящающие себя своему божеству, защищая святую землю, уничтожая врагов церкви и убивая мифических тварей и клериков противостоящих вер. Для божеств, которые не имеют паладинов среди своих последователей, божественные чемпионы заполняют собой роль поддержанного церковью воина.

Большинство божественных чемпионов приходит из боевой или военной подготовки. Варвары, бойцы, монахи, паладины и рейнджеры - самые обычные божественные чемпионы, но и некоторые из более воинственных клериков и друидов решают стать божественными чемпионами. Барды, жулики, колдуны и волшебники редко становятся божественными чемпионами, только если они не особенно набожны и не квалифицированны в войне.

Hit Die: d10.

Леди Джерит Фолкон из Уотердипа, божественный чемпион Милики

Требования

Чтобы стать божественным чемпионом (Chm) специфического божества, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Базовый Бонус Атаки: +7.

Навыки: Знание (религия) 3 разряда.

Умения: Фокус оружия с одобренным оружием божества.

Покровитель: Божественный чемпион должен иметь божество-покровителя и это должно быть божество, для которого он - чемпион.

Навыки класса

Навыки класса божественного чемпиона (и ключевая способность для каждого навыка) - Подъем (Сила), Ремесло (Интеллект), Приручение Животного (Харизма), Прыжок (Сила), Знание (религия) (Интеллект), Поездка (Ловкость), Обнаружение (Мудрость) и Плавание (Сила) См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности престиж-класса божественного чемпиона.

Мастерство оружия и брони: Божественный чемпион опытен со всем простыми и военным оружием, легкой броней, средней броней и щитами.

Возложение рук (Sp): Как защитник веры, божественный чемпион может возлагать руки для излечения себя или другого существа того же самого божества-покровителя. Способность действует подобно способности возложения рук паладина, кроме того, что божественный чемпион может излечить 1 пункт урона на уровень божественного чемпиона, умноженный на его бонус Харизмы. Если божественный чемпион - паладин, он может объединять это заживление со своей паладинской способностью возложения рук.

Умение Бойца: На 2-м уровне и снова на 4-м уровне божественный чемпион может выбирать любое умение (кроме Специализации Оружия) из списка бонусных умений класса бойца в "Руководстве Игрока" или любого умения с описателем [Боец] из этой главы.

Священная защита: Эта величина добавляется (+1 на 2-м уровне, +2 на 4-м уровне) к спасброскам божественного чемпиона против божественных заклинаний, а также подобных заклинаниям и сверхъестественных способностей аутсайдеров.

Поразить неверных (Su): Однажды в день божественный чемпион может пытаться ударить существо с отличающимся божеством-покровителем (или без божества-покровителя вообще) одной нормальной рукопашной атакой. Он добавляет свой бонус Харизмы к броску атаки и наносит 1 дополнительный пункт урона на уровень божественного чемпиона. Если божественный чемпион случайно ударяет кого-либо того же самого покровителя, удар не имеет никакого эффекта, но все же исчерпывается в течение этого дня. Если божественный чемпион - также и паладин, он может использовать поражение зла и эту способность отдельно или объединять их в один удар, если цель злая и отличающейся веры.

Божественный гнев (Su): божественный чемпион способен к каналу части мощи своего покровителя в гнев, давая +3 бонус на броски атаки, урона и спасброски в течение количества раундов, равного его бонусу Харизмы. В это время божественный чемпион также имеет 5/- уменьшение урона. Эта способность может использоваться однажды в день как свободное действие.

ТАБЛИЦА 1-9: БОЖЕСТВЕННЫЙ ЧЕМПИОН

Уровень класса	Базовый Бонус Атаки	Стойкость	Рефлексы	Воля	Специальный
1-й	+1	+2	+2	+0	Возложение рук
2-й	+2	+3	+3	+0	Умение бойца, священная защита +1
3-й	+3	+3	+3	+1	Поразить неверных
4-й	+4	+4	+4	+1	Умение бойца, священная защита +2
5-й	+5	+4	+4	+1	Божественный гнев

Божественный ученик (Divine Disciple)

Самые рьяные, преданные и набожные клерики, друиды и паладины обладают способностью служить своему божеству как посредники между смертными и божественными слугами божества. Они интерпретируют божественную волю, действуют как преподаватели и руководители других членов духовенства и вооружают последователей своего божества мощью покровителя. В конечном счете они превосходят свою смертную природу и воплощают божественное на лице Торила.

Божественный ученик Велшарун

Божественные ученики - всегда божественные заклинатели. Клерики и друиды - самые обычные кандидаты на становление божественными учениками, но паладины и рейнджеры, как известно, становятся божественными учениками, и злые божества типа Бэйна, как известно, поднимали черных стражей как божественных учеников в рангах своих темных вер.
Hit Die: d8.

Требования

Чтобы стать божественным учеником (Dis) специфического божества, персонаж должен выполнять все следующие критерии.
Колдовство: Способность читать божественные заклинания 4-го уровня.
Навыки: Дипломатия 5 разрядов, Знание (религия) 8 разрядов.
Покровитель: божественный ученик должен иметь божество-покровителя и это должно быть божество, для которого он - божественный ученик.

Навыки класса

Навыки класса божественного ученика (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Излечение (Мудрость), Знание (тайны), (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Знание (природа) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Наблюдение (Интеллект, исключительный навык), Колдовство (Интеллект) и Знание Дикой Местности (Мудрость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.
Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности престиж-класса божественного ученика.
Мастерство оружия и брони: Божественные ученики не получают никакого мастерства оружия или брони,
Заклинания в день: обучение божественного ученика сосредотачивается на божественных заклинаниях. Таким образом, когда получен новый уровень ученика, персонаж получает новые заклинания в день, как будто он также получил уровень в любом божественном колдовском классе, к которому он принадлежал прежде, чем добавил престиж-класс. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс управления или упрека нежити, метамагическое умение или умение создания изделия и так далее). Это по существу означает, что он добавляет уровень божественного ученика к уровню другого божественного колдовского класса, который персонаж уже имеет, и затем определяет заклинания в день соответственно.
Если персонаж имел более одного божественного колдовского класса, прежде чем он стал божественным учеником, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень божественного ученика с целью определения заклинаний в день.
Новый домен: божественный ученик может выбирать новый домен из доступных доменов своего божества. Божественный ученик получает предоставленную силу домена и может выбирать заклинания домена как заклинания домена. (Ученик теперь имеет три выбора на каждом уровне для заклинаний домена вместо двух).
Божественный эмиссар: Божественные ученики могут телепатически связываться с любым аутсайдером в пределах 60 футов, пока этот аутсайдер служит божеству ученика или имеет то же самое мировоззрение, что и ученик.
Священная защита: Эта величина добавляется (+1 на 2-м уровне, +2 на 4-м уровне) к спасброскам божественного ученика против божественных заклинаний, а также против подобных заклинаниям и сверхъестественных способностей аутсайдеров.
Наполненная заклинанием способность (Sp): Как заклинание, кроме того, что божественный ученик не должен использовать любую ячейку заклинания 4-го уровня (или выше), чтобы активизировать эту способность. (Он передает текущие подготовленные заклинания на свои цели на основании "один к одному" без необходимости использовать ячейку заклинания для заклинания *наполненной заклинанием способности*). Единственный предел количеству заклинаний, которые божественный ученик может передавать - ученику доступны 1-й и 2-й уровни заклинаний.
Превосходство: Божественный ученик благодаря долгим связям со слугами-аутсайдерами своего божества и благодаря прямому вмешательству своего божества превосходит свою смертную форму и становится божественным существом. Его тип изменяется на аутсайдера, что означает, что он приобретает некоторую невосприимчивость и уязвимость, основанные на его типе (см. Аборигены-аутсайдеры в описании расы затронутых планами). Как свободное действие, он может защищать себя оберегами от заклинаний хаоса/зла/добра/закона. (Он выбирает, какую форму иметь, когда получает силу превосходства, и не может изменять ее после этого).
После достижения превосходства внешность божественного ученика обычно подвергается незначительным физическим изменениям, соответствующим его мировоззрению и божеству. Например, глаза ученика Латандера, Лорда Утра, могут измениться на пылающе-золотые. Любой, кто разделяет покровителя ученика, включая слуг-аутсайдеров его покровителя, немедленно признает его превосходящую природу, и он получает +2 бонус на все основанные на Харизме навыки и способности по отношению к этим существам.

ТАБЛИЦА 1-10: БОЖЕСТВЕННЫЙ УЧЕНИК

Уровень Класса	Базовый Бонус Атаки	Стой-кость	Реф-лексы	Воля	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+2	+0	+2	Новый домен, божественный эмиссар	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
2-й	+1	+3	+0	+3	Священная защита +1	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
3-й	+2	+3	+1	+3	*Наполненная заклинанием способность*	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
4-й	+3	+4	+1	+4	Священная защита +2	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
5-й	+3	+4	+1	+4	Превосходство	+1 уровень существующего божественного колдовского класса

Божественный искатель (Divine Seeker)

Иногда церковь не может действовать открыто, или из-за политических ограничений и бюрократии, или потому, что не требуется оглашение ее присутствия в этом месте. При этом способности предусмотрения, скрытности и скорости более ценны, чем прямое проявление мощи. Божественный искатель выполняет эту роль, просачиваясь в опасные места, чтобы спасти заключенных, вернуть украденные реликвии или устранить вражеских лидеров. Тихий и защищенный мощью своего божества, божественный искатель может часто выполнить то, что не сможет прямая атака.

Божественные искатели могут иметь любой класс, хотя они предпочитают монахов, рейнджеров и жуликов. Варвары и барды часто имеют навыки стать божественными искателями, но они обычно слишком недисциплинированны или имеют способности, которые полагаются на шум. Колдуны и волшебники с тонким и тайным волшебством иногда становятся божественными искателями, но редко.

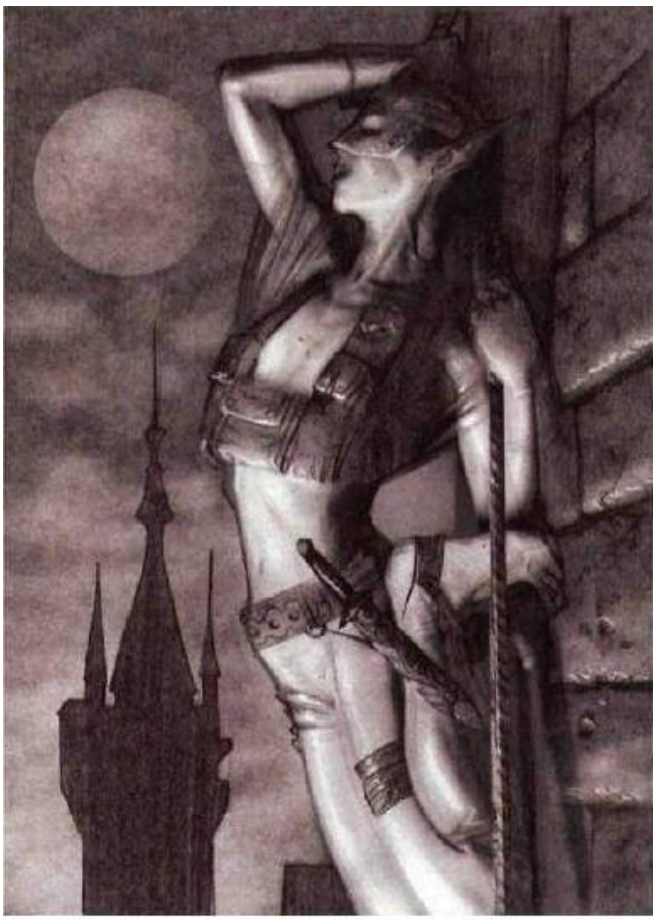
Hit Die: d6

Требования

Чтобы стать божественным искателем (Skr) специфического божества, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Навыки: Скрытность 10 разрядов, Знание (религия) 3 разряда, Бесшумное Движение 8 разрядов, Обнаружение 5 разрядов.

Покровитель: божественный искатель должен иметь божество-покровителя и это должно быть божество, для которого он - божественный искатель.



Божественный искатель Маска

Навыки класса

Навыки класса божественного искателя (и ключевая способность для каждого навыка) - Блеф (Харизма), Подъем (Сила), Ремесло (Интеллект), Расшифровка Записи (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Поломка Устройства (Ловкость), Чувство Направления (Мудрость), Прыжок (Сила), Знание (религия) (Интеллект), Слушают (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкост ь), Открывание Замка (Ловкость), Очистка Карманов (Ловкость), Профессия (Мудрость), Поиск (Интеллект), Обнаружение (Мудрость), Кувырок (Ловкость) и Использование Веревки (Ловкость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 6 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности престиж-класса божественного искателя. Все подобные заклинаниям способности божественного искателя действуют как прочитанные клериком с уровнем заклинателя уровня класса божественного искателя плюс его бонус Харизмы.

Мастерство оружия и брони: Божественные искатели получают мастерство со всем простым оружием и легкой броней.

Санктуарий (Sp): Однажды в день божественный искатель может наложить на себя оберег заклинанием *санктуарий*.

Срыв глифа: божественный искатель получает +4 бонус на все проверки Поиска и Поломки Устройства, чтобы находить, ломать или обходить магические глифы, руны и символы.

Священная защита: Этот бонус добавляется (+1 на 2-м уровне, +2 на 4-м уровне) к спасброскам божественного искателя против божественных заклинаний, а также подобных заклинаниям и сверхъестественных способностей аутсайдеров.

Атака крадучись: Как способность жулика. Это складывается с любой способностью атаки крадучись от другого класса.

Нахождение объекта (Sp): Однажды в день божественный искатель может использовать заклинание *нахождение объекта*.

Неясный объект (Sp): Однажды в день божественный искатель может использовать *неясный объект*, что предотвращает его от прослеживания местоположения украденного изделия, которое он несет.

Нахождение существа (Sp): Однажды в день божественный искатель может использовать заклинание *нахождение существа*.

Божественная настойчивость: Однажды в день, если божественный искатель достигает -1 или ниже очков жизни, он автоматически излечивает 1 d8+5 пунктов урона.

ТАБЛИЦА 1-11: БОЖЕСТВЕННЫЙ ИСКАТЕЛЬ

Уровень класса	Базовый Бонус Атаки	Стойкость	Рефлексы	Воля	Специально
1-й	+0	+0	+2	+0	*Санктуарий*, Срыв глифа
2-й	+1	+0	+3	+0	Святая защита +1, Атака крадучись +1 d6
3-й	+2	+1	+3	+1	*Нахождение объекта, Неясный объект*
4-й	+3	+1	+4	+1	Священная защита +2, Атака крадучись +2d6
5-й	+3	+1	+4	+1	*Нахождение существа*, Божественная настойчивость

Гильдейский вор (Guild Thief)

Гильдейские воры - воры, работающие в городских областях как часть организованной гильдии воров. Они контролируют и манипулируют почти всей преступностью в своих родных городах. Гильдейские воры обычно организовываются в подразделения (убийцы, нищие, охотники за наградой, грабители, артисты и обманщики, срезальщики кошельков и карманники, налетчики и головорезы, рэкетиры, разведчики и шпионы, пираты и контрабандисты), каждое из которых возглавляется мастером гильдии, ответственным за преступления этого типа. Мастера гильдии подчиняются главному мастеру гильдии. Гильдейские воры в общем знают только своих собственных фаворитов, коллег и вышестоящих. Эта сеть организаций хранит тайну, потому что любой захваченный может выдать лишь нескольких.

Большинство гильдейских воров - жулики, хотя специалисты в некоторых областях, более вероятно, будут бойцами или рейнджерами. Клерики злых божеств (особенно Маска и Шар) принимают роли во многих подразделениях, и колдуны и волшебники также имеют важные роли, но их выдающееся положение зависит от земли, на которой они работают. (В некоторых странах колдунов и волшебников немного, или там препятствуют их пребыванию или развитию, устанавливая на них много ограничений). Гильдейские воры превосходны при работе с другими, в запугивании простого народа, управлении карательными делами и приобретении важных контактов.

Hit Die: d6.

Требования

Чтобы стать гильдейским вором (Gld), персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Навыки: Сбор Информации 3 разряда, Скрытность 8 разрядов, Запугивание 3 разряда, Бесшумное Движение 3 разряда.

Специально: Членство в гильдии воров.

Навыки класса

Навыки класса гильдейского вора (и ключевая способность для каждого навыка) - Оценка (Интеллект), Блеф (Харизма), Подъем (Сила), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Поломка Устройства (Ловкость), Подделка (Интеллект), Инсинуация (Мудрость), Запугивание (Харизма), Прыжок (Сила), Знание (местное), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Открывание Замка (Ловкость), Очистка Карманов (Ловкость), Профессия (Мудрость), Поиск (Интеллект), Чувство Мотива (Мудрость), Обнаружение (Мудрость) и Использование Веревки (Ловкость). См. Навыки Главы +1 в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 6 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности престиж-класса гильдейского вора.

Мастерство оружия и брони: Гильдейские воры получают мастерство во всем простым оружии и легкой броней.

Атака крадучись: Как способность жулика. Это складывается с любой атакой крадучись другого класса.

Двойной разговор: Гильдейский вор получает +2 бонус на все проверки Блефа, Дипломатии и Инсинуации.

Бонусное умение: Гильдейский вор получает умение из следующего списка: Настороженность, Слепая Борьба, Космополит, Образование, Мастерство Экзотического Оружия (ручной арбалет), Лидерство, Молниеносные Рефлексы, Прослеживание, Фокус Навыка (любой навык класса гильдейского вора), Бесшумное Заклинание, Сила Улиц, Ловкость с Оружием, Фокус Оружия.

Странная увертливость: Как способность жулика. Если гильдейский вор имеет другой класс, который предоставляет способность странной увертливости, складываются вместе все уровни классов, которые предоставляют способность, и способность странной увертливости персонажа определяется на этом основании.

Репутация: Эта величина добавляется к показателю Лидерства персонажа (см. умение Лидерства в "Руководстве Ведущего"). Большинство гильдейских воров, заинтересованных привлечением последователей, имеют постоянную базу действий в пределах города, которая дает дополнительный +2 бонус к показателю Лидерства согласно Таблице 2-26: Модификаторы Лидерства в "Руководстве Ведущего".

ТАБЛИЦА 1-12: ГИЛЬДЕЙСКИЙ ВОР

Уровень класса	Базовый Бонус Атаки	Стойкость	Рефлексы	Воля	Специально
1-й	+0	+0	+2	+0	Атака крадучись +1 d6, Двойной разговор
2-й	+1	+0	+3	+0	Бонусное умение, странная увертливость (бонус Ловкости к АС)
3-й	+2	+1	+3	+1	Атака крадучись +2 d6, Репутация +1
4-й	+3	+1	+4	+1	бонусное умение, Репутация +2
5-й	+3	+1	+4	+1	Атака крадучись +3 d6, Странная Увертливость (не может быть замкнут), репутация +3

Разведчик Арфистов (Harper Scout)

Разведчики Арфистов - члены Арфистов, тайного общества, посвященного сдерживанию зла, сохранению знаний и поддержанию баланса между цивилизацией и диким. Разведчики Арфистов изучают тайные заклинания и много навыков, которые помогают им в их деле шпионажа, скрытности и передачи информации.

Многие разведчики Арфистов - барды, но ни в коем случае не все. Рейнджеры, жулики, колдуны и волшебники - обычные профессии для разведчика Арфистов, так как эти классы имеют многосторонность и мобильность. Все они имеют некоторый навык в управлении другими, сопротивление внешним воздействиям на разум, острые способности к восприятию и талант решения проблем.

Не все Арфисты - члены престиж-класса разведчик Арфистов, и ранг в пределах организации не зависит от уровня персонажа в этом или любом другом классе. Однако большинство высоко ценимых Арфистов имеет по крайней мере один уровень в престиж-классе разведчика Арфистов.

Hit Die: d6.

Разведчик Арфистов
Эрилин Мунблейд

Требования

Чтобы стать разведчиком Арфистов (Нгр), персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Любое незлое.

Навыки: Блеф 4 разряда, Дипломатия 8 разрядов, Знание (местные) 4 разряда, Исполнение 5 разрядов, Чувство Мотива 2 разряда, Знание Дикой Местности 2 разряда.

Умения: Настороженность, Железная Воля.

Специально: Покровительство члена Арфистов, одобрение Высоких Арфистов.

Навыки класса

Навыки класса разведчик Арфистов (и ключевая способность для каждого навыка) - Оценивание (Интеллект), Блеф (Харизма), Подъем (Сила), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Маскировка (Харизма), Искусство Побега (Ловкость), Сбор Информации (Харизма), Скрытность (Ловкость), Чувство Направления (Мудрость), Прыжок (Сила), Знание (все навыки, взятые индивидуально) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Исполнение (Харизма), Очистка Карманов (Ловкость), Профессия (Мудрость), Чувство Мотива (Мудрость), Говорить на Языке (Интеллект), Плавание (Сила) и Кувырок (Ловкость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности престиж-класса разведчик Арфистов.

Мастерство оружия и брони: Разведчик Арфистов опытен со всем простым оружием и ле гкой броней.

Заклинания в день: Начиная с 1-го уровня, разведчик Арфистов получает способность читать небольшое количество тайных заклинаний. Способность разведчика Арфистов читать эти заклинания работает подобно способности барда к чтению заклинаний. (Они основаны на Харизме и не должны быть подготовлены).

Разведчик Арфистов 1-го уровня изучает два заклинания из списка заклинаний разведчика Арфистов 1-го уровня. Он изучает два новых заклинания разведчика Арфистов на любом уровне заклинаний, которые он может читать, на каждом уровне разведчика Арфистов после этого. Нет никакого предела количеству заклинаний, которые разведчик Арфистов может знать из этого списка. Он может учить их больше, изучая тайные свитки или книги заклинаний.

Список заклинаний разведчика Арфистов

1-й уровень - *изменение себя, очаровать персону, постигать языки, стирание, падение пера, прыжок, свет, сообщение, исправление, читать магию, разбивающий спрей, сон, подъем паука.*

2-й уровень - *кошачья грация, темновидение, обнаружение мысли, блеск орла, невидимость, стук, местоположение объекта, магический рот, неверное направление, видеть невидимое, теневая маска*.

3-й уровень - *ясновидение/яснослышание, необнаружение, предложение, языки, необнаружение мировоззрения*.

Знание Арфистов: Подобно барду, разведчик Арфистов имеет трюки для понимания разницы и сути. Эта способность работает подобно способности бардского з нания класса барда. Если разведчик Арфистов имеет уровни барда, его уровни разведчика Арфистов складываются с уровнями барда с целью использования бард ского знания.

Одобренный враг: Разведчик Арфистов выбирает одобренного врага из следующего списка злых организаций, которые выступают против целей Арфистов: Церковь Бэйна, Культ Дракона, Железный Трон, малагримы, Красные Волшебники или Жентарим. Эта способность работает подобно способности одобренного врага рейнджера. Если разведчик Арфистов с уровнями рейнджера выбирает одобренного врага, которого он уже выбрал как рейнджер, бонусы складываются.

Когда разведчик Арфистов достигает 4-го уровня, бонус против его первого одобренного врага увеличивается до +2, и он получает нового одобренного врага на +1.

Глаз Денейра (Su): Разведчик Арфистов получает +2 святой бонус при спасбросках против глифов, рун и символов.

Фокус навыка: Разведчик Арфистов получает умение Фокус Навыка для любого другого навыка класса разведчика Арфистов.

Улыбка Тиморы (Su): Однажды в день разведчик Арфистов может добавлять +2 бонус удачи на отдельный спасбросок. Этот бонус может быть добавлен после того, как сделан бросок и после того, как определен успех или провал немодифицированного броска.

Сердце Ллиры (Su): Разведчик Арфистов получает +2 святой бонус при спасбросках против эффектов страха и принуждения.

Создание предмета Арфистов: Специализированная форма умения Создания Чудесного Предмета, что позволяет разведчику Арфистов создавать магические музыкальные инструменты, булавки Арфистов и некоторые микстуры (*Харизма, обнаружение мысли, бойкость, языки* и *правда*). Эта способность заменяет потребность в любом другом умении создания изделия для предмета. Уровень заклинателя разведчика Арфистов для этих изделий - его уровень разведчика Арфистов плюс все остальные уровни заклинателя от его других

колдовских классов. Все нормальные требования для предмета (типа расы или заклинаний) остаются теми же самыми. Все остальные правила для создания чудесных предметов или микстур применимы.

ТАБЛИЦА 1-13: РАЗВЕДЧИК АРФИСТОВ

Уровень класса	Базовый Бонус Атаки	Стойкость	Рефлексы	Воля	Специально	Заклинания в день		
						1-й	2-й	3-й
1-й	+0	+0	+2	+2	Знание Арфистов, 1-й одобренный враг	0	-	-
2-й	+1	+0	+3	+3	Глаз Денейра, Фокус навыка	1	-	-
3-й	+2	+1	+3	+3	улыбка Тиморы	1	0	-
4-й	+3	+1	+4	+4	Сердце Ллииры, 2-й одобренный враг	1	1	-
5-й	+3	+1	+4	+4	Создание предмета Арфистов	1	1	0

Бывшие разведчики Арфистов

Это возможно для персонажа, нарушившего кодекс поведения Арфистов, подвергшего опасности другого Арфиста через небрежность или преднамеренное действие, или преднамеренно отвернувшегося от Арфистов. Такой индивидуум быстро получает соответствующую репутацию среди других Арфистов и больше не может прогрессировать в престиж-классе разведчика Арфистов. Кроме того, бывший Разведчик Арфистов больше не может использовать способности глаза Денейра, сердца Ллиры или улыбки Тиморы. Ходатайство к Высоким Арфистам, подходящие задания для группы и заклинание *искупления* от божества, выбранного Высоким Арфистом, возвращают разведчика Арфистов обратно в хорошее состояние, и он может после этого получать уровни в престиж-классе.

Хатран Леди Йелбруна из Рашемена

Хатран (Hathran)

Хатран - элитный союз сестер-заклинателей, возглавляющих Рашемен. Они также известны как Ведьмы Рашемена. В пределах границ Рашемена их сила больше, чем у других заклинателей их уровня. В обществе рашеми хатран занимают место, хранимое в большинстве фаэрунских культур для мощных клериков. Они лечат больных и раненых, хранят души своих последователей, призывают защитников с других планов и поднимают мертвых. В пределах класса хатран (что означает "обучающееся содружество сестер" на языке Рашемена) персонажи 2-го уровня называются блетран ("семья сестер"). Хатран 9-го и 10-го уровня называются отлор ("истинные") и имеют полную власть над всеми другими Ведьмами. Хатран имеют власть жизни и смерти над всеми гражданами Рашемена, хотя неправильное использование этой власти - серьезное нарушение против союза сестер. При путешествиях в Рашемене хатран всегда носят маски. Многие посылаются за пределы своей родины, чтобы изучить другие культуры и наблюдать за важными фигурами.

Чтобы быть хатран, требуется некоторая глубина знаний в тайной и божественной магии. Обычно хатран - клерики/волшебники, но некоторые из сестер развили свои силы как барды, друиды, рейнджеры или колдуны. Концепция конкуренции между заклинателями рассматривается хатранами как безумие, и о ни делятся заклинаниями с любой хатран, которая способна обращаться с ними ответственно.

В обществе Рашеми создание магических изделий оставлено мужчинам-заклинателям, и хатран не позволяется изучать умения создания изделий. (Сделать это – значит быть изгнанной из союза сестер и изгнанной из Рашемена, это большое социальное клеймо). Единственные исключения - свитки, которые используются для обучения младших членов в тайной и божественной магии. Волшебницы -рашеми, надеющиеся стать хатран, используют свои бонусные умения для метамагии или Мастерства Заклинаний.

Hit Die: d4.

Требования

Чтобы стать хатран (Hth), персонаж должен выполнять все следующие критерии.
Мировоззрение: Законно-доброе, законно-нейтральное или нейтрально-доброе.
Раса: Человек - женщина Рашемена или происхождение Рашеми.
Колдовство: Способность читать тайные и божественные заклинания 2-го уровня.
Умения: Этран.
Покровитель: Чонти, Милики или Мистра.
Специально: Хорошее положение членства среди Ведьм Рашемена.

Навыки класса

Навыки класса хатран (и ключевая способность для каждого навыка) - Алхимия (Интеллект), Сочувствие Животным (Харизма), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Чувство Направления (Мудрость), Знание (все навыки, взятые индивидуально) (Интеллект), Исполнение (Харизма), Профессия (Мудрость), Наблюдение (Интеллект), Плавание (Сила), Говорить на Языке, Колдовство (Интеллект) и Знание Дикой Местности (Мудрость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.
Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности престиж-класса хатран.

Мастерство оружия и брони: Хатран получают Мастерство Экзотического Оружия (кнут). Они не получают никакого нового мастерства брони.

Заклинания в день: Обучение хатран фокусируется на тайных или божественных заклинаниях. Таким образом, когда получен новый уровень хатран, персонаж получает новые заклинания в день, как будто она также получила один уровень в колдовском классе (на ее выбор), к которому она принадлежала перед становлением хатран. Она не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж этого класса (улучшенный шанс управления или упрека нежити, метамагическое умение или умение создания изделия и так далее). Это по существу означает, что она добавляет уровень хатран к уровню другого колдовского класса, который персонаж имеет, а затем определяет заклинания в день и уровень заклинателя соответственно. Так как все хатран - мультиклассовые заклинатели, некоторые хотят расширять свои навыки в тайном, другие - в божественном, а остальные балансируют между обоими.

Хатран также имеют короткий выборочный список заклинаний. Эти заклинания - тайные заклинания и должны быть приобретены подобно любому другому тайному заклинанию. Они используют ячейки заклинания соответствующего уровня в тайном колдовском классе хатран.

Список заклинаний хатран

1-й уровень - *разбивающий спрей*.
2-й уровень - *лунный луч*.
3-й уровень - *взрыв-вспышка, лунный клинок*.
4-й уровень - *лунный путь*.

Когорта: Хатран получает когорту, как будто она имеет умение Лидерства (см. Главу 2 "Руководства Ведущего"). Эта когорта является или женщиной -рашеми с умением Этран, или мужчиной-рашеми с хотя бы одним уровнем варвара. Эта когорта не вычитается из любых когорт (или последователей), которые хатран может приобретать, беря умение Лидерства.

Магия места: Связи хатран с землей Рашемена настолько сильны, что когда она на своей родине, она может вытянуть мощь земли и ее духов, чтобы позволить ей читать заклинания без подготовки. При использовании магии места она может читать любое тайное заклинание, которое она знает, или любое божественное заклинание из своего списка заклинаний. Заклинание использует ячейки заклинаний как нормальное. Чтение с магией места - полнораундовое действие. Если заклинание имеет время чтения 1 действие или дольше, добавляется 1 полный раунд ко времени чтения заклинания. Если хатран желает использовать известное ей метамагическое умение на заклинание магии места, 1 дополнительный полный раунд добавляется ко времени чтения заклинания.

Обратите внимание, что, находясь на родной земле, хатран может использовать ячейки божественных заклинаний соответствующего уровня, чтобы прочитать любое из заклинаний из списка заклинаний хатран, даже если она не знает заклинания как тайного.

Страх (Su): Хатран может читать *страх* как колдун ее самого высокого уровня заклинателя. Способность употребима однажды в день на 3-м уровне, дважды в день на 6-м уровне и трижды в день на 8-м уровне.

Лидер круга: Хатран получает способность стать лидером круга, фокусирующей персоной для хатранской круговой магии. См. Главу 2: "Магия" для описания круговой магии.

Великая команда (Su): Хатран может читать ускоренную *великую команду* однажды в день как колдун ее самого высокого уровня заклинателя.

ТАБЛИЦА 1-14: ХАТРАН

Уровень класса	Базовый Бонус Атаки	Стойкость	Рефлексы	Воля	Специальный	Заклинания в день
1-й	+0	+2	+0	+2	Когорта, магия места	+1 уровень существующего колдовского класса
2-й	+1	+3	+0	+3	-	+1 уровень существующего колдовского класса
3-й	+1	+3	+1	+3	Страх (1/день)	+1 уровень существующего колдовского класса
4-й	+2	+4	+1	+4	лидер Круга	+1 уровень существующего колдовского класса
5-й	+1	+4	+1	+4	-	+1 уровень существующего колдовского класса
6-й	+3	+5	+2	+5	Страх (2/ день)	+1 уровень существующего колдовского класса
7-й	+3	+5	+2	+5	-	+1 уровень существующего колдовского класса
8-й	+4	+6	+2	+6	Страх (3/ день)	+1 уровень существующего колдовского класса
9-й	+4	+6	+3	+6	-	+1 уровень существующего колдовского класса
10-й	+5	+7	+3	+7	Великая команда	+1 уровень существующего колдовского класса

Иерофант (Hierophant)

Божественный заклинатель, который поднимается высоко на службе своему божеству, получает доступ к заклинаниям и способностям, о которых менее преданный может только мечтать. Престиж-класс иерофанта открыт для мощных божественных заклинателей, которые приближаются к доступу к самым сильным и наиболее сложным божественным заклинаниям. Они задерживают приобретение этих самых больших даров в обмен на более глубокое понимание и способность управлять каналом силы.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы стать иерофантом (Hie) специфического божества, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Колдовство: Способность читать божественные заклинания 5-го уровня.

Навыки: Знание (религия) или Знание (природа) 15 разрядов.

Умение: Любое метамагическое умение.

Навыки класса

Навыки класса иерофанта (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Излечение (Мудрость), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Наблюдение (Интеллект, исключительный навык) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности престиж-класса иерофант.

Мастерство оружия и брони: Иерофанты не получают никакого мастерства оружия или брони.

Уровень заклинания и заклинателя: Уровни в престиж-классе иерофанта, даже при том, что они не продвигают прогрессию заклинаний в базовом классе персонажа, все же складываются с базовым уровнем заклинателя персонажа для определения уровня заклинателя.

Специальная способность: Каждый уровень иерофант получает специальную способность на свой выбор из числа следующих:

Взрыв неверных: Иерофант может использовать заклинания негативной энергии с их максимальным эффектом на существах с покровителем, отличным от иерофантовского. Любое заклинание с описателем причинения или канала негативной энергии (заклинания *причинения, круг рока, вред*), наложенные на такие существа, действуют как будто под эффектом умения Максимизирования Заклинания (без использования ячейки заклинания более высокого уровня). Нежить под воздействием этой способности излечивает соответствующее количество урона, независимо от ее покровителя (любого).

Божественная досягаемость: Иерофант может использовать заклинания касанием на целях на расстоянии до 30 футов. Если заклинание требует рукопашной атаки касанием, иерофант должен сделать вместо этого дальнюю атаку касанием. Если специальная способность выбрана вторично, дальность увеличивается до 60 футов.

Заживление веры: Иерофант может использовать заживляющие заклинания с их максимальным эффектом на существах с тем же самым покровителем, что и иерофант (включая самого иерофанта). Любое заклинание с описателем лечения на таких существах работает как будто под эффектами умения Максимизирование Заклинания (без использования ячейк и заклинания более высокого уровня). Любое существо, которое ложно утверждает, что является последователем покровителя иерофанта в надежде получить дополнительную выгоду, вместо этого не получает никакого эффекта от заклинания и должно сделать спасбросок Воли (против DC заклинания) или быть ошеломлено на 1раунд.

Иерофант Латандера

Дар божества: Иерофант может передавать одно или более использований своих способностей изгнания желающему существу. (Иерофанты, упрекающие нежить, передают вместо этого упрек нежити). Передача продолжается с 24 часов до 10 дней (выбранное как время передачи) и, пока передача действует, количество попыток изгнания в день, позволенное иерофанту, уменьшается на переданное количество. Получатель изгоняет нежить как клерик клерикового уровня иерофанта, но использует свой собственный бонус Харизмы.

Мастерство энергии: Иерофант способен к каналу позитивной или негативной энергии намного более эффективно, увеличивая свою способность затрагивать нежить. Добавляется +4 бонус к иерофантовским проверкам изгнания и к урону изгнания.

Метамагическое умение: Иерофант может выбирать метамагическое умение.

Сила природы: Доступная только иерофантам с уровнями друида, эта способность позволяет иерофанту временно передавать одну или более своих специальных друидских сил желающему существу. Передача продолжается с 24 часов до 10 дней (выбранное как время передачи) и, пока передача действует, иерофант не может использовать переданную силу. Он может передавать любую из его друидских специальных способностей, кроме колдовства и животных-компаньонов. Способность *дикой формы* может быть передана частично или полностью. Например, он может передавать способность *дикой формы* однажды в день получателю и сохранить остальную часть еее использований для себя. Если иерофант может принимать форму крошечных, огромных или ужасных животных, получатель также может это.

Как и с заклинанием *наполнения способностью заклинания*, иерофант остается ответственным перед своим божеством за любую цель, которая получает переданные способности.

Сила заклинаний +2: Эта способность увеличивает на +2 DC спасбросков против божественных заклинаний иерофанта и проверки уровня заклинателя на его божественные заклинания для преодоления сопротивления заклинаниям. Эта способность может быть выбрана неоднократно и складывается с собой и другими эффектами силы заклинаний, которые затрагивают божественные заклинания.

Подобная заклинанию способность: Иерофант может использовать одну из своих ячеек божественных заклинаний, чтобы постоянно готовить одно из своих божественных заклинаний как подобную заклинанию способность, которая может использоваться два раза в день. Иерофанту не использует никаких компонентов при чтении заклинания, хотя заклинание, который стоит опыта для прочтения, все же требует его, и заклинание с дорогостоящим материальным компонентом вместо этого стоит 10 х пункты опыта.

Заклинание обычно использует ячейку заклинания уровня заклинания (или выше, если иерофант хочет постоянно прилагать метамагическое умение к выбранному заклинанию). Иерофант может использовать доступную ячейку заклинания более высокого уровня, чтобы использовать подобную заклинанию способность чаще, чем дважды в день. При выборе ячейки на три уровня выше он может накладывать заклинание четыре раза в день, и ячейка на шесть уровней выше позволяет ему накладывать его шесть раз в день. Например, иерофант Лонафин - последователь Велшаруна и хочет быть способна создать нежить всякий раз, когда она имеет такую возможность, так что она постоянно использует ячейку заклинания 9-го уровня, чтобы использовать *оживление нежити* как подобную заклинанию способность шесть раз в день.

Если эта специальная способность выбрана не один раз, она может применяться к тому же самому или другому заклинанию.

ТАБЛИЦА 1-15: ИЕРОФАНТ

Уровень класса	Базовый Бонус Атаки	Стойкость	Рефлексы	Воля	Специально
1-й	+0	+2	+0	+2	Специальная способность
2-й	+1	+3	+0	+3	Специальная способность
3-й	+1	+3	+1	+3	Специальная способность
4-й	+2	+4	+1	+4	Специальная способность
5-й	+2	+4	+1	+4	Специальная способность

Рыцарь Пурпурного Дракона (Purple Dragon Knight)

Известные Пурпурные Драконы Кормира ценятся на Фаэруне как образцы дисциплинированных, квалифицированных, лояльных солдат. Их репутация заслужена частично из-за героических действий их лидеров, рыцарей Пурпурного Дракона.

Рыцари Пурпурного Дракона развивают необычные навыки, связанные с координированием и предводительством солдат. Большинство их - бойцы, рейнджеры или паладины, но несколько бардов, клериков и жуликов, как известно, стали рыцарями Пурпурного Дракона. Колдуны и волшебники обычно присоединяются к Военным Волшебникам, Кормирской элитной бригаде боевых заклинателей, в то время как варвары слишком недисциплинированы, а друиды и монахи слишком "нецивилизованны" в Кормире, чтобы начать эту карьеру.

В общем NPC-рыцари – командующие, ответственные за лидирование войск народа Кормира. Рыцари – игровые персонажи - или отставники, имеющие специальные связи с армией, или носители почетного звания. Уровень персонажа в этом классе не соответствует его рангу среди военных, хотя выше ценимые рыцари обычно более высокого уровня. Нет необходимости иметь этот престиж-класс, чтобы служить в Пурпурных Драконах в целом. Этот престиж-класс может использоваться как модель для офицеров других стран, членов благородных орденов и так далее. Нет необходимости иметь этот престиж-класс, чтобы быть офицером Пурпурных Драконов, но большинство высокопоставленных офицеров делают это.

Hit Die: d10.

Требования

Чтобы стать рыцарем Пурпурного Дракона (Prp), персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Любое незлое и нехаотическое.

Базовый Бонус Атаки: +4.

Навыки: Дипломатия или Запугивание 2 разряда, Слушание 2 разряда, Поездка 2 разряда, Обнаружение 2 разряда.

Умения: Лидерство, Верховой Бой.

Специально: Членство в Пурпурных Драконах.

Навыки класса

Навыки класса Рыцаря Пурпурного Дракона (и ключевая способность для каждого навыка) - Подъем (Сила), Дипломатия (Харизма), Запугивание (Харизма), Прыжок (Сила), Поездка (Ловкость), Плавание (Сила). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности престиж-класса рацаря Пурпурного Дракона.

Мастерство оружия и брони: Рыцарь Пурпурного Дракона опытен со всем простым оружием, легкой броней, средней броней и щитами.

Сплачивающий крик (Su): Рыцарь может мощно прокричать (типа "За Кормир!"), что дает всем союзникам в пределах 60 футов +1 бонус морали на их следующий бросок атаки и увеличивает их скорость на 5 футов до следующего хода рыцаря. Традиционно сплачивающий крик используется, когда формирование солдат собирается разгоняться. Эта воздействующая на разум способность может быть использована три раза в день.

Героический щит: Рыцарь может использовать действие помощи другому (см. Главу 8 "Руководства Игрока"), чтобы дать союзнику +4 бонус обстоятельств к AC вместо нормального +2.

Вдохновить храбрость (Su): Эта способность имеет тот же самый эффект, как и способность барда с тем же названием. Рыцарь говорит вдохновенную речь, поддерживая своих союзников против страха и улучшая их боевые способности. Для воздействия союзник должен слышать, что рыцарь говорит, полный раунд. Эффект продолжается, пока рыцарь говорит и в течение 5 раундов после того, как рыцарь прекращает говорить (или 5 раундов после того, как союзник больше не может слышать рыцаря). Говоря речь, рыцарь может биться, но не может читать заклинания, активизировать магические изделия завершением заклинания (типа свитков) или активизировать магические изделия волшебным словом (типа палочек). Союзники под воздействием получают +2 бонус морали при спасбросках против эффектов очарования и страха и +1 бонус морали на броски атаки и урона оружия.

Страх (Su): Однажды в день рыцарь может вызвать эффект *страха* (DC 13 + модификатор Харизмы). Его союзники иммунны к эффекту.

Присяга гнева (Su): Однажды в день рыцарь может выбирать отдельного противника в пределах 60 футов и поклясться нанести ему поражение. На продолжительность столкновения рыцарь имеет +2 бонус морали на броски рукопашной атаки, броски урона оружия, спасброски и проверки навыков, сделанные против названной цели.

Эффект немедленно снимается, если рыцарь делает атаку или читает заклинание против любого существа, кроме названного противника (атаки возможности не в счет) или если рыцарь использует полнораундовое действие, чтобы переместиться от вызванного противника.

Финальная сопротивляемость (Su): Однажды в день рыцарь может вдохновить свои отряды на героическое усилие, временно увеличивая их живучесть. Все союзники в пределах 10 футов от рыцаря получают 2d10 временных очков жизни. Эта способность воздействует на количество существ, равное уровню класса рыцаря + его модификатор Харизмы и продолжается равное количество раундов.

ТАБЛИЦА 1-16: РЫЦАРЬ ПУРПУРНОГО ДРАКОНА

Уровень класса	Базовый Бонус Атаки	Стойкость	Рефлексы	Воля	Специально
1-й	+1	+2	+0	+0	Сплачивающий крик, героический щит
2-й	+2	+3	+0	+0	Вдохновить храбрость (1/день)
3-й	+3	+3	+1	+1	Страх
4-й	+4	+4	+1	+1	Присяга гнева, вдохновить храбрость (2/ день)
5-й	+5	+4	+1	+1	Финальная сопротивляемость

Красный Волшебник (Red Wizard)

Красные Волшебники - владыки Тэя, завоеватели аборигенов этой земли - рашеми и, возможно, магические повелители Фаэруна. Они сосредотачиваются на школе магии более пристально, чем любой специалист, достигая невероятного магического мастерства в пределах очень узкой фокусировки. Рассматриваемые жителями Торила как жестокие и злые тираны, некоторые из них желают покинуть свою область, взять тайную личину и практиковать магию без необходимости волноваться о политических союзах и возможных восстаниях рабов.

На ранней стадии своей карьеры потенциальные Красные Волшебники специализируются в школе магии и приобретают умение Фокус Татуировки, который готовит их ко входу в престиж-класс Красного Волшебника. Все Красные Волшебники имеют некоторый навык как волшебники-специалисты и большинство их следует исключительно этим путем, но некоторые балуются и другими видами изучения (типа боевой или божественной магии). Хотя стать Красным Волшебником для колдуна или барда возможно, подобное высмеивается на их родине и невероятно редко.

Hit Die: d4.

Требования

Чтобы стать Красным Волшебником (Red), персонаж должен выполнять все следующие критерии:

Мировоззрение: Любое недоброе.

Раса: Человек из Тэя.

Колдовство: Способность читать тайные заклинания 3-го уровня.

Навыки: Колдовство 8 разрядов.

Умения: Фокус Татуировки и в общем три метамагических умения или умения создания изделия.

Зулкир Азнар Трал, Красный Волшебник

Навыки класса

Навыки класса Красного Волшебника (и ключевая способность для каждого навыка) - Алхимия (Интеллект), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Инсинуация (Мудрость), Запугивание (Харизма), Знание (все навыки, взятые индивидуально) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Наблюдение (Интеллект), Колдовство (Интеллект). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности престиж-класса Красного Волшебника.

Мастерство оружия и брони: Красные Волшебники не получают никакого мастерства оружия или брони.

Заклинания в день: Обучение Красного Волшебника сосредотачивается на тайных заклинаниях. Таким образом, когда получен новый уровень Красного Волшебника, персонаж получает новые заклинания в день, как будто он также получил уровень в любом тайном колдовском классе, к которому он принадлежал перед добавлением престиж-класса. Однако, он не получает других выгод, которые получил бы персонаж того класса (бонусное метамагическое умение или умение создания изделия, способности барда или убийцы и так далее). Это по существу означает, что он добавляет уровень Красного Волшебника к уровню другого тайного колдовского класса, который персонаж имеет, и затем определяет заклинания в день и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имел более одного тайного колдовского класса, прежде чем он стал Красным Волшебником, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень Красного Волшебника с целью определения заклинаний в день.

Увеличенная специализация: После становления Красным Волшебником персонаж увеличивает свою преданность своей специализированной школе волшебника. В обмен на это Красный Волшебник должен жертвовать изучением одной или большим количеством школ. Красный Волшебник должен выбрать дополнительную запрещенную школу или школы, используя правила из Главы 3 "Руководства Игрока". Он не сможет больше никогда изучать заклинания этих запрещенных школ. Он не может выбирать те же самые запрещенные школы, которые он выбрал как волшебник 1-го уровня. Он все еще может использовать запрещенные заклинания, которые он знал до становления Красным Волшебником, включая использование изделий, которые активизируются завершением заклинания или переключением заклинания.

Например, Горус Тот специализирован в школе Превращения. Его запрещенные школы

- Отречение и Очарование (выбор 3). Когда он становится Красным Волшебником, он должен выбрать еще одну из запрещенных школ для Превращения, указанную во врезке Специализация школ в "Руководстве Игрока". Его выбор - (1) Вызывание, (2) Воплощение или (4) любые три школы. Он не может выбирать (3), потому что нет никакого способа сделать этот выбор без того, чтобы выбрать школы, которые ему уже запрещены. Если он делает выбор (4), он не может выбирать Отречение или Очарование, потому что они - уже запрещенные школы для него. Он решает выбирать Вызывание как дополнительную запрещенную школу.

Защита специалиста: Эта величина добавляется к спасброскам Красного Волшебника против заклинаний его специализированной школы.

Сила заклинаний: Для заклинаний, вовлекающих специализированную школу Красного Волшебника, эта величина добавляется к DC спасбросков и к проверкам уровня заклинателя для преодоления сопротивления заклинаниям. Величина начинается с +1 на 1-м уровне и повышается до +2 на 4-м уровне, +3 на 6-м уровне, +4 на 8-м уровне и +5 на 10-м уровне. Эта способность складывается с другими эффектами силы заклинания, которые затрагивают заклинания специализированной школы Красного Волшебника.

Бонусное умение: Красный Волшебник может выбирать умение Создания Изделия, метамагическое умение или Мастерство Заклинания (см. Главу 5 "Руководства Игрока").

Лидер круга: Красный Волшебник получает способность стать лидером круга, фокусирующей персоной для круговой магии Красных Волшебников. См. Главу 2: "Магия" для информации о круговой магии.

Написание татуировки: Красный Волшебник получает способность наносить магические татуировки тэйских волшебников квалифицированным новичкам, позволяя им выбрать умение Фокус Татуировки и вводя их в свой круг.

Великий лидер круга: Красный Волшебник может быть центром великого круга, имея до девяти помощников вместо пяти. См. Главу 2: "Магия" для информации о круговой магии.

ТАБЛИЦА 1-17: КРАСНЫЙ ВОЛШЕБНИК

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Стой-кость	Реф-лексы	Воля	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+0	+2	увеличенная специализация, защита специалиста +1	+ 1 уровень волшебника
2-й	+1	+0	+0	+3	сила заклинаний +1	+ 1 уровень волшебника
3-й	+1	+1	+1	+3	защита специалиста +2	+ 1 уровень волшебника
4-й	+2	+1	+1	+4	сила заклинаний +2	+ 1 уровень волшебника
5-й	+2	+1	+1	+4	бонусное умение, сила заклинаний +3	+ 1 уровень волшебника
6-й	+3	+2	+2	+5	лидер круга	+ 1 уровень волшебника
7-й	+3	+3	+2	+5	защита всециалиста+3, сила заклинаний +4	+ 1 уровень волшебника
8-й	+4	+3	+2	+6	написание татуировки	+ 1 уровень волшебника
9-й	+4	+3	+3	+6	защита специалиста +4	+ 1 уровень волшебника
10-й	+5	+3	+3	+7	великий лидер круга, сила заклинаний +5	+ 1 уровень волшебника

Рунный заклинатель (Runecaster)

Навык, первоначально развитый дварфами и гигантами - способность создавать руны силы - распространился за пределы холмов и гор. Те, кто выбирает эту способность - рунные заклинатели, создающие невероятно мощные символы, которые держатся для многократных использований и могут срабатывать без касания. Вещи авторитетного рунного заклинателя обычно украшены множеством рун, делая его оснащение очень внушительно выглядящим и истинно угрожающим ворам.

Большинство рунных заклинателей - клерики или адепты, потому что большинство практикующих эту способность - дварфы и гиганты. Некоторые рейнджеры и паладины хотят стать рунными заклинателями, особенно потому, что Благословоение Грома закончилось тем, что много молодых дварфов оставило дом, чтобы исследовать дикие места. Некоторые друиды также выбрали путь рунного заклинателя, хотя в общем только в тех областях, где друидов настолько мало, что они должны положиться на руны для защиты больших областей. Колдующие рунами клерики и паладины используют свои способности для защиты своих храмов и святых изделий, в то время как рейнджеры - рунные заклинатели используют их для охраны тропок, логовищ животных под угрозой и естественных убежищ.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы стать рунным заклинателем (Rnc), персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Колдовство: Способность читать божественные заклинания 3-го уровня.

Навыки: Колдовство 8 разрядов, Ремесло 8 разрядов (см. секцию Рунная магия Главы 2: Магия для соответствующих навыков Ремесла).

Умения: Написание Руны.

Навыки класса

Навыки класса рунного заклинателя (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Излечение (Мудрость), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Наблюдение (Интеллект, исключительный навык) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности престиж-класса рунного заклинателя.

Мастерство оружия и брони: Рунный заклинатель не получает никакого мастерства оружия или брони.

Заклинания в день: Обучение рунного заклинателя фокусируется на божественных заклинаниях. Таким образом, когда получен новый уровень рунного заклинателя, персонаж получает новые заклинания в день, как будто он также получил уровень в любом божественном колдующем классе, к

которому он принадлежал перед добавлением престиж-класса. Однако, он не получает других выгод, которые получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс управления или упрека нежити, метамагии или умений создания изделия и так далее). Это по существу означает, что он добавляет уровень рунного заклинателя к уровню другого божественного колдовского класса персонажа, который он имеет и затем определяет заклинания в день соответственно.
Если персонаж имел более одного божественного колдовского класса, прежде чем он стал рунным заклинателем, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень рунный заклинатель с целью определения заклинаний на уровень заклинателя и день.
Создание руны: Этот бонус добавляется к проверкам Ремесла рунного заклинателя, сделанным для написания руны.
Улучшенное рунное колдовство: По мере повышения рунного заклинателя в уровне он может создавать руны, которые функционируют более чем однажды и имеют различные способы срабатывания. Дополнительные особенности, однако, увеличивают стоимость руны, как показано в таблице ниже.
Срабатывание при чтении или проходе: Любая попытка изучить, идентифицировать или понять значение руны расценивается как "чтение" руны, прохождение через *портал*, который несет на себе руну - как "прохождение" руны. Руна должен иметь ненарушенную линию эффекта на цель, чтобы затронуть эту цель, и цель должна быть в пределах 30 футов.
Руна, которая срабатывает при проходе, может быть установлена почти в любые специальные состояния, определяемые рунным заклинателем. Руны могут быть установлены согласно физическим характеристикам (типа роста или веса) или типу, подтипу или разновидности существа (типа "дроу" или "аберрации"). Руны могут также быть установлены против доброго, злого, законного или хаотичного божества-покровителя. Они не могут быть установлены согласно классу, Hit Dice или уровню. Руны обычно срабатывают на невидимых существ, но не вызываются теми, кто проходит мимо них эфирно. При размещении руны со срабатыванием "прохода" рунный заклинатель может определить пароль или фразу, которая защищает существо, использующее его, от срабатывания руны.
Мощь руны: Для рун, созданных рунным заклинателем, эта величина добавляется к DC всех спасбросков и попыток стирания, рассеивания или ломки руны и к проверкам уровня заклинателя для преодоления сопротивления заклинаниям цели.
Максимизировать руну: Рунный заклинатель может максимизировать руны, как будто под эффектом умения Максимизирование Заклинания, без изменения уровня заклинания, используемого для создания руны. Максимизированная руна добавляет +5 к DC проверке Ремесла, требуемого для ее написания.
Рунный напев: Всякий раз, когда рунный заклинатель читает божественное заклинание, он может отпечатать руну в воздухе как дополнительный телесный компонент для заклинания. Это позволяет рунному заклинателю добавлять свою способность мощи руны к заклинанию. Для заклинаний со временем чтения в 1 действие это увеличивает время чтения до 1 полного раунда. Для всех остальных заклинаний время чтения увеличивается на 1 раунд. Эта способность не может использоваться на бесшумных заклинаниях, и она не действует со способностью максимизирования руны.

ТАБЛИЦА 1-18: РУННЫЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Уровень Класса	Базовый Бонус Атаки	Стойкость	Рефлексы	Воля	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+2	+0	+2	Создание руны+1	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
2-й	+1	+3	+0	+3	Мощь руны +1	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
3-й	+2	+3	+1	+3	Улучшенное рунное колдовство	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
4-й	+3	+4	+1	+4	Создание руны +2	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
5-й	+3	+4	+1	+4	Мощь руны +2	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
6-й	+4	+5	+2	+5	Максимизирование руны	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
7-й	+5	+5	+2	+5	Создание руны +3	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
8-й	+6	+6	+2	+6	Улучшенный рунное колдовство	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
9-й	+6	+6	+3	+6	Мощь руны +3	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
10-й	+7	+7	+3	+7	Рунный напев	+1 уровень существующего божественного колдовского класса

Количество использований/срабатываний	Базовая цена	Уровень рунного заклинателя **
Один	Уровень заклинания* х уровень заклинателя х 50 gp	-
Заряды +	Уровень заклинания* х уровень заклинателя х заряды х 50 gp	3
Заряды в день +	Уровень заклинания* х уровень заклинателя х заряды х 400 gp	8
Постоянно (пока не рассеяно) ++	Уровень заклинания* х уровень заклинателя х 2,000 gp	8
Работает при касании	Базовая цена	-
Работает при чтении или проходе	Базовая цена х 2	3

* Заклинание 0-го уровня считается как половины уровня.
** Минимальный уровень рунного заклинателя для написания руны этого типа.
"-" Указывает способность по умолчанию, предоставленную умением Написание Руны.
+ Если заклинание имеет компонент или стоимость в XP, добавьте стоимость зарядов к базовой цене руны.
++ Если заклинание имеет компонент или стоимость в XP, добавьте 100 х базовую цену руны.

Адепт тени
(Shadow Adept)

Некоторые заклинатели, осторожно обнаруживая теневое плетение, медленно изменяют свою магию. Другие более опрометчивы и швыряют себя в пропасть теневого плетения, немедленно приобретая все дары, доступные случайному студенту, и обнаруживая тайны, недоступные всем, кроме самых посвященных. Эти заклинатели - адепты тени, делающие большие жертвы в некоторых аспектах Искусства, чтобы пожинать большие плоды в другом его месте.

Большинство адептов тени - колдуны или волшебники, и они получают самую большую мощь от этого пути. Однако, любой заклинатель может выявлять теневое плетение, и некоторые барды, друиды и рейнджеры, как известно, сделали этот выбор. Среди клериков только последователи Шар обычны в ранге адептов тени.
Hit Die: d4.

Требования

Чтобы стать адептом тени (Sha), персонаж должен выполнять все следующие критерии:

Мировоззрение: Любой недобрый.
Колдовство: Способность читать тайные или божественные заклинания 3-го уровня.
Навыки: Знание (тайны) 8 разрядов, Колдовство 8 разрядов.
Умения: Магия Теневого Плетения и любое метамагическое умение.

Навыки класса

Навыки класса адепта тени (и ключевая способность для каждого навыка) - Блеф (Харизма), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Маскировка (Харизма), Скрытность (Ловкость), Знание (все навыки, взятые индивидуально) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Наблюдение (Интеллект), Колдовство (Интеллект). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.
Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности престиж-класса адепта тени.
Мастерство оружия и брони: Теневые адепты не получают никакого мастерства оружия или брони.
Заклинания в день: Обучение адепта тени фокусируется на магии. Таким образом, когда получен новый уровень адепта тени, персонаж получает новые заклинания в день, как будто он также получил уровень другого колдовского класса, к которому он принадлежал перед добавлением престиж-класса. Однако, он не получает других выгод, которые получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс управления или упрека нежити, метамагический умений или умений создания изделия и так далее). Это по существу означает, что он добавляет уровень адепта тени к уровню другого колдовского класса, который он уже имеет, затем определяет заклинания в день и уровень заклинателя соответственно.
Если персонаж имел более одного колдовского класса прежде, чем стал адептом тени, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень адепта тени с целью определения заклинаний в день.
Теневые умения: Адепт тени получает умения Коварная Магия, Пагубная Магия и Стойкая Магия.
Зрение при слабом освещении (Su): Адепт тени получает зрение при слабом освещении, если он еще не имел его.
Теневая защита: Эта величина добавляется к спасброскам адепта тени против заклинаний школ Очарования, Иллюзий и Некромантии и заклинаний с описателем темноты.
Темновидение (Su): Адепт тени может видеть в темноте, как если бы он постоянно был под воздействием заклинания *темновидение*.
Метамагическое умение: Адепт тени может выбирать любое метамагическое умение.
Сила заклинаний: Эта величина добавляется к DC для спасбросков и к проверкам уровня заклинателя, чтобы преодолеть сопротивление заклинаниям для заклинаний адепта тени из школ Очарования, Иллюзий или Некромантии и заклинаний с описателем темноты. Это складывается с другими эффектами мощи заклинания, которые затрагивают указанные заклинания.
Щит теней (Su): Адепт тени может создавать движущийся диск пурпурно-черной силы как стандартное действие. Щит теней имеет эффекты заклинания *щит* и также обеспечивает покрытие на три четверти (30% шанс промаха) против атак с другой стороны щита. Как и с заклинанием *щит*, адепт тени может изменять направление защиты щита теней как свободное действие однажды в раунд на своем ходу. Адепт тени может смотреть и действовать сквозь щит, так что он не обеспечивает покрытия или укрывательства противникам. Щит теней длится 1 раунд на уровень заклинателя в день и не требует использования за один раз. Создание или снятие щита теней - стандартное действие.
На 8-м уровне щит также предоставляет сопротивление заклинаниям 12 + уровень персонажа адепта тени на атаки против адепта тени, которые происходят с другой стороны щита, как будто адепт тени был под эффектом заклинания *сопротивление заклинаниям*.
Теневая прогулка (Sp): Адепт тени может читать заклинание *теневой прогулки* однажды в день.
Теневой двойник: Однажды в день адепт тени может использовать стандартное действие, чтобы создать своего двойника, сотканного из тени. Двойник имеет показатели способностей, базовый AC, очки жизни, спасброски и бонусы атаки как его создатель, но никакой экипировки. (Любая видимая одежда или оснащение нефункциональны). Двойник может нападать на врагов создателя, если получит оружие или изделия (так как он может использовать то же, что и его создатель), или действовать как цель заклинания *проекция*, дублируя действия создателя и действуя как оригинал для заклинаний создателя, когда он в пределах прямой видимости. Мысленное командование двойником - свободное действие. При использовании его действие считается и для создателя, и для двойника. При покидании создателем или двойником плана они разделяются, отпуская двойника.
Двойник держится 1 раунд на уровень заклинателя. Смерть двойника не затрагивает адепта тени, и наоборот. Двойник все же остается до конца своей продолжительности, если его создатель умирает.

Адепт тени
Эйрон Морайт

ТАБЛИЦА 1-19: АДЕПТ ТЕНИ

Уровень класса	Базовый Бонус Атаки	Стой-кость	Реф-лексы	Воля	Специальный	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+0	+1	Теневые умения	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+0	+0	+3	Теневая защита +1, зрение при слабом освещении	+1 уровень существующего класса
3-й	+1	+1	+1	+3	Сила заклинаний +1	+1 уровень существующего класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Щит теней	+1 уровень существующего класса
5-й	+3	+1	+1	+4	Метамагическое умение, теневая защита +2	+1 уровень существующего класса
6-й	+3	+2	+2	+5	Сила заклинаний +2	+1 уровень существующего класса
7-й	+3	+2	+2	+5	Теневая прогулка, темновидение	+1 уровень существующего класса
8-й	+4	+2	+2	+6	Теневая защита +3, больший щит теней	+1 уровень существующего класса
9-й	+4	+3	+3	+6	Сила заклинаний +3	+1 уровень существующего класса
10-й	+5	+3	+3	+7	Теневой двойник	+1 уровень существующего класса

Магия

Мир Торила - буквально магическое место. Все существование пропитано магической силой, и потенциальная энергия лежит неиспользованной в каждой скале, каждом потоке, каждом живущем существе, даже в самом воздухе. Сырая магия - застывший материал создания, немая и неразумная воля *бытия*, заливающая каждую частицу сущности и предстающаяся в каждом проявлении энергии во всем мире.

Магия проникает как в народы, так и в страны Фаэруна. В каждом городе есть могущественные храмы, почитающие божеств и размещающие клериков, призывающих божественную силу, чтобы излечить ущерб, оберегающих против зла и защищающих жизни и собственность преданных. Тонкие и проницательные волшебники стоят у (и иногда позади) трона каждой земли, обращая свои огромные силы на службу своим лордам. Аберрации, созданные кипением древней магии и голодом в темных местах под поверхностью мира ожидют шанса покормиться. Даже самый лишенный воображения боец или самый твердолобый жулик быстро учатся уважать силу магии, или их карьере авантюристов придет эффектный и ужасный конец.

Плетение (The Weave)

Смертные не могут сами формировать сырую магию. Вместо этого большинство владеющих магией используют Плетение. Плетение - проявление сырой магии, своего рода связь, взаимодействие между волей заклинателя и материалом сырой магии. Без Плетения сырая магия далеко заперта и недоступна — архимаг не сможет даже зажечь свечу в зоне мертвой магии. Но окруженный Плетением заклинатель может формировать молнию, чтобы взорвать своих противников, переместиться за миг на сотни миль, даже полностью изменить саму смерть. Все заклинания, магические изделия, подобные заклинаниям способности и даже сверхъестественные способности типа способности призрака проходить сквозь стены зависят от Плетения и призывают его различными способами.

Точная природа Плетения неуловима, потому что это - множество вещей одновременно. Плетение - тело Мистры, богини магии. Мистра имеет доминион над магией, работающей по всему Торилу, но она не может перекрыть поток магии в целом без того, чтобы прекратить свое существовать. Плетение - проводник заклинателей, используемый для передачи магической энергии для их заклинаний - и тайных, и божественных. Наконец, Плетение - ткань тайных правил и формул, включающих Искусство (тайное колдовство) и Силу (божественное колдовство). Все, от текстов тайных книг заклинаний до отдельных компонентов заклинаний - часть Плетения. Магия не только течет из источника к заклинателю через Плетение, Плетение дает заклинателям инструменты, которыми они должны формировать магию для своих целей.

Всякий раз, когда функционирует заклинание, подобная заклинанию способность, сверхъестественная способность или магический предмет, нити Плетения переплетаются, вяжутся, деформируются, закручиваются и изгибаются, чтобы сделать эффект возможным. Когда персонаж использует заклинания предсказания, типа *обнаружения магии, идентификации* или *анализа двеомера*, он бросает мимолетный взгляд на Плетение. Заклинание типа *рассеивание магии* приглаживает Плетение, делая попытку возвратить его к его естественному состоянию. Заклинания типа *антимагического поля* перестраивают Плетение так, чтобы магия текла скорее вокруг, чем сквозь область, на которую воздействует заклинание.

Области, где магия искривляется, типа зон дикой магии и мертвой магии, представляют собой урон Плетению.

Мистра и Плетение

Откройте любые три книги, описывающие магию и знания магов Фаэруна - и вы способны найти три противоречивых показателя происхождения и истинной природы магии. Часть этого очевидного противоречия - преднамеренная неправда, предназначенная для ограничения мастерства в магии существам, должным образом обученным. Многое из остального - результат странных представлений или прямых ошибок, часто невольно воспроизведенных более поздними учеными.

Услышьте же правду о вещах, чтобы лучше понять их. Говоря по-простому, все известные миры и планы роятся вездесущими энергиями. Большие и маленькие, свободно плывущие или связанные физическими барьерами или магическими эффектами (непосредственно энергиями, сформованными и предназначенными ограничить или удержать другие энергии), эти волны и распыления энергии дают свет, жизнь и движение всему. Они - материал самой жизни, и они будут присутствовать, даже если все живое уйдет с Торила, оставив лишь голые камни.

То, к чему некоторые народы обращаются как к магии и что волшебники называют Искусством - средство, при помощи которого некоторые существа могут обращаться с вездесущими энергиями и владеть ими, создавая эффекты. Колдуны делают это инстинктивно через врожденный дар и невероятную силу своей личности. Барды поют, пробуждая эхо изначальных песен, музыку самого созидания. Волшебники конструируют процесс — заклинания — предоставляющий им возможность прогнуть Плетение к своей воле, чтобы сделать то, что они желают. Божественная сила, наполняющая любого клерика, держащего заклинания своего бога или богини, может делать тот же самое, формируя Плетение через святую (или несвятую) силу, предоставленную ему.

Многие типы магии — рунная магия, теневая магия (не путайте с Теневым Плетением), магия драгоценных камней, элементная магия, даже эльфийская высокая магия древности — говорили о себе годами, но они - все просто различные процессы или пути к одному и тому же мастерству естественных энергий. Эта бесконечная, постоянно меняющаяся сеть известна как Плетение. Люди относятся к сущности или пониманию, связанному с Плетением Торила, как к Мистре, и поклоняются ей как своей богине магии.

Нынешняя Мистра недавно была возвысившейся смертной женщиной, занявшей место своей истощенной предшественницы в течение Времени Неприятностей. Мистра существует, чтобы дать магию всем существам и управлять ее использованием. В древние времена архимаги Нетерила игнорировали правила Мистрил, тогдашней богини магии. Один из них, волшебник Карсус Безумный, пытался захватить божественность наложением могущественного заклинания, которое разрушит Плетение Торила. Мистрил пожертвовала собой ради спасения Плетения. Ее преемник Мистра установила, что никому из смертных не будет позволено вновь владеть столь ужасной магией — и этого правила придерживаются и по сей день.

Мистра оберегает Плетение против тех, кто могуч или опрометчив достаточно, чтобы повредить ему. Пока изменения в мире или сами божественные силы не установили свою опеку над человеческими делами, высокая и рискованная магия прошлого остается запертой поглубже под присмотром Мистры.

Дикая магия

В некоторых областях Торила Плетение так деформировано или истерто, что магия не функционирует надежно. Этот урон может быть из-за некоего магического бедствия, типа тех, которые были обычны в течение Времени Неприятностей в 1358 DR, или из-за некоего мощного эффекта, который искажает Плетение, типа *мифали* (см. Эльфийскую Высокую Магию, ниже). Большинство зон дикой магии, созданных в течение Времени Неприятностей, с тех пор исчезло, но маленькие закутки дикой магии остаются, особенно в подземелье и в глухих областях.

Обнаружение зон дикой магии

Зоны дикой магии в общем незаметны, пока не спутают эффект некоторого заклинания. Персонаж, рассматривающий зону дикой магии заклинанием *обнаружения магии*, обнаруживает присутствие магии в первый раунд и существование зоны дикой магии - во второй. Если персонаж изучает область в течение 3 раундов, он может сделать попытку проверки Колдовства (DC 25), чтобы определить точные границы этой области.

Некоторые умные волшебники используют существующие зоны дикой магии для защиты своих башен или цитаделей. Осторожным изучением они вычерчивают границы эффекта дикой магии и затем используют эту информацию для преимуществ при борьбе на своей домашней земле против вражеских заклинателей.

Эффекты зон дикой магии

Любое заклинание или подобная заклинанию способность, заклинатель которой находится в пределах зоны дикой магии, уязвимо к эффектам дикой магии. (Дикая магия не затрагивает сверхъестественные, экстраординарные или естественные способности). Заклинатель должен бросить проверку уровня заклинателя (DC 15 + уровень заклинания). Для магических предметов используйте его уровень заклинателя для проверки уровня заклинателя.

Если проверка уровня заклинателя терпит неудачу, делайте бросок по Таблице 2-1: Эффекты дикой магии, чтобы определить, исказится ли заклинание, и если да, то как. На заклинания или подобные заклинаниям способности, наложенные вне зоны дикой магии с целью внутри зоны, зона не воздействует, и при этом мобильные эффекты не заходят в зону дикой магии. Зона воздействует только на магию, порожденную внутри ее.

ТАБЛИЦА 2-1: ЭФФЕКТЫ ДИКОЙ МАГИИ

D%	Эффект*
01-10	Заклинание ударяет рикошетом по заклинателю с нормальным эффектом. Если заклинание не может затронуть заклинателя, оно проваливается.
11-25	Заклинание воздействует на случайную цель или область. DM должен беспорядочно выбрать отличающуюся цель из числа таковых в диапазоне заклинания или переместить точку заклинания в случайное место в пределах диапазона заклинания. Направление, в котором сместится точка происхождения, определяется броском 1d8 по диаграмме Гранатоподобного оружия в Главе 8 "Руководства Игрока". Дальность смещения точки происхождения определяется броском 3d6. Умножьте результат на 5 футов для заклинаний близкого расстояния, 20 футов для среднего радиуса действия или 80 футов для заклинаний дальнего диапазона. Для эффекта заклинания возможно простираться вне зоны дикой магии; однако, точка происхождения не может уходить за пределы его дальности. Если произведенный результат сделает это, перенесите точку происхождения в пределы дальности в определяемом случайно направлении. Заклинания, дальность которых - персона или касание, просто проваливаются.
26-40	Ничего не происходит. Заклинание не функционирует. Любые материальные компоненты исчерпаны. Заклинание или ячейка заклинания истрачены, и заряды или использования предмета или подобной заклинанию способности исчерпаны.
41-50	Ничего не происходит. Заклинание не функционирует. Любые материальные компоненты не использованы. Заклинание не израсходовано из разума заклинателя. (Таким образом, ячейка заклинания или подготовленное заклинание могут использоваться снова). Предметы не теряют зарядов, которые были бы израсходованы, и использование не вычитается из количества использований предмета или подобной заклинанию способности.
51-55	Заклинание действует, но мерцающие цвета циркулируют вокруг заклинателя в 50-футовом радиусе на 1d4 раундов. Рассматривайте этот эффект как *сверкающую пыль* с DC спасброска 10 + уровень заклинания для заклинания, которое произвело этот результат.
56-85	Заклинание функционирует как обычно.
86-95	Заклинание функционирует нормально, но никакие из материальных компонентов не используются. Заклинание не расходуется из разума заклинателя. (Таким образом, ячейка заклинания или подготовленное заклинание могут использоваться снова). Предметы не теряют зарядов, которые были бы израсходованы, и использование не вычитается из количества использований предмета или подобной заклинанию способности.
96-100	Заклинание функционирует с увеличенной силой. Спасброски против заклинания переносят -1 штраф. Заклинание максимизируется, как будто с умением Максимизирование Заклинания. Если заклинание уже максимизировано, этот результат не имеет никакого дальнейшего эффекта.

Подавление дикой магии

Через тяжело заработанный опыт заклинатели Фаэруна наткнулись на пару методов для взаимодействия с зонами дикой магии. Область использования рассеивания заклинания *рассеивание магии*, наложенная в зону дикой магии, заставляет магию в области, охваченной заклинанием, функционировать нормально в течение 1d4 минут. Область рассеивания заклинания *великого рассеивания магии* заставляет ее работать нормально в течение 1d4x10 минут. Заклинания *желание* или *чудо* насовсем восстанавливают все дикие магические зоны в области 30-футового радиуса (или часть 30-футового радиуса в пределах большей зоны дикой магии). Ни одно из этих заклинаний, однако, не является эффективным против эффектов дикой магии, вызванных *мифалем*.

Мертвая магия

В некоторых областях Торила Плетение отсутствует вообще. Плетение имеет разрыв или дыру, и область по сути не имеет никакой магии вообще. Подобно редким зонам дикой магии, много областей мертвой магии было создано в течение Времени Неприятностей и с тех пор провалились или отступили. Зоны мертвой магии часто сохраняются в местах, где чрезвычайные концентрации магической силы были резко рассеяны или разрушены — около разрушенного *мифаля*, в месте, где был сломан артефакт или на месте смерти бога.

Обнаружение мертвой магии

Заклинатели и существа с подобными заклинаниям или сверхъестественными способностями немедленно замечают, когда они входят в зону мертвой магии. Заклинатели настроены на Плетение, и они чувствуют себя неловко и неудобно в зонах мертвой магии. Пользователь Плетения может взять действие эквивалента движения, чтобы обратить внимание на точную границу зоны мертвой магии. Пользователи Теневого Плетения не настроены на Плетение и не испытывают никаких необычных чувств в областях мертвой магии.

Любой заклинатель, Плетения или Теневого Плетения, может использовать заклинание *обнаружение магии*, чтобы очертить степень любой мертвой магии в пределах дальности заклинания. Естественно, пользователь Плетения должен быть вне воздействия области, чтобы сделать это.

Эффекты мертвой магии

Зона мертвой магии функционирует в большинстве отношений как заклинание *антимагическое поле*, за исключением того, что она не препятствует заклинаниям или подобным заклинаниям способностям пользователей Теневого Плетения и при этом не сталкивается с действием изделий магии Теневого Плетения. Заклинания Предсказания не могут обнаружить предметы, находящиеся в пределах зон мертвой магии. Наконец, невозможно использовать эффект телепортации, чтобы двигаться в или из зоны мертвой магии.

Область мертвой магии не может быть временно возвращена к нормальным функциям. Заклинания *желание* или *чудо* насовсем восстанавливают все мертвые магические зоны в области 30-футового радиуса (или часть 30-футового радиуса в пределах большей зоны мертвой магии).

Огонь заклинаний

Огонь заклинаний - сырая энергия Плетения. Она может управляться двумя способами. Мистра дает способность серебряного огня своим Избранным и еще некоторым выбранным слугам. Способность огня заклинаний — владение истинным Огнем Заклинаний — мощнейший из этих редких и драгоценных талантов. Это - случайный дар, предоставляемый лишь горстке мужчин и женщин за поколение.

Огонь заклинаний в любой форме - очищенная, контролируемая сырая магия. В благотворных проявлениях - это серебряный свет и заживляющая энергия. В сражении - иссушающий выброс всепоглощающего сине-белого сияния.

Серебряный огонь (Silver Fire)

Эта мощная сверхъественная способность уникальна для Избранных Мистры. Проявляющийся как красивое серебристо-белое пламя, окружающее владеющего им и заполняющее область, в которую он проектируется, серебряный огонь может использоваться для различных эффектов. Он может действовать как *кольцо тепла* или *кольцо щита разума*, позволять пользователю дышать водой или изгонять все внешние магические принуждения на пользователя, как наложенное заклинание *великого рассеивания*. Только один из перечисленных эффектов может использоваться в любое время.

Пользователь может призывать серебряный огонь для поддержания себя, позволяя себе действовать без продовольствия или питья до семи дней. (Эта функция может использоваться лишь раз в десять дней). Раз в 70 минут он может испускать серебряный огонь как взрыв пламени. Этот взрыв может быть в области шириной 5 футов и длиной до 70 футов, ломая препятствия как *заряд молнии* и автоматически преодолевая магические барьеры и сопротивление заклинаниям. Этот взрыв наносит 4d12 пунктов урона от огня (Рефлексы - вполовину, DC 23). С другой стороны, серебряный огонь может быть выпущен 70-футовым конусом, не наносящим урона, но насовсем восстанавливающим зоны мертвой магии в пределах конуса до нормального состояния и рассеивая (как заклинание *великого рассеивания*) любое *антимагическое поле*, контактирующее с конусом. Этот эффект конуса иссушает Плетение, и Мистра препятствует его использованию, кроме критических ситуаций.

Все эффекты действуют, как наложенные колдуном 20-го уровня.

Огонь заклинаний (Spellfire)

Люди, одаренные способностью огня заклинаний, могут делать удивительные вещи, опираясь на свои навыки, талант и количество магической энергии, которую они в себе имеют в это время. В общем огонь заклинаний может использоваться для излечения, создания взрывов разрушительного огня или поглощения магических эффектов, с которыми он входит в контакт, хотя точные эффекты изменяются в зависимости от обстоятельств и пользователя. Талантливые владеющие им могут выпускать многократные взрывы сразу или даже летать, используя эту способность.

Владеющий огнем заклинаний может подготовить действие поглощения заклинаний, нацеленных на него, как будто *палочкой поглощения*. Он получает один уровень энергии огня заклинаний на каждый поглощенный уровень заклинаний и может хранить количество уровней энергии огня заклинаний, равное его показателю Телосложения.

Как стандартное действие, он может расходовать эти уровни энергии огня заклинаний как дальнюю атаку касанием (максимальная дальность 400 футов), нанося 1d6 пунктов урона огнем заклинаний на израсходованный уровень (Рефлексы - вполовину, DC 20). Урон от огня заклинаний - наполовину урон от огня и наполовину от сырой магической силы, так же как и урон от заклинания *пламенный удар* - половина огнем и половина божественной энергией. Существа с иммунитетом, сопротивлением или защитой от огня применяют эти

Магистр

В любое время на Фаэруне один волшебник помазан Мистрой и Азутом как Магистр. Большинство полагает, что эта "должность" обычно бывает получена через соревнование (вырванная у действующего в часто фатальном поединке заклинаний). Введение в это присуждает владельцу особые силы. Это также и подвергает опасности его держателя, делая его целью многих честолюбивых и мощных магов со всего Фаэруна.

Магистр - личный чемпион Мистры. Это не подразумевает, что Магистр борется на защите Мистры, а скорее то, что он назначен к распространению влияния и силы Мистры, делая магию более доступной любому, кто ищет ее тайн. Магистры часто подгоняют других волшебников или учат их разрабатывать новые заклинания, улучшать старые и увеличивать свои магические силы в роли учеников или претендентов на звание Магистра.

Магистр получает специальные силы и доступ ко многим заклинаниям, неизвестным нормальным волшебникам и колдунам. Маги, прибывающие из конкурентоспособных стран типа Тэя, неизбежно рассматривают повышение в Магистры как способ стать самым мощным волшебником Фаэруна. Они жаждут особых сил, чтобы использовать их для убийства старых противников и потенциальных конкурентов и захвата любой магии, которая их интересует. Жестокая история звания отражает амбиции таких смертельно опасных и эгоистичных волшебников. Однако Магистрам, которые руководствуются более высокими целями, преподает, льстит и руководит ими лично бог Азут, и дает задачи по распространению магии.

Для большинства смертных Фаэруна служащий Магистр - тот, кто появляется без предупреждения, даруя магию, выпуская предупреждения или раскидывая или предотвращая заклинания. Почему создают Магистров и делают так, чтобы они вели себя таким образом? Потому, что принцип старых волшебников гласит: "Боги действуют таинственными способами, и магия - величайшая тайна из всех."

эффекты для ополовинивания урона.

Владеющий огнем заклинаний может также лечить цель касанием, восстанавливая 2 пункта урона на уровень энергии огня заклинаний, израсходованной для этой цели.

В отличие от большинства сверхъестественных способностей, на огонь заклинаний воздействуют заклинания и магические изделия, затрагивающие подобные заклинаниям способности, типа *палочки поглощения* или *палочки отрицания* (если они направлены скорее в проявление, чем во владеющего). Ему можно мешать или контрзаклинать *рассеиванием магии, и* теоретически владеющий огнем заклинаний может накладывать контрзаклинание на огонь заклинаний другого. Однако, огонь заклинаний - сверхъестественная способность и не вызывает атаку возможности при использовании и при этом не подвержена сопротивлению заклинаниям.

Секретные знания

В те дни, когда эльфы, дварфы, гиганты и драконы правили бездорожными лесами и неиспорченными дикими местами Фаэруна, те, кто могли управлять Плетением, искали более глубокого понимания, большей силы и скрытых знаний в надежде получить преимущество перед своими врагами. Ранние человеческие империи не были исключением. Имаскарцы разрабатывали знания *врат* и *порталов*, транспортируя тысячи несчастных рабов из других миров для службы своей тайной мощи. Нетерезы изучали искусство изобретения магических устройств, создание чудес и ужасов, которые все еще дремлют под песками Анорача. Роматарцы погубили Фаэрун навсегда, вызвав орды оркских воинов для службы в своей войне против старого Нарфелла и затем потеряв контроль над своими собственными воинами.

Волшебники мечтают о секретных школах магии, путь заклинаний сделал возможным новое понимание Искусства, и запрещенные изучения ведут к устрашающим новым силам. Множество путей к силе и пониманию были испытаны и оставлены и новые исследования — некоторые из которых основаны на дотошном изучении, некоторые вдохновлены лихорадочным полетом ужаса — обычно обнародуют некую новую методологию тайного колдовства или оканчиваются заклинаниями, никогда прежде не виданными на Фаэруне.

Истории изобилуют легендарными заклинаниями старого Нетерила и исчезнувших эльфийских царств, заклинаниями, сила которых затмевала самые могущественные желания из возможных ныне. Колдуны отперли тайны темного Плетения, освобожденного силой Мистры, клерики и адепты тянут мощные заклинания из рун, и руины древних двеомеров рассеяны по землям в форме сети *порталов*, пронизывающей пространство.

Теневое Плетение (Shadow Weave)

Во время своей вечной войны с богиней Селунэ богиня Шар создала Теневое Плетение в ответ на создание Селунэ Мистры и рождение Плетения. Если Плетение свободно проникает в реальность, Теневое Плетение - сущность, сформированная негативным пространством меж берегами Плетения. Оно обеспечивает альтернативный проводник и метод для наложения заклинаний.

Шар, являющаяся богиней тайн, главным образом хранит тайну Теневого Плетения для себя. За тысячелетия некоторым смертным, главным образом ее слугам, позволили обнаружить Теневое Плетение или наткнуться на него в своих исследованиях.

Использующие Теневое Плетение наслаждаются несколькими преимуществами. Во-первых, они игнорируют разрушения Плетения. Теневое Плетение нормально работает в зоне мертвой или дикой магии. (*Антимагическое поле*, блокирующее поток магии, остается эффективным и против магии Теневого Плетения, как и сопротивление заклинаниям). Квалифицированные пользователи Теневого Плетения способны читать заклинания, необычайно трудные для восприятия, противостояния или рассеивания пользователями Плетения.

Использующие Теневое Плетение также переносят некоторые неудобства. Во-первых, Шар имеет полный контроль над Теневым Плетением и может изолировать любое существо от него или полностью накрыть его без какого-либо вреда себе. Во-вторых, тайны Теневого Плетения беспокоят разум смертных и вредны для него. Без помощи Шар пользователь Теневого Плетения теряет долю своего разума. В-третьих, в то время как Плетение служит одинаково хорошо для любого вида заклинаний, Теневое Плетение лучше для заклинаний, иссушающих жизнь или запутывающих разум и чувства и неудовлетворительно для заклинаний, управляющих энергией или сущностью — и не может поддерживать любые заклинания, производящие свет. (См. умение Магия Теневого Плетения в Главе 1: Персонажи для деталей).

Наконец, чем больше смертный знакомится с тайнами Теневого Плетения, тем дальше он уходит от Плетения. Законченный пользователь Теневого Плетения может вырабатывать заклинания, которые трудны для обнаружения, противостояния и рассеивания пользователями Плетения, но он также становится подобно же неспособным к заклинаниям, сработанным через Плетение.

Изделия магии теневого плетения

Магические изделия, созданные теми, кто использует Теневое Плетение, редки и опасны. Только духовенство Шар и немногие тайные приверженцы Шар создают некоторое количество изделий Теневого Плетения. Адепты тени, не союзнические церкви Шар, достаточно редки и затворнически, так что лишь горстка магических изделий изготовлена как изделия Теневого Плетения.

История огня заклинаний

Так это или нет, но легенды считают, что лишь один человек в каждый момент на всем Фаэруне одарен истинным Огнем Заклинаний. Сплетни замечают, что сегодня этот человек - Шандрил Шессаир, осиротевшая посудомойка из таверны в Высокой Луне Диппингдейла.

Шандрил имеет Огонь заклинаний, и сотня магов преследует ее за это. Жентарим и тэйцы, Культ Дракона и другие режут друг другу глотки в безжалостном преследовании ее силы. Поверьте в это, если Вы не обращаете внимание кое на что еще из этой книги: Легенды лгут.

Избранные Мистры владеют меньшим Огнем Заклинаний, если они позаботятся обратиться к нему, и некоторые среди них командуют истинным Огнем Заклинаний.

Маг, скрывающийся в Граничных Королевствах, обладает истинным Огнем Заклинаний, и жестокий и высокомерный дворянин из Чессенты, и волшебник Р — но я уверен, что Вы ухватываете мою мысль.

На раннем Севере Побережья Меча рейнджер Хаэлам Камнекол, несомненно, обладал Огнем Заклинаний. Он выстоял один против оркской орды, текущей на юг мимо Холодного Леса — и обратил их в дымящиеся и опаленные головешки.

Я мог бы продолжить. Продолжить может любой, озаботившийся провести годы изучения в Кендлкипе, что я и делал, прежде чем захотел сбежать в это болото без названия, удерживающее и скрывающее меня в нищете и мраке.

Почему я потратил свое благосостояние и свое зрение и затем ускользнул сюда, став высохшим, уродливым и согнутым?

Почему? Прекрасно, конечно, потому что у меня тоже есть истинный Огонь Заклинаний. Приходите искать меня, и я взорву Вас в пыль, а затем опустошу всех ваших потомков, предков и царство, из которого Вы пришли, до последнего дерева и камня. Почему? Да потому, что я всегда так и делаю.

— Баэрэндра Риверхенд, Мудрец из Спанделиона

Изделия Теневого Плетения почти идентичны изделиям, созданным пользователями Плетения, но различия весьма глубоки.

Подобные заклинаниям эффекты, происходящие от изделий Теневого Плетения, имеют те же самые выгоды и ограничения, что и заклинания заклинателя Теневого Плетения: эффекты из школ Очарования, Иллюзии и Некромантии получают +1 бонус на DC спасбросков и +1 бонус по проверкам уровня заклинателя для преодоления сопротивления заклинаниям. Те же самые выгоды применяются к эффектам с описателем темноты. Эффекты из школ Воплощения и Превращения уменьшают уровень заклинателя на один (хотя их цена основана на первоначальном уровне заклинателя). Уменьшенный уровень заклинателя воздействует на дальность заклинания, его продолжительность, урон и любые другие основанные на уровне переменные, влияющие на эффект. DC спасбросков эффекта уменьшены -1, и проверки уровня заклинателя для преодоления сопротивления заклинанию переносят -1 штраф. DC рассеяния эффектов Воплощения или Превращения от предметов Теневого Плетения - 11 + уменьшенный уровень заклинателя. В общем пользователи Теневого Плетения не стараются создавать изделия, включающие эффекты Превращения или Воплощения.

Изделия Теневого Плетения не могут производить эффекты с описателем света.

Изделия Теневого Плетения могут таить в себе серьезную опасность для пользователей, незнакомых с тайнами Теневого Плетения. Активизация предметов Теневого Плетения через завершение заклинания, срабатывание или командное слово наносит 1d4 пунктов временного урона Мудрости пользователя, если он не имеет умения Магии Теневого Плетения. Использование активизированных предметов Теневого Плетения наносит 1 пункт временного урона Мудрости в первый раз, когда он используется, и каждый день, если пользователь не имеет умения Магии Теневого Плетения. Если предмет действует непрерывно, временный урон Мудрости наносится в сумерках каждый день, или когда пользователь снимает или откладывает предмет.

Эльфийская Высокая магия

В древние времена, прежде чем Плетение приняло свою нынешнюю форму, правила магии были другими. Многие существа экспериментировали с мощными двеомерами, которые произвели большие и намного более мощные эффекты, чем возможно сегодня. Многие артефакты - меньшие и великие - восходят к этим временам. Также как можно найти древние артефакты, рассеянные по Фаэруну, любой может найти древние и мощные магические эффекты, все еще держащиеся (и обычно функционирующие беспорядочно) сегодня. Самый известный из них - *мифаль* Миф Драннора (см. статью о Лесе Кормантор в Главе 4: География). *Мифаль* - древняя форма эльфийской магии, созданная группой заклинателей, работающих вместе, чтобы создать длительный магический эффект на большой области. *Мифали*, оставшиеся до наших дней, обычно начинают сбоить, но сопротивляются попыткам рассеять их. Они могут производить любое количество причудливых эффектов, включая дикую магию (см. секцию Дикая магия, выше). Точный характер таких эффектов изменяется от *мифали* к *мифали*.

Рунная магия

В засыпанных снегом горах Севера дварфы и гиганты бесчисленные годы живут как конкуренты и враги, и их дела обрастают слухами в человеческих странах. В легендах щитовых дварфов руны — тщательно надписанные символы секретного дварфского алфавита — могут быть высечены, чтобы удерживать заклинания великих возможностей.

Изучение рун

Чтобы использовать магию рун, персонаж должен изучить умение Написание Руны (см. Главу 1: Персонажи). Магия Рун жестко привязана к дварфским и гигантским божествам - и, таким образом, к области божественных заклинателей. Некоторые изучающие магию рун хотят фактически отказаться от нормального практикования магии, чтобы сконцентрироваться на избранной ими среде, становясь рунными заклинателями великой силы.

Создание рун

Если Вы знаете умение Написание Руны, любое божественное заклинание, которое Вы в настоящее время подготовили, может вместо этого быть наложено как руна. Руна - временная магическая запись, подобная свитку. Она может сработать один раз, прежде чем потеряет свою магическую силу, но держится неопределенно долго, пока не сработает. Руна, написанная или накрашенная на поверхности, исчезает, когда израсходована, стерта или рассеяна. Руна, вырезанная на поверхности, остается как немагическая надпись даже после того, как ее магия израсходована.

Написание руны занимает 10 минут плюс время чтения заклинания, которое будет в нее включено. Когда Вы создаете руну, Вы можете установить уровень заклинателя на любой от минимального, необходимого для чтения заклинания, до вашего собственного уровня. Когда Вы создаете руну, Вы делаете любые выборы, которые Вы обычно делаете при чтении заклинания.

Вы должны обеспечить любые материальные компоненты или фокусы, которые требует заклинание. Если чтение заклинания уменьшило бы ваши XP, Вы выплачиваете эту стоимость после начала создания руны, в дополнение к стоимости XP для создания самой руны.

Написание руны требует проверки Ремесла против DC 20 + уровень используемого заклинания. Навык Ремесла, который Вы используете - что-либо соответствующее задаче создания письменного символа на поверхности (обработка металлов, каллиграфия, огранка, резьба по камню, резьба по дереву и так далее). Вы красите, рисуете или гравируете руну на поверхности и делаете проверку. (Дварфы обычно гравируют свои руны на камне или металле, чтобы воспользоваться преимуществом своей расовой близости к этим изделиям).

Если проверка терпит неудачу, руна несовершенна и не может удержать заклинание. Действие написания взводит подготовленное заклинание, и если проверка Ремесла успешна, заклинание становится недоступным для чтения, пока Вы не отдохнете и не восстановите заклинание. То есть заклинание будет израсходовано из ваших в настоящее время подготовленных заклинаний, как если бы оно было прочитано.

Одиночный объект среднего размера или меньше может содержать только одну руну. Большие объекты могут содержать одну руну на 25 квадратных футов (область квадратом в 5 футов) поверхностной области. Руны не могут быть помещены на существа. Руна имеет базовую цену в уровень заклинания x уровень заклинателя x 100 gp (заклинание 0-го уровня считается как ½ уровня). Вы должны потратить 1/25 его базовой цены в XP и исчерпать сырье, стоящее половину этой базовой цены. Рыночная ценность руны равняется ее базовой цене.

Срабатывание рун

Кто бы ни касался руны, он вызывает срабатывание руны и становится целью заклинания, помещенного в нее. Создатель руны может касаться руны благополучно без ее срабатывания, или преднамеренно заставить ее сработать, если пожелает. (Изготовители рун часто несут лечащие или укрепляющие руны только для этой цели). Самой руны нужно коснуться, чтобы она сработала, так что объект с руной может быть благополучно обработан, пока принимаются предосторожности для избежания контакта с руной. Если заклинание воздействует только на объекты, то объект и должен заставить руну сработать. Преднамеренный вызов руны - стандартное действие.

Как и с заклинанием *символ*, руна не может быть помещена на оружие, чтобы она сработала, когда оружие ударяет противника.

В отличие от заклинания *глиф оберега*, заклинание руны не скрыто каким-либо способом и очевидно для любого, осматривающего объект, содержащий руну. Заклинание *читать магию* позволяет заклинателю идентифицировать заклинание, удержанное в руне, при успешной проверке Колдовства (DC 15 + уровень заклинания).

Разоружение рун

Руны могут быть разоружены или дезактивированы несколькими способами. Успешное заклинание *стирание* дезактивирует руну (DC 15 + ваш уровень заклинателя). Касание руны для ее стирания не заставляет руну срабатывать, если заклинание *стирание* окажется не в состоянии дезактивировать руну.

Заклинание *рассеивания магии*, нацеленное на несработавшую руну, может рассеять ее магию, если будет успешным (DC 11 + ваш уровень заклинателя). Несработавшие руны - не объект для области рассеивания. Наконец, жулик может использовать свой навык Поломки Устройства для ломки руны (DC 25 + уровень заклинания) подобно любой магической ловушке.

Магия круга

Некоторые из самых мощных и захватывающих заклинаний, выработанных на просторах Фаэруна, наложены в форме магии круга. Магия круга - тип совместного колдовства, позволяющнго заклинателю, лидирующему в круге, значительно увеличивать свой уровень заклинателя и достигать результатов, иначе недоступных заклинателям, составляющим круг. Красные Волшебники Тэя и Ведьмы Рашемена часто используют магию круга. Истории о других формах магии круга изобилуют на Фаэруне.

Участие

Способность участвовать в магии круга требует выбора умения персонажа — Фокус Татуировки для Красного Волшебника или Этран для Ведьмы Рашемена.

Один заклинатель, обычно самый мощный или опытный из присутствующих персонажей, стоит в центре круга. Этот персонаж - лидер круга. Хатран должна быть по крайней мере 4-го уровня в престиж-классе хатран, чтобы быть лидером круга. Красный Волшебник может быть лидером круга, если он Красный Волшебник по крайней мере 5-го уровня.

Круг требует минимум двух участников плюс лидер круга. До пяти участников могут помогать лидеру круга в стандартном круге, но Красный Волшебник 10-го уровня может возглавлять большой круг, содержащий до девяти участников.

Все участники круга должны стоять в пределах 10 футов от лидера круга, стоящего в центре.

Силы круга

Первое использование магии круга должно усилить лидера круга силой всех участников. Это требует 1 полного часа непрерывной концентрации со стороны всех участников и лидера круга. Каждый участник читает любое отдельное подготовленное заклинание, которое используется кругом и не имеет никакого эффекта, кроме расходования подготовленного заклинания. Уровни заклинаний, израсходованных участниками круга, насчитываются как бонус уровня круга. Каждый бонус уровня может использоваться, чтобы выполнить следующие эффекты:

- Увеличить уровень заклинателя лидера круга на один за каждый израсходованный бонус уровня (максимальный уровень заклинателя 40-й).
- Добавить метамагические умения Расширение Заклинания, Максимизирование Заклинания или Усиление Заклинания к заклинанию, в настоящее время подготовленному лидером круга. Каждый бонус уровня считается одним дополнительным уровнем заклинания, требуемым для применения метамагического умения к заклинанию. Лидер круга может добавлять умения, приписанные к заклинанию, даже если он не знает умения или если бы дополнение умения подняло бы уровень заклинаний сверх нормального максимального уровеня заклинаний лидера круга (максимальный уровень заклинания 20-й).
- Увеличить уровень лидера круга на один для проверок уровня (проверки рассеивания, проверки уровня заклинателя и так далее) за каждый израсходованный бонус уровня (максимум 40-й уровень).

Эти эффекты длятся в течение 24 часов или пока не израсходованы. Бонус уровня Круга может быть разделен, как считает нужным лидер круга. Например, Красный Волшебник Хаут Вар лидирует в круге, каждый из четырех участников которого читает заклинания 2-го уровня. Хаут Вар хочет использовать три бонуса уровня круга, чтобы максимизировать свое заклинание *конус холода*, три для увеличения своего уровня заклинателя с 10-го до 13-го для всех основанных на уровне переменных своего заклинания, и два, чтобы добавить +2 бонус к любым проверкам уровня, которые он должен делать. Максимизируемое заклинание исчерпывается, когда он читает свой *конус холода*, а другие два эффекта остаются в течение следующих 14 часов. Многие Красные Волшебники высокого уровня ежедневно лидируют в кругах, собирая магическую силу своих учеников.

Порталы

Магические *порталы* связывают множество мест на всем Ториле. *Портал* - просто постоянный эффект телепортации, благополучно перемахивающий использующих его в предопределенное место. Большинство *порталов* ведет от одного места на Ториле к другому, но несколько ведут на другие планы или на другие небесные тела в небесах Торила.

Качества порталов

Сотни архимагов, высоких священников, секретных кругов, чудовищных рас и темных заговоров приложили руку к созданию множества скрытых дверных проемов, пронизывающих Фаэрун. Магия этого вида необычно длительна и часто выживает в течение столетий — или тысячелетий — после того, как ее создатели канули в историю или потеряли любое использование для своей тонкой работы. Соответственно, работа *порталов* таинственна и непредсказуема. Каждый построен по какой-либо причине, но слишком часто эти причины теряются, когда создатель уходит в историю или во мрак.

Порталы имеют некоторые общие особенности и качества. Все *порталы* - двухразмерные области, обычно круг радиусом до 15 футов, но иногда квадрат, прямоугольник или другая форма. Сам *портал* неосязаем и невидим.

Порталы часто входят в пары или сети, одиночный *портал* - поездка в один конец. Должен иметься соответствующий *портал* в месте назначения, чтобы можно было возвратиться. Некоторые *порталы* настроены на несколько потенциальных мест назначения, каждое из которых оборудовано соответствующим *порталом*, но большинство - просто двухсторонние *порталы* между одним пунктом и другим, отдаленным. Будучи создан, *портал* не может быть перемещен.

Обнаружение порталов

Сводчатый проход или структура некоторого вида обычно отмечают местоположение *портала*, так что он может быть найден при необходимости и существа не наткнутся на него случайно. *Обнаружение магии* может показать магическую ауру *портала*. Если *портал* в настоящее время функционирует (готов транспортировать существа), он имеет сильную ауру. Если *портал* в настоящее время не способен транспортировать существа (обычно если он имеет ограниченное количество использований и они в настоящее время истощены), он имеет слабую ауру. Сильный или слабый, *портал* излучает магию превращения. Заклинание *анализ портала* может показать о *портале* еще больше.

Действие портала

Существа, касающиеся или проходящие через область *портала,* немедленно телепортируются к месту, определенному строителем портала. (Эффект телепортации подобен *телепорту без ошибки*, прочитанному заклинателем 17-го уровня, за исключением того, что возможно межпланарное путешествие). Нельзя просунуть голову через *портал*, чтобы увидеть то, что находится с другой стороны. *Портал* может только транспортировать существа, соответствующие физическим измерениям *портала*.

Если твердый объект блокирует место назначения, *портал* не функционирует. Существа, однако, не блокируют *портал*. Если существо уже занимает область, куда ведет *портал*, пользователь вместо этого транспортируется к подходящему местоположению настолько близко к первоначальному месту назначения, насколько возможно. Подходящее местоположение имеет поверхность, достаточно мощную, чтобы поддержать пользователя, и достаточно места, чтобы вместить пользователя.

Выпущенные объекты не могут передаваться через *портал*. Например, персонаж может пронести любое количество стрел через *портал*, но он не может выстрелить стрелой сквозь *портал*. Выпущенный объект, поражающий *портал,* просто отскакивает от него.

Если строитель не задал некий предел, любое количество существ может проходить через *портал* каждый раунд. Существо, использующее *портал,* может нести до 850 фунтов устройств. В этом случае устройства - что-либо, что существо несет или с чем контактирует. Если два или более существ касаются одного и того же оснащения, это рассчитывается из пределов веса обоих существ.

Порталы с ключом

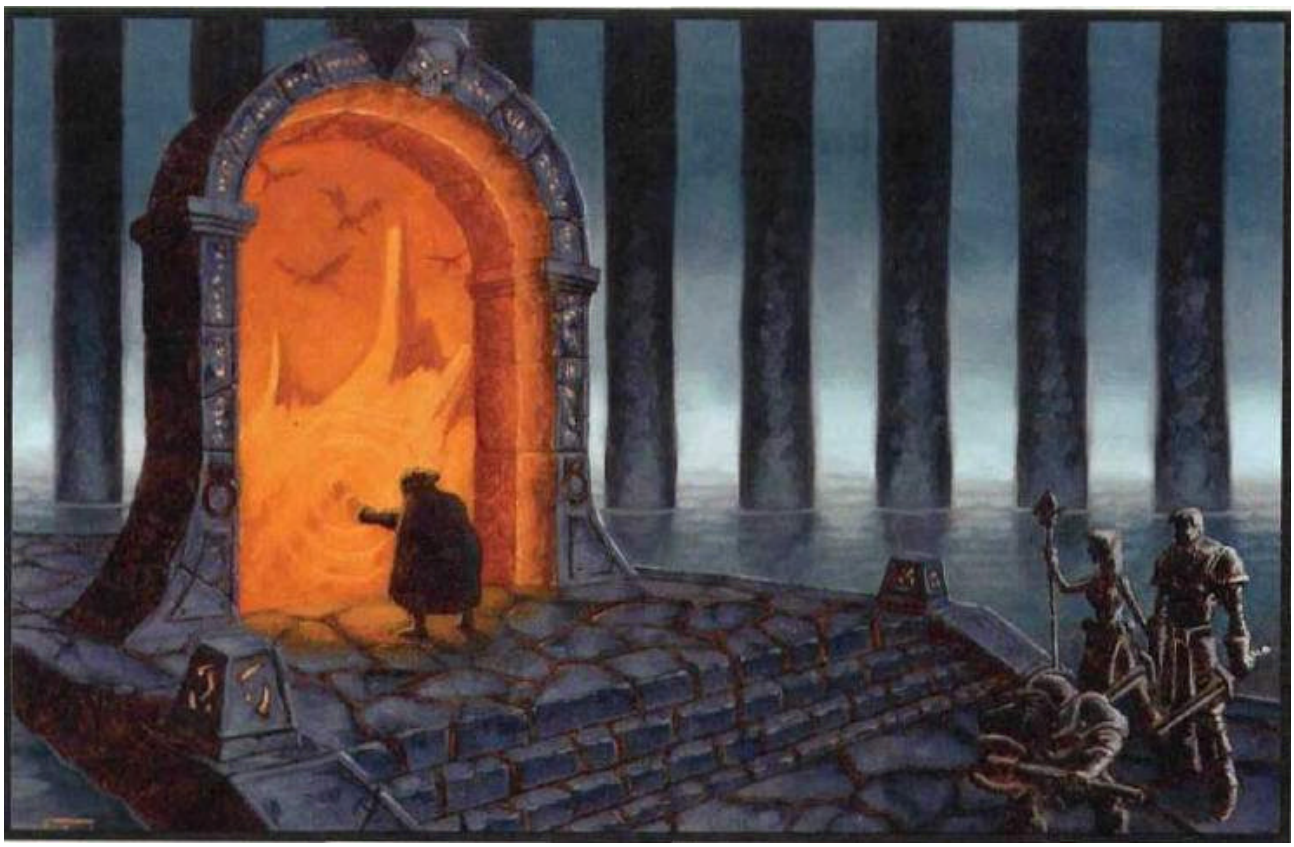
Строители *порталов* часто ограничивают доступ к своим созданиям, устанавливая условия для их использования. Специальные условия для переключения *портала* могут быть основаны на владении ключом *портала*, на имени существа, на личине или мировоззрении, но иначе должны быть основаны на заметных действиях или качествах. Данные типа уровня, класса, Hit Dice или очков жизни не используются.

Управляемый *портал* остается активным на 1 полный раунд. Любое существо, касающееся активизированного портала в этом раунде, также может использовать портал, даже если оно само не имеет ключа.

Многие *портальные ключи* - редкие и необычные объекты, которые существо, использующее портал, должно нести. Некоторые *порталы* управляются так, чтобы работать только в специфическое время, типа восхода солнца, заката, полной луны или полуночи. Заклинание может служить *портальным ключом*, как и канал позитивной или негативной энергии. Когда *портал* - цель специфического заклинания или находится в пределах области действия заклинания или касается его эффекта, заклинание поглощается и *портал* активизируется. Любая форма заклинания работает для активизации *портала*, включая подобные заклинаниям эфекты существ или магических изделий и заклинания со свитков.

Запечатывание порталов

Портал не может быть разрушен физическими средствами или эффектами заклинаний, которые уничтожают объекты (типа *дезинтеграции*). Успешное нацеленное *рассеивание магии* (DC 27) заставляет *портал* стать нефункциональным на 1d4 раундов. *Дизъюнкция Морденкайнена* уничтожает портал, если он не делает спасбросок Воли (бонус спасброска Воли портала - +10). Заклинание *печать врат* (описанное далее в этой главе) запирает *портал* и предотвращает его функционирование.



Необычные порталы

Вещи непостоянны во многих странах Фаэруна, и *порталы* не всегда полностью надежны. Изготовители *порталов* проходят через неудачи, создавая *порталы* со многими коварными и опасными характеристиками.

Случайные порталы

Эти *порталы* могут быть активизированы только в случайное время. Они могут требовать или не требовать ключа для активации, когда работают. Довольно обычный образец случайного *портала* - который пропускает до 1d6+6 существ, использующих его, а затем закрывается на 1d6 дней. Возможны и другие образцы.

Переменные порталы

Эти *порталы* чрезвычайно опасны для тех, кто незнаком с их причудами. Существа, использующие эти *порталы,* транспортируются к любому из нескольких заданных местоположений. Последовательность предназначений может следовать какой-либо установке или быть случайной.

Некоторые переменные *порталы* имеют ключи, которые позволяют пользователям выбирать определенное место назначения, обслуживаемое *порталом*. Другие функционируют, транспортируя пользователей к местоположению по умолчанию — безвыходное подземелье, жерло вулкана или некий особенно враждебный внешний план — если пользователь не предоставляет надлежащий ключ.

Порталы только для существ

Эти *порталы* транс портируют только существ, использующих их, а не одежду и оснащение существ. Такие *порталы* часто используются в защите, чтобы сделать вторгшихся уязвимыми после того, как они используют *портал*. Редкая и более сложная разновидность этого типа *порталов* транспортирует существ в одну область, а их оснащение - в другую.

Сбойный портал

Другие типы необычных *порталов* в общем создаются осторожными усилиями их изготовителей. Работающие со сбоями *порталы*, напротив, являются почти всегда непреднамеренными.

Столетиями потрясающие силы неслись по Торилу, глубоко воздействуя на магию. Из-за десятилетий (или столетий, или тысячелетий) магического износа и просачивания силы катастрофической мощи, которым они были подвергнуты, многие древние двеомеры медленно искажались. *Порталы* - не исключение.

Работающий со сбоями *портал* - обычно по крайней мере столетнего возраста, но многие гораздо старшие. Использование его может иметь множество различных результатов. Бросайте по Таблице 2-2: Сбои порталов каждый раз, когда активизируете работающий со сбоями *портал*. Если такой *портал* функционирует непрерывно, обозначенный эффект продолжается 1d10 раундов, и любой использующий *портал* в течение этого времени подвержен этому эффекту.

ТАБЛИЦА 2-2: СБОИ ПОРТАЛОВ

D%	Эффект
01-05	Портал не функционирует, но вытягивает магическую силу пользователя, пытаясь пересилить его. На пользователя воздействует как на цель великого рассеивания 17-го уровня.
06-10	Портал не функционирует, но вытягивает магическую силу из изделий пользователя, пытаясь пересилить его. Случайное количество изделий (1d10) поражено эффектом, подобным нацеленному великому рассеиванию 17-го уровня. Используйте Таблицу 10-1: Изделия под воздействием магических атак в "Руководстве Игрока", чтобы определить, на которые из изделий этот эффект воздействует. Успешное рассеивание подавляет постоянные магические изделия на 1d4 раундов. Заряженные или изделия ограниченного использования теряют 1d4 зарядов или использований, как будто они были использованы без эффекта, и подавляются на то же количество раундов (если только магические).
11-20	Портал не функционирует. Пользователя отбрасывает как пораженного сильным толчком заклинания *телекинез* 17-го уровня. Пользователь имеет право на спасбросок Воли (DC 17) для отмены эффекта, и получает 1d6 урона, если отброшен на твердую поверхность.
21-25	Портал не функционирует. Вместо этого волна негативной (50%) или позитивной энергии (50%) исходит от портала в 30-футовом радиусе. Негативная энергия действует точно так же, как заклинание *причинить серьезные раны* 17-го уровня (3d8+15 пунктов урона, Воля половинит с DC 14). Позитивная энергия действует точно так же, как *лечение серьезных ран* 17-го уровня.
26-40	Портал функционирует, но посылает пользователя в неправильное место назначения. Куда попадет пользователь, определяется по таблице в описании заклинания *телепорт* (Глава 11 "Руководства Игрока") и броском 1d20+80 для линии "ложного места назначения".
41-50	Ничего не случается. Портал не функционирует.
51-100	Портал функционирует нормально.

Создание портала

Любой персонаж может строить *портал*, если он знает умение Создание Портала и заклинания *телепорт, телепорт без ошибки, круг телепортации* или *врата*. *Портал* может вести к любому месту, которое строитель лично посетил по крайней мере однажды. *Портал* терпит неудачу, если строитель выбирает место назначения, которое не может благополучно удерживать его (типа внутренней части твердого объекта или в разреженном воздухе). *Портал* также терпит неудачу, если его место назначения - место, где астральное путешествие блокировано (см. описание заклинания *телепорт*).

Базовая стоимость: Строитель должен истратить 50,000 gp на сырье, чтобы создать одиночный, непрерывно активный односторонний *портал*, охватывающий область до 10 футов в радиусе (приблизительно 500 квадратных футов). Рыночная ценность *портала* - вдвое от его стоимости сырья. Изготовление *портала* требует одного дня на каждую 1,000 gp его рыночной цены и 1/25 рыночной цены в XP (сто дней и 4,000 XP для базового *портала*).

Строитель может создать второй *портал* в пункте назначения, делая двухсторонний *портал*, за половину цены (25,000 gp, пятьдесят дней и 2,000 XP).

Большие и меньшие порталы: *Портал* может быть изготовлен размером всего в 1 квадратный фут (примерно 6-дюймового радиуса), но это не уменьшает его стоимость. Самый маленький *портал*, годный к употреблению существом среднего размера - 12 квадратных футов (примерно 2-футового радиуса). Маленькие существа могут использовать *порталы* всего в 7 квадратных футов (18-дюймовый радиус), а Крошечные существа могут проходить через *портал* в 2 квадратных фута (10-дюймовый радиус). Крошечные и Мизерные существа - единственные, кто может проходить через *порталы* в 1 квадратный фут.

Большие *порталы* добавляют 100% к базовой стоимости на каждые дополнительные 300 квадратных футов области или на часть от 300 квадратных футов. Большие и Огромные существа могут проходить через стандартный *портал*, но Гигантские и Колоссальные существа в общем нуждаются в *портале* двойного или тройного размера.

Специальные свойства: Некоторые специальные свойства, прибавляющие стоимость создания портала:

Портал с ключом: Портал с ключом может быть создан без дополнительной стоимости. Ключ должен быть обозначен в течение создания устройства и не может быть изменен после этого.

Случайные порталы: Случайные *порталы* могут быть созданы без дополнительной стоимости. Условия должны быть обозначены в течение создания *портала* и не могут быть позже изменены.

Переменные порталы: Переменные *порталы* добавляют 25% к базовой цене за дополнительное место назначения после первого, включенного в устройство. Например, строительство непрерывно активного *портала* с двумя переменными местами назначения стоит 62,500 gp. Непрерывно активный *портал* с тремя переменными местами назначения обойдется в 75,000 gp.

Порталы только для существ: Стоимость *порталов* только для существ вдвое больше, чем таковая стандартных *порталов*. Если *портал* посылает вторгшихся в некоторое место, отличное от места назначения пользователей, он рассматривается как переменный *портал* с одним дополнительным местом назначения.

Ограниченное использование: Цены и время строительства, отмеченные выше, указаны для *порталов*, которые работают постоянно, транспортируя любого, проходящего через них, в любое время. Если портал может использоваться только четыре раза в день или меньше, базовые затраты уменьшаются.

Материалы и стоимость в XP *портала* ограниченного использования основаны на количестве доступных использований. Стоимость материалов - 10,000 gp x использования портала в день, и стоимость опыта - 800 XP x использования портала в день. (Второй *портал* в двухсторонней паре стоит половину от этого количества). Рыночная ценность – удвоенная стоимость материалов. Время строительства - один день на 1,000 gp рыночной ценности.

Портал, употребимый пять раз в день или более, столь же дорог, как непрерывно активный *портал*. *Портал,* употребимый менее чем однажды в день, может быть создан с использованием соответствующей доли. Например, *портал,* употребимый однажды в четыре дня, по сути имеет 1/4 использование в день, стоит 2,500 gp на материалы и 200 XP. Минимальная стоимость портала ограниченного использования - 1,000 gp и 80 XP для портала, употребимого однажды в десять дней. (Строитель *портала* может захотеть иметь портал, работающий даже менее часто — один раз в год, например — но это не уменьшит стоимость или любой дальнейший расход XP).

Каждая активация *портала* ограниченного использования продолжается 1 раунд. Будучи активизирован, *портал* ограниченного использования может транспортировать столько существ, сколько может коснуться его за раунд.

Заклинания Фаэруна

Почти каждая вера Фаэруна предоставляет кров секретным божественным заклинаниям, молитвам и обращениям, известным только соответствующему духовенству. Сотни затворнических волшебников и зловещих кругов изобретают новые тайные заклинания, ища более чистое понимание Искусства или просто оружие, которого не имеют другие заклинатели. Храмы павших божеств и руины древних городов хранят свитки мощных и опасных заклинаний, забытых меньшими клериками и волшебниками, населяющими Фаэрун сегодня.

Заклинания и домены, описанные в "Руководстве Игрока", формируют общепринятую истину для бардов, клериков, друидов, паладинов, рейнджеров, колдунов и волшебников Фаэруна. Любой персонаж из вышеперечисленных может приобретать эти заклинания обычным способом. Домены и заклинания, описанные здесь, представляют тайные и особые знания, доступные некоторым группам и индивидуумам, плюс несколько Фаэрунских заклинаний, которые стали обычными среди заклинателей земли.

Домены клериков

В дополнение к доменам, описанным в "Руководстве Игрока", различные божества Фаэруна позволяют клерикам выбирать из дополнительных доменов, представленных здесь. Эти новые домены следуют всем правилам, представленным для доменов в описании класса клерика в "Руководстве Игрока". Клерик выбирает любые два домена, указанные для его божества (см. Главу 5: Божества).

В следующих далее описаниях даны предоставленные силы и списки заклинаний для доменов, представленных в этой книге. Если описание Домена здесь испытывает недостаток информации о предоставленных силах и заклинаниях, обратитесь к "Руководству Игрока" для получения этой информации. В списках заклинаний Домена знак (+), предшествующий названию заклинания, показывает заклинания, описанные в этой книге.

Домен Воздуха

Божества: Аэрдри Фэйниа, Акади, Аурил, Сет, Шондакул, Шила Перироил, Валкур.

Домен Животных

Божества: Аэрдри Фэйниа, Баэрван Дикий Странник, Чонти, Фенмарел Местарин, Гвейрон Буреветер, Льюру, Малар, Милики, Нобэньон, Себек, Шиаллиа, Силванус, Тард Харр, Улутиу, Утгар.

Домен Пещеры

Божества: Каллардюран Гладкие Ладони, Думатойн, Геб, Гонадор, Грумбар, Груумш, Лутик, Сегожан Зовущий Землю, Шар.

Предоставленная сила: Вы получаете дварфскую способность знания камня. Если Вы уже имеете знание камня, ваш расовый бонус знания камня повышается с +2 до +4 по проверкам, чтобы заметить необычную каменную кладку.

Заклинания домена Пещеры

1 Обнаружение секретных порталов	4 Безопасная защита Леомунда	7 Утроба камня
2 Темнота	5 Проход стен	8 Землетрясение
3 Раскрыть в камень	6 Найти путь	9 Заключение

Домен Хаоса

Божества: Аэрдри Фэйниа, Ангаррадх, Анур, Бахтру, Бешаба, Кореллон Ларетиан, Цирик, Глубинный Сашелас, Дагмарен Светлая Мантия, Илистри, Эреван Илесир, Фенмарел Местарин, Искатель Виверншпор, Гарагос, Гонадор, Груумш, Хаэла Светлый Топор, Ханали Селанил, Киарансали, Лабелас Энорет, Ллиира, Лолс, Льюру, Малар, Нефтис, Риллифэйн Раллатил, Сеханин Лунный Лук, Селунэ, Селветарм, Шаресс, Шаргаас, Шариндлар, Шондакул, Шевараш, Солонор Теландриа, Суни, Талона, Талос, Темпус, Тард Харр, Тимора, Амберли, Урдлен, Утгар, Валкур, Ваэрон.

Домен Обаяния

Божества: Илистри, Искатель Виверншпор, Горгот, Ханали Селанил, Ллиира, Милил, Огма, Шаресс, Шариндлар, Шила Перироил, Суни.

Предоставленная сила: Вы можете повышать вашу Харизму на 4 пункта однажды в день. Формирование этой силы - свободное действие. Увеличение Харизмы продолжается 1 минуту.

Заклинания домена Обаяния

1 Очарование персоны	4 Эмоция	7 Безумие
2 Спокойные эмоции	5 Очарование монстра	8 Требование
3 Предложение	6 Обет/миссия	9 Доминирование над монстром

Домен Ремесла

Божества: Каллардюран Гладкие Ладони, Дагмарен Светлая Мантия, Думатойн, Фландал Стальная Кожа, Гарл Златоблеск, Геб, Гонд, Ладугуэр, Морадин, Тот.

Предоставленная сила: Вы читаете заклинания создания с +1 к уровню заклинателя и получаете Фокус Навыка (+2 бонус) в навыке Ремесла на ваш выбор.

Заклинания домена Ремесла

1 Оживление веревки	4 Малое создание	7 Главное создание
2 Древесная форма	5 Стена камня	8 Клетка силы
3 Каменная форма	6 Фантастический механизм	9 +Великий фантастический механизм

Домен Темноты

Божества: Лолс, Маск, Сет, Шар, Шаргаас

Предоставленная сила: Свободные умение Слепой Борьбы.

Заклинания домена Темноты

1 Затеняющий туман	4 + Доспех тьмы	7 Кошмар
2 Слепота / глухота	5 +Темный заряд	8 Слово силы, слепота
3 +Черный свет	6 Молящиеся глаза	9 Слово силы, убить

Домен Смерти

Божества: Джергал, Келемвор, Осирис, Урогалан, Велшарун, Юртрус.

Домен Разрушения

Божества: Бэйн, Цирик, Гарагос, Илневал, Истишиа, Коссут, Лолс, Талона, Талос, Амберли, Юртрус.

Домен Дроу

Божества: Илистри, Гонадор, Киарансали, Лолс, Селветарм, Ваэрон.

Предоставленная сила: Свободное умение Молниеносных Рефлексов.

Заклинания домена Дроу

1 + Плащ темной силы	4 Различить ложь	7 Слово хаоса
2 Яснослышание/ясновидение	5 +Форма паука	8 Великий планарный союзник
3 Предложение	6 Великое рассеивание	9 Врата

Домен Дварфа

Божества: Аббатор, Берронар Истинно Серебряная, Клангеддин, Глубинная Дуэрра, Дагмарен Светлая Мантия, Думатойн, Горм Галтин, Хаэла Светлый Топор, Ладугуэр, Мартаммор Дьюин, Морадин, Шариндлар, Тард Харр, Вергадэйн.

Предоставленная сила: Свободное умение Великая Стойкость.

Заклинания домена Дварфа

1 Магическое оружие	4 Великое магическое оружие	7 Диктум
2 Выносливость	5 Изготовление	8 Защита от заклинаний
3 Глиф оберега	6 Сообщение камня	9 Элементный рой (только заклинания земли)

Домен Земли

Божества: Каллардюран Гладкие Ладони, Чонти, Думатойн, Геб, Гонд, Грумбар, Лутик, Морадин, Сегожан Зовущий Землю, Урдлен, Урогалан.

Домен Эльфа

Божества: Аэрдри Фэйниа, Ангаррадх, Кореллон Ларетиан, Глубинный Сашелас, Илистри, Эреван Илесир, Фенмарел Местарин, Ханали Селанил, Лабелас Энорет, Риллифэйн Раллатил, Сеханин Лунный Лук, Шевараш, Солонор Теландриа.

Предоставленная сила: Свободное умение Выстрел в Упор.

Заклинания домена Эльфа

1 Истинный удар	4 Древесный шаг	7 Живодуб
2 Кошачья грация	5 Связь с природой	8 Солнечная вспышка
3 Ловушка	6 Нахождение пути	9 Антипатия

Домен Зла

Божества: Аббатор, Аурил, Бахтру, Бэйн, Бешаба, Цирик, Глубинная Дуэрра, Горгот, Гонадор, Груумш, Илневал, Киарансали, Ладугуэр, Лолс, Ловиатар, Лутик, Малар, Маск, Себек, Селветарм, Сет, Шар, Шаргаас, Талона, Рассказы, Тиамат, Амберли, Урдлен, Велшарун, Ваэрон, Юртрус.

Домен Семейства

Божества: Берронар Истинно Серебряная, Цирроллали, Эльдат, Хатор, Изис, Ллиира, Лутик, Йондалла.

Предоставленная сила: Однажды в день как свободное действие Вы можете защищать количество существ, равное вашему модификатору Харизмы (минимум одно существо) +4 бонусом уклонения к АС. Эта сверхъественная способность продолжается 1 раунд на уровень.

Существо под воздействием теряет эту защиту, если перемещается более чем на 10 футов от Вас. Вы можете затрагивать себя этой способностью.

Заклинания домена Семейства

1 Благословление	4 Способность наполнения заклинанием	7 Убежище
2 Защитить другого	5 Телепатическая связь Рари	8 Защита от заклинаний
3 Помогающая рука	6 Пир героев	9 Призматическая сфера

Домен Судьбы

Божества: Бешаба, Хатор, Хоар, Джергал, Келемвор, Саврас.

Предоставленная сила: Вы получаете способность странной увертливости как жулик 3-го уровня. Если Вы имеете другой класс, который предоставляет способность странной увертливости, ваш уровень в этом классе считается на три выше для определения вашей способности странной увертливости.

Заклинания домена Судьбы

1 Истинный удар	4 Статус	7 Видение
2 Предзнаменование	5 Метка правосудия	8 Чистый разум
3 Дарение проклятия	6 Обет/миссия	9 Предвидение

Домен Огня

Божества: Гонд, Коссут, Талос.

Домен Гнома

Божества: Баэрван Дикий Странник, Баравар Плащ Теней, Каллардюран Гладкие Ладони, Фландал Стальная Кожа, Гаэрдал Железная Рука, Гарл Златоблеск, Сегожан Зовущий Землю, Урдлен.

Предоставленная сила: Вы читаете все заклинания иллюзий с +1 к уровню заклинателя.

Заклинания домена Гнома

1 Тихий образ	4 Малое создание	7 Экран
2 +Драгоценная бомба	5 Галлюцинационный ландшафт	8 Непреодолимый танец Отто
3 Малый образ	6 +Фантастический механизм	9 Вызов природного союзника (только элементал земли или животные)

Домен Добра

Божества: Аэрдри Фэйниа, Ангаррадх, Анур, Арворин, Баэрван Дикий Странник, Баравар Плащ Теней, Берронар Истинно Серебряная, Чонти, Кланггеддин, Кореллон Ларетиан, Цирроллали, Глубинный Сашелас, Денейр, Дагмарен Светлая Мантия, Илистри, Эльдат, Фландал Стальная Кожа, Гаэрдал Железная Рука, Гарл Златоблеск, Горм Галтин, Гвейрон Буреветер, Хаэла Светлый Топор, Ханали Селанил, Хатор, Хорус-Ре, Илматер, Изис, Лабелас Энорет, Латандер, Ллиира, Льюру, Мартаминор Дьюин, Милики, Милил, Морадин, Мистра, Нефтис, Нобэньон, Осирис, Риллифэйн Раллатил, Сегожан Зовущий Землю, Сеханин Лунный Лук, Селунэ, Шаресс, Шариндлар, Шиаллиа, Солонор Теландриа, Суни, Тард Харр, Торм, Тимора, Тир, Валкур, Йондалла.

Домен Халфлинга

Божества: Арворин, Брандобарис, Цирроллал и, Шила Перироил, Урогалан, Йондалла.

Предоставленная сила: Вы получаете способность добавить ваш модификатор Харизмы к вашим проверкам Подъема, Прыжка, Бесшумного движения и Скрытности. Эта экстраординарная способность - свободное действие, которое продолжается 10 минут. Она может использоваться один раз в день.

Заклинания домена Халфлинга

1 Магический камень	4 Свобода движения	7 Теневая прогулка
2 Кошачья грация	5 Преданная гончая Морденкайнена	8 Слово воспоминания
3 Магическое одеяние	6 Движение земли	9 Предвидение

Домен Ненависти

Божества: Бэйн, Гонадор, Груумш, Сет, Урдлен.

Предоставленная сила: Однажды в день как свободное действие вы выбираете одного противника. Против этого противника Вы получаете +1 светский бонус на броски атаки, спасброски и Класс Доспеха. Эта сверхъестественная способность продолжается 1 минуту.

Заклинания домена Ненависти

1 Гибель	4 Эмоция (только ненависть)	7 Богохульство
2 Паника	5 Праведная сила	8 Антипатия
3 Дарение проклятия	6 Запрет	9 Вопль баньши

Домен Лечения

Божества: Берронар Истинно Серебряная, Илматер, Льюру, Лутик, Шариндлар, Торм.

Домен Иллюзии

Божества: Акади, Азут, Баравар Плащ Теней, Цирик, Мистра, Сеханин Лунный Лук.

Предоставленная сила: Вы читаете все заклинания иллюзий с +1 к уровню заклинателя

Заклинания домена Иллюзии

1 Тихий образ	4 Призрачный убийца	7 Проекция
2 Малый образ	5 Постоянный образ	8 Экран
3 Смещение	6 Ввести в заблуждение	9 Сверхъестественость

Домен Знания

Божества: Ангаррадх, Азут, Глубинный Сашелас, Денейр, Дагмарен Светлая Мантия, Думатойн, Гонд, Гвейрон Буреветер, Лабелас Энорет, Милил, Мистра, Огма, Саврас, Сеханин Лунный Лук, Шар, Сиаморф, Тот, Тир, Вокин.

Домен Закона

Божества: Арворин, Азут, Бэйн, Берронар Истинно Серебряная, Клангеддин, Цирроллали, Глубинная Дуэрра, Гаэрдал Железная Рука, Горгот, Гарл Златоблеск, Горм, Галтин, Хелм, Хоар, Хорус-Ре, Илматер, Джергал, Келемвор, Ладугуэр, Ловиатар, Морадин, Нобэньон, Осирис, Красный Рыцарь, Саврас, Сет, Сиаморф, Тиамат, Торм, Тир, Улутиу, Урогалан, Йондалла.

Домен Удачи

Божества: Аббатор, Бешаба, Брандобарис, Эреван Илесир, Хаэла Светлый Топор, Маск, Огма, Тимора, Вергадэйн.

Домен Магии

Божества: Азут, Кореллон Ларетиан, Ханали Селанил, Изис, Ладугуэр, Мистра, Саврас, Сет, Тот, Велшарун.

Домен Ментализма

Божество: Глубинная Дуэрра.

Предоставленная сила: Вы можете производить ментальный оберег, подобную заклинанию способность предоставлять кому-либо, кого Вы касаетесь, бонус сопротивления на его следующий спасбросок Воли, равный вашему уровню +2. Формирование этой силы - стандартное действие. Ментальный оберег - эффект отречения с продолжительностью 1 час, употребимый однажды в день.

Заклинания домена Ментализма

1 Случайное действие	4 Изменить память	7 Антипатия
2 Обнаружение мысли	5 Туман разума	8 Чистый разум
3 Яснослышание/ясновидение	6 Телепатическая связь Рари	9 Астральная проекция

Домен Металла

Божества: Думатойн, Фландал Стальная Кожа, Гонд, Грумбар, Ладугуэр.

Предоставленная сила: Свободное умение Мастерства Военного или Экзотического Оружия и Фокус Оружия с молотом на ваш выбор.

Заклинания домена Металла

1 Магическое оружие	4 Ржавая хватка	7 Преобразовать металл в дерево
2 Разогреть металл	5 Стена железа	8 Железное тело
3 Острый край	6 Барьер клинков	9 Отражение металла или камня

Домен Луны

Божества: Илистри, Хатор, Малар, Сеханин Лунный Лук, Селунэ, Шариндлар.

Предоставленная сила: Изгнание или уничтожение ликантропов, как добрые клерики изгоняют или уничтожают нежить. Вы можете использовать эту способность в день три раза + ваш модификатор Харизмы.

Заклинания домена Луны

1 Огонь фейри	4 Эмоция	7 Безумие
2 +Лунный луч	5 +Лунный путь	8 Животная форма
3 +Лунный клинок	6 Постоянный образ	9 +Лунный огонь

Домен Благородства

Божества: Хорус-Ре, Латандер, Милил, Нобэньон, Красный Рыцарь, Сиаморф.

Предоставленная сила: Вы имеете подобную заклинанию способность вдохновить союзников, давая им +2 бонус морали на спасброски, броски атаки, проверки способностей, проверки навыков и броски урона оружия. Союзники должны быть способны слышать, что Вы говорите, в течение 1 раунда. Использование этой способности - стандартное действие. Она продолжается количество раундов, равное вашему бонусу Харизмы, и может использоваться однажды в день.

Заклинания домена Благородства

1 Божественное покровительство	4 Различить ложь	7 Отвращение
2 Восторг	5 Великая команда	8 Требование
3 Магическое одеяние	6 Обет/миссия	9 Шторм мести

Домен Океана

Божества: Глубинный Сашелас, Истишиа, Улутиу, Амберли, Валкур.

Предоставленная сила: Вы имеете сверхъественную способность дышать водой, как будто под эффектом заклинания *водное дыхание*, на 10 раундов на уровень. Этот эффект происходит автоматически; как только он применяется, он продолжается, пока не закончится или пока в нем не отпадет необходимость, и может использоваться многократно в день (до полного ежедневного лимита раундов).

Заклинания домена Океана

1 Вынести элементы	4 Свобода движения	7 +Водяная труба
2 Звуковой взрыв	5 Ледяная стена	8 +Водоворот
3 Водное дыхание	6 Замораживающая сфера Отилука	9 Элементный рой (только как водное заклинание)

Домен Орка

Божества: Бахтру, Груумш, Илневал, Лутик, Шаргаас, Юртрус

Предоставленная сила: Вы получаете силу удара, сверхъестественную способность делать одиночную рукопашную атаку с бонусом урона, равным вашему уровню клерика (если поражаете цель). Вы должны объявить удар перед проведением атаки. Это употребимо однажды в день. Если используется против дварфа или эльфа, Вы получаете +4 бонус на бросок атаки удара.

Заклинания домена Орка

1 Причинить страх	4 Божественная сила	7 Богохульство
2 Произвести пламя	5 Любопытный глаз	8 Плащ хаоса
3 Молитва	6 Укус глаза	9 Слово силы, убить

Домен Планирования

Божества: Гонд, Хелм, Илневал, Красный Рыцарь, Сиаморф, Убтао

Предоставленная сила: Свободное умение Продление Заклинания.

Заклинания домена Планирования

1 Наблюдение смерти	4 Статус	7 Великое наблюдение
2 Предзнаменование	5 Обнаружение наблюдения	8 Различить местоположение
3 Яснослышание/ясновидение	6 Пир героев	9 Остановка времени

Домен Растений

Божества: Ангаррадх, Баэрван Дикий Странник, Чонти, Эльдат, Фенмарел Местарин, Гвейрон Буреветер, Милики, Осирис, Риллифэйн Раллатил, Шила Перироил, Шиаллиа, Силванус, Солонор Теландриа, Тард Харр, Убтао.

Домен Портала

Божества: Илистри, Шондакул.

Предоставленная сила: Вы можете обнаружить активный или бездействующий *портал,* как нормальную секретную дверь (DC 20).

Заклинания домена Портала

1 Вызов монстра I	4 Портал измерений	7 Эфирность
2 +Анализ портала	5 Телепорт	8 Лабиринт
3 Якорь измерений	6 Изгнание	9 Врата

Домен Защиты

Божества: Ангаррадх, Арворин, Баравар Плащ Теней, Берронар Истинно Серебряная, Чонти, Кореллон Ларетиан, Денейр, Думатойн, Эльдат, Гаэрдал Железная Рука, Гарл Златоблеск, Геб, Горм, Галтин, Ханали Селанил, Хелм, Келемвор, Ладугуэр, Латандер, Мартаммор Дьюин, Морадин, Нефтис, Риллифэйн Раллатил, Селунэ, Шондакул, Силванус, Суни, Темпус, Торм, Тимора, Убтао, Улутиу, Урогалан, Валкур, Вокин, Йондалла.

Домен Возобновления

Божества: Ангаррадх, Чонти, Искатель Виверншпор, Коссут, Латандер, Шиаллиа, Силванус.

Предоставленная сила: Если Ваша жизнь падает ниже 0 очков, Вы восстанавливаете количество очков жизни, равное 1d8 + ваш модификатор Харизмы. Эта сверхъестественная способность функционирует однажды в день. Если атака приводит Вас к -10 очков жизни или меньше, Вы умираете, прежде чем эта сила сработает.

Заклинания домена Возобновления

1 Зачарование персоны	4 Перевоплощение	7 Великое восстановление
2 Меньшее восстановление	5 Искупление	8 Полиморф любого объекта
3 Удаление болезни	6 Пир героев	9 Свобода

Домен Возмездия

Божества: Хоар, Хорус-Ре, Киарансали, Ловиатар, Осирис, Шевараш, Тир, Утгар.

Предоставленная сила: Если Вы повреждены кем-либо в бою, Вы можете делать удар из мести рукопашным или дальнобойным оружием против этого индивидуума в ваше следующее действие. При попадании в этой атаке Вы наносите максимальный урон. Вы можете использовать эту сверхъестественную способность однажды в день.

Заклинания домена Возмездия

1 Щит веры	4 Огненный щит	7 Обращение заклинания
2 Выносливость	5 Метка правосудия	8 Различить местоположение
3 Говорить с мертвым	6 Изгнание	9 Шторм мести

Домен Рун

Божества: Денейр, Дагмарен Светлая Мантия, Джергал, Мистра, Тот.

Предоставленная сила: Свободное умение Написание Свитка.

Заклинания домена Рун

1 Стирание	4 Взрывчатые руны	7 Мгновенный вызов Дравмийа
2 Секретная страница	5 Меньшее планарное связывание	8 Символ
3 Глиф оберега	6 Великий глиф оберега	9 Круг телепортации

Домен Чешуйчатых

Божества: Искатель Виверншпор, Себек, Сет, Тиамат, Убтао.

Предоставленная сила: Упрек или командование животными (только существами-рептилианами и змеями), как злые клерики упрекают или командуют нежитью. Количество использований в день этой способности равняется трем + ваш модификатор Харизмы.

Заклинания домена Чешуйчатых

1 Магический клык	4 Яд	7 Ползучий рок
2 Животный транс*	5 Рост животных	8 Животная форма*
3 Великий магический клык (составленный из крошечных змей)	6 Укус глаза	9 Смена формы

* Воздействует только на существ-офидиан и рептилиан.

Домен Слизи

Божество: Гонадор.

Предоставленная сила: Упрек или команда слизью, как злые клерики упрекают или командуют нежитью. Количество использований в день этой способности равняется трем + ваш модификатор Харизмы.

Заклинания домена Слизи

1 Жир	4 Ржавая хватка	7 Разрушение
2 Кислотная стрела Мелфа	5 Черные щупальца Эварда	8 Слово силы, слепота
3 Яд	6 Преобразование скалы в грязь	9 Взрыв

Домен Заклинания

Божества: Азут, Мистра, Саврас, Тот.

Предоставленная сила: Вы получаете +2 бонус на проверки Концентрации и Колдовства.

Заклинания домена Заклинания

1 Доспех мага	4 Мнемоническое зачарование Рари	7 Ограниченное желание
2 Тишина	5 Сломать зачарование	8 Антимагическое поле
3 +Любое-заклинание	6 +Великое любое-заклинание	9 Дизъюнкция Морденкайнена

Домен Паука

Божества: Лолс, Селветарм.

Предоставленная сила: Упрек или командование пауками, как злые клерики упрекают или командуют нежитью. Количество использований в день этой способности равняется трем + ваш модификатор Харизмы.

Заклинания домена Паука

1 Подъем паука	4 Гигантский паразит	7 +Каменные пауки (имеют форму паразитов)
2 Вызов роя	5 Чума насекомых	8 Ползучий рок
3 Конь-фантом	6 +Проклятие паука	9 +Форма паука

Домен Шторма

Божества: Аэрдри Фэйниа, Анур, Аурил, Изис, Истишиа, Талос, Амберли.

Предоставленная сила: Вы получаете сопротивление электричеству 5.

Заклинания домена Шторма

1 Энтропийный щит	4 Дождевой шторм	7 Контроль погоды
2 Порыв ветра (только воздушное заклинание)	5 Ледяной шторм	8 Вихрь
3 Призыв молнии	6 Вызов монстра VI	9 Шторм мести

Домен Силы

Божества: Анур, Бахтру, Клангеддин, Гарагос, Груумш, Хелм, Илматер, Латандер, Ловиатар, Малар, Темпус, Торм, Улутиу, Утгар.

Домен Страдания

Божества: Илматер, Джергал, Коссут, Ловиатар, Талона, Юртрус.

Предоставленная сила: Вы можете использовать болевое касание однажды в день. Делается рукопашная атака касанием против живущего существа, которая дает этому существу -2 зачарованный штраф к Силе и Ловкости в течение 1 минуты при успешной атаке. Эта подобная заклинанию способность не затрагивает существа, иммунные к критическим попаданиям.

Заклинания домена Страдания

1 Отрава	4 Расслабленность	7 Укуса глаза (вызывает только эффект отвращения)
2 Выносливость	5 Слабоумие	8 Символ (только эффект боли)
3 Дарение проклятия	6 Вред	9 Жуткое увядание

Домен Солнца

Божества: Хорус-Ре, Латандер.

Домен Времени

Божества: Грумбар, Лабелас Энорет.

Предоставленная сила: Свободное умение Улучшенная Инициатива.

Заклинания домена Времени

1 Истинный удар	4 Свобода движения	7 Массовая спешка
2 Нежный отдых	5 Постоянство	8 Предвидение
3 Спешка	6 Непредвиденное обстоятельство	9 Остановка времени

Домен Торговли

Божества: Аббатор, Нефтис, Шондакул, Вергадэйн, Вокин.

Предоставленная сила: Вы можете использовать *обнаружение мысли* однажды в день как подобную заклинанию способность, воздействуя на одну цель длительностью в количество минут, равное вашему бонусу Харизмы. Формирование этой силы - свободное действие.

Заклинания домена Торговли

1 Сообщение	4 Посылка	7 Великолепный особняк Морденкайнена
2 +Драгоценная бомба	5 Изготовление	8 Чистый разум
3 + блеск орла	6 Истинное видение	9 Различить местоположение

Домен Путешествия

Божества: Акади, Баэрван Дикий Странник, Брандобарис, Фенмарел Местарин, Гвейрон Буреветер, Хоар, Истишиа, Келемвор, Ллиира, Мартаммор Дьюин, Милики, Огма, Сеханин Лунный Лук, Селунэ, Шаресс, Шондакул, Тимора, Ваэрон, Вокин.

Домен Обмана

Божества: Аббатор, Акади, Баравар Плащ Теней, Бешаба, Брандобарис, Цирик, Эреван Илесир, Горгот, Гарл Златоблеск, Лолс, Маск, Огма, Шаресс, Шаргаас, Вергадэйн, Ваэрон.

Домен Тирании

Божества: Бэйн, Тиамат.

Предоставленная сила: Добавляет +2 к DC спасброска любого заклинания принуждения, которое вы читаете.

Заклинания домена Тирании

1 Команда	4 Страх	7 Схватывающая рука Бигби
2 Привести в восторг	5 Великая команда	8 Массовое зачарование
3 Различить ложь	6 Обет/миссия	9 Доминирование над монстром

Домен Несмерти

Божества: Киарансали, Велшарун.
Предоставленная сила: Свободное умение Дополнительно е Изгнание.
Заклинания домена Несмерти

1 Обнаружение нежити	4 Оберег смерти	7 Управление нежитью
2 Осквернение	5 Круг рока	8 Создание великой нежити
3 Оживление мертвого	6 Создание нежити	9 Вытягивание энергии

Домен Войны

Божества: Анур, Арворин, Клангеддин, Кореллон Ларетиан, Глубинная Дуэрра, Гаэрдал Железная Рука, Гарагос, Горм, Галтин, Груумш, Хаэла Светлый Топор, Илневал, Красный Рыцарь, Селветарм, Шевараш, Солонор Теландриа, Темпус, Тир, Утгар.

Домен Воды

Божества: Аурил, Глубинный Сашелас, Эльдат, Изис, Истишиа, Себек, Силванус, Амберли.

Описания заклинаний

Заклинания, представленные здесь, следуют всем правилами, представленным в Главе 10: Магия и Главе 11: Заклинания в "Руководстве Игрока".

Опалитель Аганаззара (Aganazzar's Scorcher)

Воплощение [Огонь]
Уровень: Колдун/волшебник 2
Компоненты: V, S, F
Время чтения: 1 действие
Дальность: Близко (25 футов + 5 фт/2 уровня)
Область: 5-фт дорожка на близкое расстояние (25 футов + 5 фт/2 уровня)
Продолжительность: Мгновенно
Спасбросок: Рефлексы - вполовину
Сопротивление заклинаниям: Да
Выхлоп ревущего пламени вырывается из вашей протянутой руки, опаляя любое существо в 5-футовой по ширине дорожке до края диапазона заклинания. *Опалитель Аганаззара* наносит 1d8 пунктов урона на два уровня заклинателя, до максимума 5d8 пунктов урона.
Фокус: чешуя красного дракона.

Анализ портала (Analyze Portal)

Предсказание
Уровень: Бард 3, Портал 2, Колдун/волшебник 3
Компоненты: V, S, M/DF
Время чтения: 1 минута
Дальность: 60 футов.
Область: четверть круга, исходящая от Вас, до края диапазона
Продолжительность: Концентрация, до 1 раунд/уровень (D)
Спасбросок: См. текст
Сопротивление заклинаниям: нет
Вы можете сообщить, содержит ли область магические *порталы*. Если Вы изучаете область 1 раунд, Вы знаете размеры и местоположения любых *порталов* в области. Как только Вы находите *портал*, Вы можете изучать его. (Если Вы находите более одного *портала*, Вы можете изучать только один).
Каждый раунд изучения *портала* Вы может обнаружить одну из характеристик *портала*, в следующем порядке: любой ключ или командное слово, необходимое для активизации этого *портала*, любые специальные обстоятельства, управляющие использованием *портала* (типа определенного времени, когда *портал* может быть активизирован), односторонний или двухсторонний *портал*, любое из обычных свойств, указанных в секции Создание Портала ранее в этой главе и наконец, представление об области, куда ведет *портал*. Вы можете смотреть на область, куда ведет *портал*, 1 раунд. *Анализ портала* не позволяет другим заклинаниям предсказания простираться сквозь *портал*. Например, Вы не можете также использовать *обнаружение магии* или *обнаружение зла* для изучения области, в которую ведет *портал*, при рассмотрении области *анализом портала*.
Для каждой характеристики Вы делаете проверку уровня заклинателя (1d20 + уровень заклинателя) против DC 17. При неудаче Вы можете пробовать снова в следующий раунд. *Анализ портала* может лишь ограниченно показать необычные свойства *портала* следующим образом:

- Случайные *порталы:* Заклинание показывает только, что этот *портал* случаен и может ли он быть активизирован теперь. Оно не показывает, когда *портал* запускается или прекращает функционировать.
- Переменные *порталы*: Заклинание показывает только, что *портал* переменный. Если заклинатель изучает место назначения *портала*, заклинание показывает только то место назначения, в которое *портал* в настоящее время установлен.
- *Портал т*олько для существ: Заклинание показывает эту характеристику. Если заклинатель изучает место назначения *портала*, заклинание показывает, куда *портал* посылает существ. Если это - тип *портала*, который посылает существ в одно место, а их оснащение - в другое, заклинание не показывает, куда идет оснащение.
- Сбоящий *портал*: Заклинание показывает только то, что *портал* работает со сбоями, а не то, какой вид сбоя производит *портал*.

Тайные Материальные компоненты: кристаллическая линза и маленькое зеркало.

Любое-заклинание (Anyspell)

Превращение
Уровень: Заклинание 3
Компоненты: V, S, DF (и возможно M, F и XP)
Время чтения: 15 минут
Дальность : Персональная
Цель: Вы
Продолжительность: Мгновенно

Любое-заклинание позволяет Вам читать и готовить любое тайное заклинание до 2-го уровня. Вы должны иметь на руках тайную магическую запись (свиток или книга заклинаний), чтобы прочитать *любое-заклинание*. В течение 15-минутного времени чтения заклинания Вы можете просматривать доступные заклинания и выбирать для чтения и подготовки.
Как только Вы выбираете и готовите тайное заклинание, Вы сохраняете его в вашем разуме. Подготовленное заклинание занимает вашу ячейку заклинания домена 3-го уровня. Если Вы читаете заклинание из книги заклинаний, книга остается невредимой, но чтение заклинания со свитка стирает с него заклинание.
Когда Вы читаете тайное заклинание, оно работает так же, как прочитанное волшебником вашего уровня клерика, за исключением того, что ваш показатель Мудрости устанавливает DC спасбросков (если применим). Вы должны иметь показатель Мудрости по крайней мере 10 + уровень тайного заклинания, чтобы готовить и читать его. Ваш святой символ занимает место любого недорогостоящего материального компонента. Если заклинание имеет дорогостоящий материальный компонент (имеющий эквивалент в золотых), Вы должны обеспечить его. Если заклинание имеет другой фокус, Вы должны обеспечить фокус. Если заклинание имеет XP компонент, Вы должны выплатить стоимость в опыте.

Доспех тьмы (Armor of Darkness)

Отречение [Темнота]
Уровень: Темнота 4
Компоненты: V, S, DF
Время чтения: 1 действие
Дальность: Касание
Цель: Существо, которого коснулись
Продолжительность: 10 минут/уровень
Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)
Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный)
Заклинание окутывает защищаемое существо саваном мерцающих теней. Саван, по желанию заклинателя, может скрывать черты носящего. В любом случае, он предоставляет субъекту +3 бонус отклонения к Классу Доспеха плюс дополнительно +1 на каждые четыре уровня заклинателя (максимальный бонус +8). Субъект может видеть сквозь доспех, как будто его не существует, и также получает темновидение с дальностью 60 футов. Наконец, субъект получает +2 бонус спасброска против любых святых, добрых или световых заклинаний или эффектов.
Существа нежити, получающие *доспех тьмы,* также получают +4 сопротивление изгнанию.

Черный свет (Blacklight)

Воплощение [Темнота]
Уровень: Темнота 3, Колдун/волшебник 3
Компоненты: V, S, M
Время чтения: 1 действие
Дальность: Близко (25 футов + 5 фт/2 уровня)
Область: испускание 2-фт радиуса, сосредоточенное на существе, объекте или точке в пространстве
Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)
Спасбросок: Воля - отменяет, или нет (объект)
Сопротивление заклинаниям: Да или нет (объект)
Вы создаете область полной темноты. Темнота непроницаема для нормального видения и темновидения, но Вы можете видеть в пределах области *черного света* как обычно. Существа вне области заклинания, даже Вы, не могут смотреть сквозь нее.
Вы можете накладывать заклинание на точку в каком-либо месте, но эффект постоянен, если Вы не накладываете его на передвижной объект. Вы можете накладывать заклинание на существо, и эффект тогда исходит от существа и перемещается вместе с ним. Отпущенные объекты и точки в пространстве не получают спасбросков и не получают выгоды от сопротивления заклинаниям.
Черный свет противостоит или рассеивает любое световое заклинание равного или более низкого уровня, типа *дневного света*. Заклинание клерика 3-го уровня *дневной свет* противостоит или рассеивает *черный свет*.
Материальный компонент: Кусочек угля и высушенное глазное яблоко любого существа.

Когти Тьмы (Claws of Darkness)

Иллюзия (Тень)
Уровень: Колдун/волшебник 2
Компоненты: V, S
Время чтения: 1 действие
Дальность: Персональный
Цель: Вы
Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)
Спасбросок: Стойкость - частично
Сопротивление заклинаниям: Да (см. текст)
Вы вытягиваете материал с Плана Тени, чтобы заставить ваши руки и предплечья удлиниться и изменить форму в лишенные черт когти чернильной черноты. Начиная с вашего следующего действия Вы можете использовать когти для проведения невооруженных атак, как будто они - естественное оружие. (Вы атакуете одним когтем и можете использовать другой коготь для атаки неосновной рукой). Если Вы имеете многократные атаки, Вы используете их как обычно при атаке когтями. Атаки когтями - рукопашные атаки касанием. Каждый коготь наносит 1d4 пунктов холодного урона. Если Вы захватываете противника, Вы наносите урон когтем при каждой успешной проверке захватывания, и схваченная цель находится под эффектом заклинания *замедление*, пока Вы поддерживаете захват, если противник не делает спасброски Стойкости.
Вы можете продлевать когти до 6 футов, что дает Вам естественную досягаемость 10 футов, или отказываться от них как свободное действие.
Пока заклинание действует, Вы не можете читать заклинания с компонентами кроме устных, и при этом Вы не можете нести изделия вашими руками. Любые магические изделия, носимые на ваших руках, временно поглощены и прекращают функционировать, пока заклинание активно.

Плащ темной силы (Cloak of Dark Power)

Отречение
Уровень: Дроу 1
Компоненты: V, S
Время чтения: 1 действие
Дальность: Касание
Цель: Существо, которого коснулись
Продолжительность: 1 минута/уровень
Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)
Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный)
Плащ темной силы создает темноватый туман вокруг субъекта. Туман не препятствует видению, но субъет и то, что он держит или несет, защищено от всех эффектов солнечного света, даже под открытым дневным небом поверхностного мира. Субъект-дроу не переносит никакой слепоты или боевых штрафов от яркого света, находясь под эффектами *плаща темной силы*.
Субъект также получает +4 бонус сопротивления на спасброски против эффектов заклинаний света или темноты.

Создание магической татуировки (Create Magic Tattoo)

Призывание (Создание)
Уровень: Колдун/Волшебник 2
Компоненты: V, S, M, F
Время чтения: 10 минут
Дальность: Касание
Цель или Область: Существо, которого коснулись
Продолжительность: 1 день
Спасбросок: Нет
Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный)
Создание магической татуировки создает одиночную магическую татуировку. Заклинатель определяет точный тип татуировки, хотя выбор возможных татуировок ограничен уровнем заклинателя. Заклинатель *создания магической татуировки* должен иметь капельку артистического таланта, чтобы сделать набросок желательной татуировки — по крайней мере один разряд Ремесла (рисунок), Ремесла (живопись), Ремесла (каллиграфия) или подобного навык а Ремесла. Написание магической татуировки требует проверки Ремесла. DC изменяется от вида татуировки, как отмечено ниже. Заклинатель с 3-го по 6-й уровень может написать следующие татуировки (DC 10):

- +2 бонус сопротивления на од ин тип спасброска (Стойкость, Рефлексы или Воля).
- +1 бонус удачи на броски атаки,
- +1 бонус отклонения к АС.

Заклинатель с 7-го по 12-й уровень может написать татуировки низшего уровня, плюс следующие (DC 15):

- +2 бонус сопротивления на все спасброски.
- +2 бонус компетентности на броски атаки.
- способность вспоминать одно прочитанное заклинание 0-го, 1-го или 2-го уровня (также как при использовании *жемчужины силы*). Заклинатель выбирает уровень заклинания.

Заклинатель 13-го уровня или выше может написать все вышеперечисленные татуировки плюс следующие (DC 20):

- Сопротивление заклинаниям 10 + 1 на шесть уровней заклинателя
- +2 бонус улучшения к любому показателю способности.
- +1 уровень к способности чтения заклинаний. Это увеличивает эффективный уровень субъекта, но не общее количество заклинаний. Заклинатель 11-го уровня, поднявший способность этим способом, читает заклинания как заклинатель 12-го уровня в отношении дальности, области, эффекта и так далее, но эта татуировка не обеспечивает никаких дополнительных заклинаний.

Отдельное существо может иметь только три магических татуировки одновременно. Как только существо имеет три магических татуировки, любые дополнительные магические татуировки проваливаются.
Успешное заклинание *стирание* удаляет одиночную магическую татуировку. Успешное заклинание *рассеивание магии* может удалить много магических татуировок, если нацелено на существо, несущее татуировки (см. заклинание *рассеивание магии* в "Руководстве Игрока").
Материальные компоненты: Чернила для татуировки соответствующих цветов.
Фокус: Иглы для татуировки.

Темный заряд (Darkbolt)

Воплощение [Темнота]
Уровень: Темнота 5
Компоненты: V, S
Время чтения: 1 действие
Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)
Эффект: Один луч/2 уровня заклинателя (максимум семь)
Продолжительность: Мгновенно (см. текст)
Спасбросок: Воля - частично
Сопротивление заклинаниям: Да
Вы испускаете лучи темноты из вашей раскрытой ладони. Вы должны преуспеть в дальней атаке касанием, чтобы поразить вашу цель. Вы можете бросать один *темный заряд* на каждые два уровня заклинателя, которые Вы имеете (максимум семь зарядов). Вы можете бросать все заряды сразу, или Вы можете бросать один заряд в раунд как свободное действие, начиная с раунда, когда Вы читете заклинание. Вы не должны бросать заряд каждый раунд, но если Вы не бросаете заряд в раунде, в котором имеете право, он теряется. Если Вы бросаете все заряды сразу, все ваши цели должны быть в пределах 60 футов друг от друга.
Темный заряд наносит 2d8 пунктов урона живущему существу, и существо ошеломляется на 1 раунд, если не делает спасбросок Воли (существо, пораженное многократными зарядами в течение одного и того же раунда, ошеломляется максимум на 1 раунд, независимо от того, сколько раз его подводят спасброски). Нежить не получает никакого урона, но ошеломляется, если проваливает спасброски.

Блеск орла (Eagle's Splendor)

Превращение
Уровень: Бард 1, Арфист 2, Колдун/волшебник 2, Торговля 3
Компоненты: V, S, M/DR
Время чтения: 1 действие
Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись
Продолжительность: 1 час/уровень
Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)
Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный)
Преобразованное существо становится более сбалансированным, членораздельно говорящим и высоколичностным. Заклинание предоставляет бонус улучшения Харизмы 1d4+1, добавляя обычные выгоды к основанным на Харизме навыкам. Колдуны и барды, получающие *блеск орла*, не получают дополнительных заклинаний, но DC спасбросков для их заклинаний увеличивается.
Тайный материальный компонент: Несколько перьев или щепотка экскрементов орла.

Уклонение Эльминстера (Elminster's Evasion)

Воплощение
Уровень: Колдун/волшебник 9
Компоненты: V, S, M, F, XP
Время чтения: По крайней мере 10 минут (см. текст)
Дальность: Персонально
Цель: Вы
Продолжительность: Пока не разряжено
Этот мощный вариант заклинания *непредвиденное обстоятельство* автоматически перемещает Вас и все, что Вы несете или чего касаетесь (кроме других существ или объектов, весящих более 50 фунтов) к месту, которое Вы называете.
При чтении *уклонения Эльминстера* Вы должны определить место и детализировать до шести определенных условий, которые вызывают заклинание. Когда любая из этих ситуаций происходит, ваше тело, разум и душа перебрасываются к этому месту. Место может быть любым местом, которое Вы посетили, даже на другом плане. Также при чтении заклинания Вы читаете *телепорт без ошибки* и одно или два других заклинания, которые должны вступить в силу, когда Вы достигаете вашего места назначения. 10-минутное время чтения - минимальное общее количество для всех чтений. Если время чтения скомбинированных заклинаний-компаньонов более 10 минут, используется объединенное время чтения. Заклинание *телепорт без ошибки* пробрасывает Вас через Астральный План к вашему месту назначения, так что что-либо, предотвращающее астральное путешествие, также мешает *уклонению Эльминстера*.
Заклинания, которые запускает эффект *уклонения*, должны быть затрагивающими вашу персону (*падение пера, левитация, полет, телепорт* и так далее) и иметь уровень заклинания не выше, чем треть от вашего уровня заклинателя (максимум 6-й уровень).
Условия, которые Вы определяете, чтобы привести заклинание в действие, должны быть ясны, хотя они могут быть общими (см. заклинание *непредвиденное обстоятельство* в Главе 11 "Руководства Игрока").
Заклинание сведет вместе ваш разум, тело и душу, если они были отделены. Например, если ваша душа поймана в *магической фляге*, когда вызвано *уклонение*, ваша душа возвращается к вашему телу. (Это ломает заклинание *магической фляги*). Если ваше тело или душа были магически пойманы (например, заклинаниями *связывание, заключение* или *ловушка души*), Вы должны преуспеть в проверке уровня заклинателя (DC 11 + уровень заклинателя человека, прочитавшего заклинание ловушки). Если Вы преуспеваете, заклинание ловушки нарушено, и *уклонение* сработает. Если Вы терпите неудачу, *уклонение* терпит неудачу. Если вы мертвы, когда Вы достигаете вашего предназначения, ваша душа немедленно отходит, также как если бы Вы умерли в вашем месте назначения.
Материальные компоненты: Таковые заклинаний-компаньонов, плюс ртуть; ресница огра-мага, ки-рина или подобного использующего заклинания существа; часть вашей собственной крови, взятая недавно. Вытягивание крови наносит 1d4 пунктов временного урона Телосложению.
Фокус: статуэтка в виде Вас, вырезанная из слоновой кости и украшенная драгоценными камнями (стоящая по крайней мере 1,500 gp). Вы должны нести фокус, чтобы уклонение действовало.
XP стоимость: 5,000 XP.

Фантастический механизм (Fantastic Machine)

Иллюзия (Тень)
Уровень: Ремесло 6, Гном 6
Компоненты: V, S, DF
Время чтения: 1 действие
Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)
Эффект: 10-футовый механизм
Продолжительность: 1 минута/уровень (D)
Спасбросок: Нет
Сопротивление заклинаниям: нет
Фантастический механизм создает иллюзорную, сильно вооруженную, шумную, выразительную массивную механическую конструкцию.
Вы можете приказывать, чтобы механизм исполнил любую простую физическую задачу, которую Вы можете описать в 25 словах или меньше. Вы можете приказывать, чтобы механизм исполнял одну и ту же задачу много раз, но Вы не можете изменять задачу. Вы должны определить задачу, когда Вы читаете заклинание. Механизм всегда действует на вашем ходу в порядке инициативы. (Он может действовать и в течение раунда, когда Вы читаете заклинание).
Кроме отмеченного ниже, механизм функционирует Большой (tall) оживляемый объект (см. "Руководство Монстров"), построенный из адамантина. Он катится по земле со скоростью 40 футов. Он может плавать или летать со скоростью 10 футов (неуклюжая маневренность). Он имеет 22 очка жизни, Класс Доспеха 14 (-1 размер, +5 естественный) и твердость 10. Его модификаторы спасбросков - Стойкость +1, Рефлексы +1 и Воля -4.
Легкий груз для механизма - до 230 фунтов, средний груз - от 231 до 450 фунтов, и тяжелый груз - от 461 до 700 фунтов. Механизм может лететь или плавать, только когда загружен легко.
Механизм может поднимать вес до 1,400 фунтов на высоту 15 футов. Он может толкать или тянуть 3,500 фунтов. Он может выкапывать 7,000 фунтов свободных скал каждую минуту (что достаточно для очистки места 5x5x5 футов за 3 раунда). Он может выкапывать песок или свободную почву вдвое больше этой нормы.
Механизм делает атаку растаптыванием с бонусом атаки +15, нанося 1d8+4 урона. Он наносит тройной урон топтанием (3d8+12) против камня или металла. Механизм может бросать маленькие камни (если они есть под рукой) с бонусом атаки +3. Его приращение дальности - 150 футов, и он может бросать скалы до 10 приращений дальности. Брошенная скала наносит 2d6+4 пунктов урона.

Огненный шаг (Fire Stride)

Превращение [Телепортация]
Уровень: Колдун/Волшебник 4
Компоненты: V, S
Время чтения: 1 действие
Дальность: Персональный
Цель: Вы

Продолжительность: 10 минут/уровень или пока не израсходовано (см. текст)
Вы получаете способность ступить в огонь и двигаться от огня к огню. Огни, в которые Вы вступаете и идете, должны быть по крайней мере столь же велики, как и Вы. Огненные элементалы и другие существа огня - не "огни" как цель *огненного шага*, не подходят и источники большого тепла типа скоплений лавы.
Находясь в огне, Вы можете транспортировать себя к любому другому достаточно большому огню в пределах длинного диапазона (400 футов + 40 фт/уровень), и Вы немедленно знаете местоположения всех подходящих огней в пределах диапазона. Каждая транспортировка рассчитывается как полное действие движения. С каждым чтением заклинания Вы можете транспортировать себя один раз на уровень заклинателя. Если местоположение огня не предлагает достаточно места для Вас (например, огонь внутри печи слишком мал, чтобы содержать Вас, или огонь, уже занятый большим котлом), это - нежизнеспособное место назначения, и Вы не ощущаете его местоположения. Если огонь опирается на поверхность, которая не может поддерживать Вас, это все же жизнеспособное место назначения, и Вы переносите соответствующие последствия, если транспортируетесь к нему. Например, если Вы транспортируете себя в огонь, горящий в яме, полной нефти, Вы падаете в нефть, когда Вы прибываете туда.
Заклинание не обеспечивает никакой защиты против огня, так что желательно получить такую защиту перед использованием заклинания.

Взрыв-вспышка (Flashburst)

Воплощение [Огонь]
Уровень: Хатран 3, Колдун/Волшебник 3
Компоненты: V, S, M/DF
Время чтения: 1 действие
Дальность: Далеко (400 футов + 40 футов/уровень)
Область: взрыв 20-фт радиуса
Продолжительность: Мгновенно (см. текст)
Спасбросок: Воля - частично
Сопротивление заклинаниям: Да
Взрыв-вспышка создает ослепляющую, слепящую вспышку света. Видящие существа в пределах области автоматически ослеплены на 1 раунд (-1 штраф на броски атаки) и, возможно, затуманено зрение на 2d8 раундов (Воля - отменяет). Зрение существ вне области, но в пределах 120 футов от взрыва, может быть затуманено, если они видят взрыв (Воля - отменяет). Заклинание не ослепляет существ вне области взрыва.
В дополнение к очевидным эффектам, ослепленный персонаж получает 50% шанс промахнуться в бою (все противники имеют полное укрывание), теряет любой бонус Ловкости к АС, предоставляет +2 бонус на броски атаки нападающих (они по сути невидимы), движется вполовину скорости и переносит -4 штраф на большинство основанных на Силе и Ловкости проверок навыков.
Тайный сатериальный компонент: Щепотка серы или фосфора.

Сдирание плоти (Flehsing)

Воплощение
Уровень: Колдун/Волшебник 8
Компоненты: V, S, M
Время чтения: 1 действие
Дальность: Близко (25 футов + 5 фт/2 уровня)
Цели: Одно материальное существо
Продолжительность: До 4 раундов (см. текст)
Спасбросок: Стойкость - частично (см. текст)
Сопротивление заклинаниям: Да
Вы буквально срываете плоть с тела материального существа.
Каждый раунд цель переносит боль и психологическую травму, которая буквально подрывает дух. Атака наносит 2d6 пунктов урона и 1d6 временного урона Харизме и Телосложению. Спасброски Стойкости снимают временный урон Харизме и Телосложению и уменьшают нормальный урон вполовину. Цель может делать спасбросок каждый раунд, чтобы уменьшить урон в этом раунде.
Сдирание плоти не имеет никакого эффекта на существа в газообразной форме или на бестелесные существа.
Материальный компонент: Лук (растение).

Печать врат (Gate Seal)

Отречение
Уровень: Бард 6, Священник 6, Друид 6, Колдун/Волшебник 6
Компоненты: V, S, M
Время чтения: 1 действие
Дальность: Близко (25 футов + 5 фт/2 уровня)
Цель: Одни врата или портал
Продолжительность: Постоянно
Спасбросок: Нет
Сопротивление заклинаниям: нет
Вы навсегда запечатываете *врата или портал*. *Печать врат* предотвращает любую активацию *врат или портала*, хотя печать может быть инвертирована успешным наложением заклинания *рассеивания магии*. Заклинание *стук* не функционирует на месте врат, но *звонок открытия* рассеивает заклинание.
Материальный компонент: Серебряный брусок, стоящий 50 gp.

Драгоценная бомба (Gembomb)

Призывание (Создание) [Сила]
Уровень: Гном 2, Торговля 2
Компоненты: V, S M.
Время чтения: 1 действие/бомбу
Дальность: Касание
Цели: До 5 касаемых драгоценных камней, стоящих по крайней мере 1 gp каждый
Продолжительность: 10 минут/уровень или пока не используется
Спасбросок: Рефлексы - вполовину (см. текст)
Сопротивление заклинаниям: Да
Вы обращаете до пяти драгоценных камней в бомбы, которые Вы (и только Вы) можете бросить во врагов. Вы должны держать драгоценные камни в вашей руке при чтении заклинания.

Вместе, бомбы способны к нанесению 1d8 пунктов силового урона на два уровня заклинателя (максимум 5d8), разделенного среди драгоценных камней как Вы пожелаете. Клерик 10-го уровня может создавать одну 5d8 бомбу, 3d8 и 2d8 бомбы, пять 1d8 бомб или любую комбинацию пяти дайсов урона и до пяти драгоценных камней.
Вы можете бросать бомбы до 100 футов с приращением дальности 20 футов. Для удара цели требуется бросок дальней атаки касанием. Ударенное существо может делать попытку спасброска Рефлексов для половины урона.
Бросок *драгоценной бомбы* рассчитывается как атака для Вас, так что Вы обычно не можете бросать ее в течение хода, когда Вы читаете заклинание. Вы можете бросать только одну бомбу за раз, но Вы можете бросать более одной каждый раунд, если имеете многократные атаки.
Материальные компоненты: До пяти драгоценных камней, стоящих по крайней мере 1 gp каждый.

Великий крик (Great Shout)

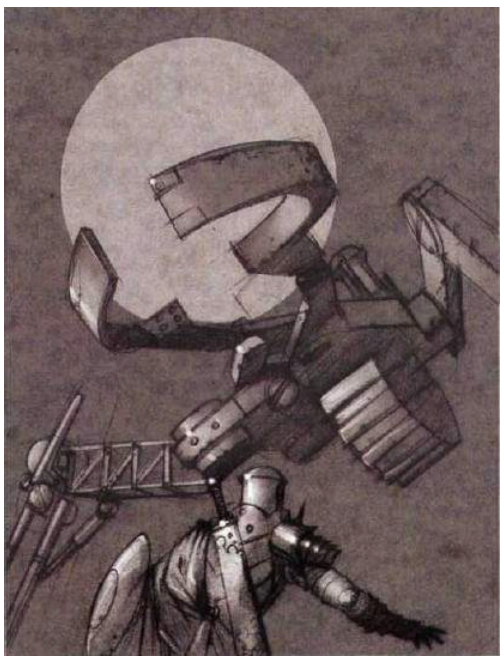
Воплощение [Звук]
Уровень: Бард 6, Колдун/Волшебник 8
Компоненты: V, S, F
Время чтения: 1 действие
Дальность: Близко (25 футов + 5 фт/2 уровня)
Область: См. текст
Продолжительность: Мгновенно
Спасбросок: См. текст
Сопротивление заклинаниям: Да (объект)
Вы испускаете громовой, разрушительный вопль. Первичная область, на которую он воздействует - высотой 5 футов и шириной 5 футов, простирающаяся от Вас до пределов диапазона заклинания. Каменные, кристаллические и металлические объекты в области получают 20d6 пунктов урона. Существа, держащие уязвимые объекты, могут делать попытку спасброска Рефлексов, чтобы избежать урона. Объекты, пережившие первичный эффект заклинания, не подвержены вторичному эффекту.
Вторичный эффект заклинания - конус звука. Существа в пределах конуса получают 10d6 пунктов урона, ошеломлены на 1 раунд и оглушены на 4d6 раундов. Успешные спасброски Стойкости снимают ошеломление и половинят и урон, и продолжительность глухоты. Любой ломкий или кристальный объект или кристальное существо получают 1d6 урона на уровень заклинателя (максимум 20d6). Существа, держащие хрупкие объекты, могут снять урон им успешными спасбросками Рефлексов.
Заклинание *великий крик* не может проникать через заклинание *тишина*.
Фокус: Маленький металлический или слоновой кости рог.

Великое любое-заклинание (Greater Anyspell)

Превращение
Уровень: Заклинание 6
Компоненты: V, S, DP (и возможно M, F и XP)
Время чтения: 151 минут
Дальность: Персональный
Цель: Вы
Продолжительность: Мгновенно
Как *любое-заклинание*, кроме того что Вы можете читать и готовить любое тайное заклинание до 5-го уровня, и подготовленное заклинание занимает вашу ячейку заклинания домена 5-го уровня.

Великий фантастический механизм (Greater Fantastic Machine)

Иллюзия (Тень)
Уровень: Ремесло 9
Компоненты: V, S, DP
Время чтения: 1 действие
Дальность: Средняя (100 футов + 10 футов/уровень)
Эффект: 10-футовый механизм
Продолжительность: 1 минута/уровень (D)
Спасбросок: Нет
Сопротивление заклинаниям: Да



Великий фантастический механизм создает иллюзорную, сильно вооруженную, шумную, выразительную массивную механическую конструкцию.
Вы можете концентрироваться на управлении каждым действием механизма или определить простую программу, типа собрать все бревна в области и сложить их опрятной грудой, пахать поле, двигать кучи и т.п.. Механизм может исполнять только достаточно простые физические задачи. Направление действий механизма или изменение его запрограммированного движения - стандартное действие для Вас. Механизм всегда действует на вашем ходу в порядке инициативы. (Он может действовать и в течение раунда, когда Вы читаете заклинание).
Кроме отмеченного ниже, механизм функционирует Большой (tall) оживляемый объект (см. "Руководство Монстров"), построенный из адамантина. Он катится по земле со скоростью 60 футов. Он может плавать или лететь со скоростью 20 футов (плохая маневренность). Он имеет 16 HD, 88 очков жизни, Класс Доспеха 20 (-1 размер, +11 естественный) и твердость 20. Его модификаторы спасбросков - Стойкость +5, Рефлексы +5 и Воля +0.
Механизм имеет показатель Силы 22. Легкий груз для механизма - до 520 фунтов, средний груз - от 521 до 1,040 фунтов и тяжелый груз - от 1,041 до 1,560 фунтов. Механизм может лететь или плавать, только когда загружен легко.
Механизм может поднимать вес до 3,120 фунтов на высоту 15 футов. Он может толкать или тянуть 7,800 фунтов. Он может выкапывать 20,000 фунтов свободных скал каждую минуту (что достаточно для очистки места 5x5x5 футов за 1 раунд). Он может выкапывать песок или свободную почву вдвое от этой нормы.
Механизм делает атаку растаптыванием с бонусом атаки +17/+12, нанося 1d8+9 урона. Он наносит тройной урон топтанием (3d8+27) против камня или металла. Механизм может бросать маленькие камни (если они есть под рукой) с бонусом атаки +12/+7. Его приращение дальности - 150 футов, и он может бросать скалы до 10 приращений дальности. Брошенная скала наносит 2d6+9 пунктов урона.

Серая мантия Гримвалда (Grimwald's Graymantle)

Некромантия
Уровень: Колдун/волшебник 5
Компоненты: V, S, M.
Время чтения: 1 действие
Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)
Цель: Одно существо
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Спасбросок: Стойкость - отменяет
Сопротивление заклинаниям: Да
Вы наполняете череп или кость бледным серым сиянием и затем швыряете (или касаетесь) череп или кость, чтобы поразить целевое существо. Вы можете атаковать черепом в раунде, когда Вы читаете заклинание, но иначе это - стандартное действие.
Если череп или кость поражают цель, серое сияние передается от черепа существу, полностью его охватывая. На продолжительность заклинания существо не может восстанавливать очки жизни или пункты показателей способностей любыми средствами. И при этом существо не может удалять отрицательные уровни. Естественная регенерация (типа таковой троллей) останавливается, как и эффекты *кольца регенерации, микстуры лечения* или *посоха лечения*. Заклинания, которые возвращают потерянные очки жизни (*лечение легких ран, излечение*) не работают на этом индивидууме. Другие некромантские заклинания функционируют как обычно, включая вылечивающие другие несчастья (б*олезнь, слепота*). Те, что удаляют очки жизни (*нанести легкие раны*), не затрагиваются заклинанием. Субъект может улучшать свои текущие очки жизни, повышая свой показатель Телосложения, и может получать временные очки жизни (от заклинания *помощь*, например).
После истечения заклинания автоматические способности лечения и изделия типа *кольца регенерации* или способности регенерации тролля начинают функционировать снова.
Материальный компонент: Используемый череп или кость.

Меньший железный страж (Lesser Ironguard)

Отречение
Уровень: Колдун/волшебник 5
Компоненты: V, S, M.
Время чтения: 1 действие
Дальность: Касание
Цель: Существо, которого коснулись
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)
Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный)
Вы или существо, которого Вы касаетесь, становится иммунным к немагическому металлу. Металлические изделия (включая металлическое оружие) просто проходит сквозь Вас, и Вы можете проходить сквозь металлические барьеры типа железных брусков. Магический металл воздействует на Вас как обычно, также как и заклинания, подобные заклинаниям способности и сверхъестественные эффекты. Атаки, доставленные металлическими изделиями (типа яда на кинжале), затрагивают Вас как обычно. Если заклинание истекает в то время, когда металл находится внутри Вас, металлический объект шунтируется из вашего тела (или Вы убираетесь от металла, если это неподвижный объект типа набора железных брусков). Вы и объект получаете 1d6 урона в результате этого (игнорируя твердость объекта для определения урона ему).
Когда Вы проходите сквозь металл, Вы можете игнорировать бонусы доспеха от металлического доспеха на противниках, на которых Вы нападаете невооруженной атакой.
Материальный компонент: Крошечный щит из дерева, стекла или кристалла.

Водоворот (Maelstrom)

Призывание (Создание)
Уровень: Океан 8
Компоненты: V, S, DF
Время чтения: 1 полный раунд
Дальность: Далеко (400 футов + 40 футов/уровень)
Эффект: водоворот 120 футов шириной и 60 футов глубиной
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Спасбросок: Рефлексы - отменяет (и см. текст)
Сопротивление заклинаниям: нет
Водоворот заставляет сформироваться в воде смертельный вихрь. Водное тело должно быть по крайней мере шириной 120 футов и глубиной 60 футов, или заклинание потрачено впустую.
Воднорожденные существа или объекты в пределах 50 футов от вихря (ниже и во все стороны) должны делать успешные спасброски Рефлексов или быть втянуты. Обученные пловцы могут делать попытку проверок Плавания вместо этого, если их модификатор навыка выше, чем их бонус спасброска Рефлексов. Суда избегают втягивания, если управляющие ими делают проверку Профессии (моряк) против того же самого DC, что и для спасброска заклинания. Эти существа получают 3d8 пунктов урона сверх втягивания.
Будучи внутри, существа и объекты получают 3d8 пунктов разбивающего урона каждый раунд. Они остаются пойманными 2d4 раундов. Предметы Большого или меньшего размера выбрасываются из основания вихря. Большие субъекты выбрасываются из вершины.

Утроба камня (Maw Of Stone)

Превращение
Уровень: Пещера 7
Компоненты: V, S, DF
Время чтения: 1 действие
Дальность: Близко (25 футов. + 5 фт/2 уровня)
Эффект: Одно устье пещеры или естественная палата до 15 футов высотой и шириной
Продолжительность: 10 минут/уровень (D)
Спасбросок: Нет
Сопротивление заклинаниям: Нет
Вы заставляете отдельную естественную открытость или естественную палату стать оживленной. Открытость или палата не могут двигаться, но могут атаковать. Вы можете приказывать, чтобы оно напало на любое существо или определенный тип существа. Вы также

можете приказывать, чтобы оно напало при определенном обстоятельстве, типа того, когда существа пробуют покинуть область или когда они касаются чего-либо.
Оживляемая открытость может только нападать на существа, которые пробуют двигаться сквозь нее. Оживляемая палата может нападать на каждое существо внутри. Только одна утроба камня может действовать на специфической открытости или палате одновременно.
Оживляемая открытость или палата имеют показатель Силы 30 и бонус атаки, равный вашему уровню + ваш модификатор Мудрости + 7 для ее Силы. Если она имеет любое отдельное измерение (высота, длина или ширина) 8 футов или более, она имеет -1 штраф размера на броски атаки, будучи Большим.
Оживляемая открытость может делать одну атаку захвата каждый раунд против существа, проходящего через нее. Если она преуспевает в попытке захвата, она делает проверку захвата и наносит 2d6+10 пунктов нормального урона с успешным удержанием. Большая открытость получает +4 специальный модификатор размера и наносит 2d8+10 пунктов урона.
Оживляемая палата работает так же, за исключением того, что она может делать отдельную атаку против каждого существа внутри.
Оживляемый камень имеет Класс Доспеха 15, или 14, если Большой (-1 размер) и твердость 8. Открытость имеет 40 очков жизни (60, если Большая). Палата имеет 60 очков жизни (90, если Большая).

Лунный клинок (Moonblade)

Воплощение
Уровень: Хатран 3, Луна 3
Компоненты: V, S, M/DF
Время чтения: 1 действие
Дальность: 0 футов.
Эффект: подобный мечу луч
Продолжительность: 1 минута/уровень (D)
Спасбросок: Нет
Сопротивление заклинаниям: Да
3-футовой длины сверкающий луч лунного света исторгается из вашей руки. Любой, кто может читать *лунный клинок*, может владеть лучом с мастерством. Однако, если Вы опытны с любым типом меча, Вы можете владеть лучом, как будто это был любой тип меча и, таким образом, получать выгоды от любого специального навыка меча, который Вы имеете, типа Фокуса Оружия.
Атаки *лунным клинком* - рукопашные атаки касанием. Его удар иссушает живучесть или силу жизни, не причиняя никаких видимых ран, но нанося 1d8 пунктов урона плюс 1 пункт на два уровня заклинателя (до максимума +15) любому типу существ, кроме нежити. Нежить явно ранится Лунным Клинком. Их сущность закипает от его касания, и они получают 2d8 пунктов урона плюс 1 пункт на уровень заклинателя (до максимума +30) за удар. Клинок нематериален, и ваш модификатор Силы не применяется к урону.
Успешный удар *лунного клинка* временно подавляет магию. На следующий ход цели после попадания от *лунного клинка* существо должно сделать проверку Концентрации, чтобы использовать любое заклинание или подобную заклинанию способность. DC - 10 + нанесенные пункты урона + уровень заклинания. (Противник, пораженный *лунным клинком* при чтении заклинания, должен делать обычную проверку Концентрации, чтобы избежать разрушения заклинания, в дополнение к проверке на его следующем ходу).
Заклинание *лунного клинка* не имеет никакой связи с магическими изделиями, известными как *Лунные Клинки*, носимые и сделанные некоторыми эльфами.
Тайный Материальный компонент: Маленький леденец, сделанный из зимне-зеленого масла.

Лунный путь (Moon Path)

Воплощение [Сила]
Уровень: Хатран 5, Луна 5
Компоненты: V, S, M/DF
Время чтения: 1 действие
Дальность: Средняя (100 футов + 10 футов/уровень)
Эффект: переменной ширины пылающая белая ступень или мост из прозрачной силы до 15 фт/уровень длиной (см. текст)
Продолжительность: 1 минута/уровень (D)
Спасбросок: Нет (см. текст)
Сопротивление заклинаниям: нет
Лунный путь позволяет Вам создавать ступень или мост от одного места до другого. Эффект - лента пылающей белой прозрачной силы, подобная стеклянной полосе. Полоса может быть от 3 до 10 футов шириной, как Вы решите. (Вы можете изменять ширину по длине ленты, если Вы хотите). Она придерживается своего конца непоколебимо, даже если этот конец находится в воздушном пространстве.
Во время чтения Вы определяете от одного существа на уровень заклинателя для получения дополнительной защиты при нахождении или движении по *лунному пути*. Защищенные существа получают выгоды от *санктуария*. Это работает точно подобно заклинанию *санктуарий* 1-го уровня за исключением того, что DC спасброска 15 + ваш модификатор Мудрости, и любой субъект заклинания, который атакует, прерывает эффект *санктуария* для всех субъектов. Защищенные существа также придерживаются вершины *лунного пути*, как если бы они получили заклинание *подъем паука*. Существо теряет обе выгоды немедленно, когда оно оставляет путь.
В отличие от *стены силы*, *лунный путь* может быть рассеян. Он в остальном подобен *стене силы*, которая не требует никакой поддержки и иммунна к урону всех видов. *Дезинтеграция* вырывает дыры площадью 10 футов, оставляя остальную часть пути неповрежденной. (Если лунный путь шириной 10 футов или меньше, она просто создает 10-футовый промежуток). Удар *палочки отмены, сферы уничтожения* или *дизъюнкции Морденкайнена* уничтожает *лунный путь*. Заклинания и дыхательное оружие не могут проходить через *лунный путь*, хотя *портал измерений, телепорт* и подобные эффекты могут обходить барьер. Он блокирует эфирные существа так же, как и материальные. Атаки взглядом не могут работать сквозь *лунный путь*.
Лунный путь должен быть прямым, непрерывным и ненарушенным, когда сформирован. Если его поверхность нарушена любым объектом или существом, заклинание терпит неудачу. "Мостная" версия заклинания должна быть создана плоской. Версия «ступени» не может подниматься или опускаться более резко, чем на 45 градусов.
Тайный материальный компонент: Белый носовой платок.

Лунный луч (Moonbeam)

Воплощение [Свет]
Уровень: Хатран 2, Луна 2
Компоненты: V, S, M/DF
Время чтения: 1 действие
Дальность: Близко (25 футов + 5 фт/2 уровня)
Область: Конус
Продолжительность: 1 минута/уровень (D)
Спасбросок: Нет, или Воля - отменяет (см. текст)
Сопротивление заклинаниям: нет
Конус бледного лунного истекает из вашей руки. В ваш ход в каждом раунде Вы можете изменять направление точки конуса.

Свет от лунного луча не затрагивает неблагоприятно существа, являющиеся чувствительными к свету, но ликантропы в гуманоидной форме, пойманные в конус, должны сделать спасбросок Воли, чтобы избежать непреднамеренного принятия своей животной формы. Ликантропы в животной форме могут измениться от этого в свой следующий раунд (проводя раунд в животной форме). Однако, если они все еще в области заклинания, они должны преуспеть в спасброске Воли, чтобы сделать так. Ликантроп, один раз успешно сделав спасбросок против *лунного луча*, не попадет больше под воздействие вашего заклинания *лунный луч* в течение 24 часов.
Лунный луч проникает сквозь любое заклинание темноты равного или более низкого уровня, но не противостоит ему и не рассеивает его. Заклинания темноты более высокого уровня блокируют *лунный луч*.
Тайный материальный компонент: Щепотка белого порошка.

Лунный огонь (Moonfire)

Воплощение [Свет]
Уровень: Луна 9
Компоненты: V, S, DF
Время чтения: 1 действие
Дальность: Близко (25 футов +5 фт/2 уровня)
Область: Конус
Продолжительность: Мгновенно (см. текст)
Спасбросок: Рефлексы - вполовину (см. текст)
Сопротивление заклинаниям: Да
Конус огненного белого лунного света истекает из вашей руки. Живые существа в области чувствуют неестественный холод и получают 1d8 урона на два уровня заклинателя до максимума 10d8. Нежить и меняющие форму получают двойной урон. Это применение заклинания позволяет спасбросок Рефлексов для половины урона.
Все магические ауры в пределах конуса пылают слабым синим напряжением 1 раунд на уровень заклинателя. Замаскированные, сменившие форму или полиморфированные существа и объекты в области заклинания во время его чтения должны делать спасброски Воли или немедленно возвращаться к своим нормальным формам. Даже если спасброски преуспевают, они остаются охваченными призрачным белым контуром, который показывает их истинные формы 1 раунд на уровень заклинателя.
Вся область, охваченная конусом, пылает серебряно-белым 1 раунд на уровень заклинателя. Это сияние столь же ярко, как свет полной луны, и блокирует электричество на 1 раунд на уровень заклинателя, если существо, производящее его, не делает проверку уровня заклинателя против DC, равного уровню заклинателя. Если эффект электричества произведен вне пылающего конуса, конус блокирует эффект электричества, если проверка уровня заклинателя терпит неудачу. Если эффект электричества произведен внутри пылающего конуса, конус полностью снимает эффект электричества, если проверка уровня заклинателя терпит неудачу.

Разбивающий спрей (Scatter Spray)

Превращение
Уровень: Арфист 1, Хатран 1, Колдун/волшебник 1
Компоненты: V, S
Время чтения: 1 действие
Дальность: Близко (25 футов + 5 фт/2 уровня)
Цель: Шесть или более Крошечных или Мизерных объектов, все в пределах 1 футов друг от друга, чей полный вес не превышает 25lb.
Продолжительность: Мгновенный
Спасбросок: Нет (см. текст)
Сопротивление заклинаниям: Нет
Вы можете указать на собрание маленьких незакрепленных изделий и заставить их разлететься во все стороны одновременно. Распыление изделий производит взрыв 10-футового радиуса. Если изделия довольно тяжелы или остры (типа камней, пуль для пращи, монет и т.п), существа во взрыве получают 1d8 урона. Успешный спасбросок Рефлексов снимает этот урон. Яйца, плоды и другие мягкие объекты могут использоваться, но наносимый урон - истощающий.

Теневая маска (Shadow Mask)

Иллюзия (Тень)
Уровень: Арфист 2, Колдун/волшебник 2
Компоненты: V, S, M.
Время чтения: 1 действие
Дальность: Персональный
Цель: Вы
Продолжительность: 10 минут/уровень (D)
Вы заставляете сформироваться вокруг вашего лица маску из теней. Она не препятствует вашему видению, не может быть физически удалена, полностью скрывает ваши черты и защищает Вас против некоторых атак. Вы получаете +4 бонус на спасброски против заклинаний света или темноты и любых заклинаний, полагающихся на яркий свет для эффектов урона, типа заклинания *вспышки* или огненных эффектов *пиротехники*. Вы также получаете шанс 50% каждый раунд избежать необходимости делать спасбросок против атак взглядом, также как если бы Вы предохранили глаза. Если Вы предохраняете глаза при использовании *затеняющей маски*, Вы получаете двойную проверку того, избегаете ли Вы необходимости делать спасбросок.
Когда продолжительность заклинания заканчивается, *теневая маска* исчезает в течение 1d4 раундов (т.е. не сразу), давая Вам время скрыть ваше лицо другими средствами. Успешное наложение *рассеивания магии* против *теневой маски* эффективно заканчивает заклинание и обеспечивает то же самое медленное исчезновение.
Материальный компонент: Маска из черной ткани.

Теневой спрей (Shadow Spray)

Иллюзия (Тень)
Уровень: Колдун/волшебник 2
Компоненты: V, S, M.
Время чтения: 1 действие
Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)
Область: Взрыв 5-футового радиуса
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Спасбросок: Стойкость - отменяет (см. текст)
Сопротивление заклинаниям: Да

Вы заставляете множество подобных лентам теней мгновенно вырваться из целевой точки. Существа в области получают 2 пункта временного урона Силы, ошеломляются на 1 раунд и переносят -2 штраф морали на спасброски против заклинаний и эффектов страха. Штраф страха заканчивается с окончанием заклинания *теневого спрея*, но временный урон Силе - мгновенный.
Материальный компонент: Горстка черных лент.

Снежный рой Сниллока (Snilloc's Snowball Swarm)

Воплощение [Холод]
Уровень: Колдун/волшебник 2
Компоненты: V, S, M.
Время чтения: 1 действие
Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)
Эффект: Взрыв 10-футового радиуса
Продолжительность: Мгновенный
Спасбросок: Рефлексы - вполовину
Сопротивление заклинаниям: Да
Поток магических снежков вырывается из точки, которую Вы выбираете. Рой снежков наносит 2d6 пунктов холодного урона существам и объектам в пределах взрыва. На каждые два уровня заклинателя после 3-го снежки наносят дополнительный урон, до максимума 5d6 на 9-м уровне или выше.
Материальный компонент: Кусочек льда или маленький осколок белой скалы.

Проклятие паука (Spider Curse)

Превращение [Воздействующее на разум]
Уровень: Паук 6
Компоненты: V, S, DF
Время чтения: 1 действие
Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)
Цель: 1 гуманоид Среднего размера или меньши
Продолжительность: 1 день/уровень
Спасбросок: Воля - отменяет
Сопротивление заклинаниям: Да
Вы оборачиваете гуманоида в подобное драйдеру существо, которое повинуется вашим умственным командам.
Преобразованный субъект получает тело паука с гуманоидной головой, руками и туловищем, точно так же, как драйдер.
Субъект имеет скорость драйдера, естественный доспех, нападение укусом и яд (но см. ниже). Субъект получает +4 бонус к показателям Силы, Ловкости и Телосложения.
Субъект сохраняет свои показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы, уровень и класс, очки жизни (несмотря на любое изменение показателя Телосложения), мировоззрение, базовый бонус атаки и базовые спасброски. (Новые показатели Силы, Ловкости и Телосложения могут затрагивать финальные бонусы атаки и спасбросков). Оснащение субъекта остается и продолжает функционировать, пока оно соответствует форме тела драйдера. Иначе оно переносится в новую форму и прекращает функционировать на продолжительность заклинания. Сохраненные изделия включают что-либо носимое на верхних органах (голова, шея, плечи, руки, кисти и талия). Нефункционирующие изделия включают что-либо носимое на ногах, ступнях или всем теле (доспех, роба, одеяние и ботинки).
Укус субъекта доставляет яд со спасбросками Стойкости DC 16 + ваш бонус Мудрости. Начальный и вторичный урон - 1d6 временного урона Силы.
Ваш контроль над субъектом подобен обеспеченному заклинанием *доминировать над человеком*. (Вы телепатически управляете существом, пока оно остается в пределах диапазона).
Хотя *проклятие паука* подобно *полиморфу другого*, оно не излечивает урон и не причиняет дезориентации.

Изменение паука (Spider Shapes)

Превращение
Уровень: Паук 9
Компоненты: V, S, DF
Время чтения: 1 действие
Дальность: Близко (15 футов + 5 фт/2 уровня)
Цели: Одно желающее существо/уровень, все в пределах 30 футов друг от друга
Продолжительность: 1 час/уровень (D)
Спасбросок: Нет (см. текст)
Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный)
Как *полиморф другого*, кроме того, что Вы полиморфируете до одного желающего существа на уровень в чудовищного паука любого размера от Крошечного до Огромного, как Вы решаете (см. Приложение 2 в "Руководстве Монстров"). Все существа, которых Вы преобразовываете, должны стать пауками одного и того же размера. Заклинание не имеет никакого эффекта на нежелающих существ.
Субъекты остаются в форме паука, пока заклинание не истекает или пока Вы не отклоните заклинание за всех субъектах. Кроме того, индивидуальный субъект может захотеть возобновить свою нормальную форму как полнораундовое действие. Выполнение этого заканчивает заклинание для него одного.
Части, отделенные от получившихся пауков, не возвращаются к своим первоначальным формам, так что пауки имеют ядовитые укусы.
Существа, полиморфированные *изменением паука,* не переносят штрафа дезориентации, который часто имеют преобразованные *полиморфом другого*. Субъекты *изменения паука* восстанавливают очки жизни, как если бы они отдохнули в течение дня.

Форма паука (Spiderform)

Превращение
Уровень: Дроу 5
Компоненты: V, S, DF
Время чтения: 1 действие
Дальность: Персональный
Цели: Вы
Продолжительность: 1 час/уровень (D)
Вы можете полиморфировать в драйдера или в Крошечного, Маленького, Среднего или Большого чудовищного паука (см. "Руководство Монстров"). Вы восстанавливаете потерянные пункты жизни, как будто Вы отдыхали в течение дня, в начале трансформации. Заклинание продолжается, пока Вы не решите вернуться к вашей нормальной форме.

Вы приобретаете физические и естественные способности существа,в которого Вы полиморфируете, включая естественный размер, показатели Силы, Ловкости и Телосложения, доспех, обычные атаки и способности движения.
В отличие от *полиморфа себя* , Вы приобретаете способности ядовитого укуса и плетения паутины того паука, форму которого Вы выбираете. Вы не переносите никакой дезориентации.
Вы сохраняете ваши показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы, уровень и класс, очки жизни (несмотря на любое изменение показателя Телосложения), мировоззрение, базовый бонус атаки и базовые спасброски. (Новые показатели Силы, Ловкости и Телосложения могут затрагивать финальные бонусы атаки и спасбросков). Вы можете читать заклинания и использовать магические изделия, если Вы выбираете форму драйдера, но никакая другая форма паука не способна к управлению устройствами или колдовству.
Если Вы выбираете форму драйдера, ваше оснащение остается и продолжает функционировать, пока оно подходит к форме тела драйдера. Сохраненные изделия включают что-либо носимое на верхних органах (голова, шея, плечи, руки, кисти и талия). Иначе ваше оборудование переходит в новую форму и прекращает функционировать на продолжительность заклинания.

Каменные пауки (Stone Spiders)

Превращение
Уровень: Паук 7
Компоненты: V, S, DF
Время чтения: 1 полный раунд
Дальность: Близко (25 футов + 5 фт / 2 уровня)
Цели: 1d3 гальки или 1d3 паразитов, никакие два из которых не могут быть далее чем на 30 футов друг от друга
Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)
Спасбросок: Нет
Сопротивление заклинаниям: нет
Вы преобразовываете 1d3 гальки в каменные конструкции, которые походят на чудовищных пауков. Конструкции могут быть любого размера, от Крошечного до Огромного, как Вы решаете, но все конструкции, которые Вы создаете, должны быть одного и того же размера. Конструкции имеют такую же статистику, как чудовищные пауки (см. Приложение 2 в "Руководстве Монстров") соответствующего размера, кроме следующего:
Их ес тественный доспех увеличивается на +6.
Они имеют уменьшение урона 30/+2.
Их яд имеет спасбросок Стойкости DC 17 + ваш модификатор Мудрости. Начальный и вторичный урон - 1d3 временного урона Силы.
Если конструкции могут слышать ваши команды, Вы можете направить их, чтобы не нападать, нападать на специфических врагов или исполнять другие действия. Иначе они просто нападают на ваших врагов лучшими из своих способностей.
Альтернативно, Вы можете наложить *каменных пауков* на 1d3 паразитов любого типа или размера. Паразиты под воздействием получают выгоды от заклинания *каменной кожи* (уменьшение урона 10/+5) на 1 раунд на уровень заклинателя.

Громовое копье (Thunderlance)

Воплощение [Сила]
Уровень: Колдун/волшебник 4
Компоненты: V, S, M.
Время чтения: 1 действие
Дальность: 0 футов.
Эффект: подобный копью луч
Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)
Спасбросок: Нет
Сопротивление заклинаниям: Да
Слабая серая мерцающая сила в общей форме посоха или копья исторгается из вашей руки. Вы можете свободно заставить силу уменьшаться или расти до любого размера от 1 до 20 футов, но она всегда остается прямым копьем силы. Это дает Вам естественную досягаемость 20 футов. Вы можете использовать *громовое копье* , чтобы делать мощные рукопашные атаки.
Громовое копье ударяет как Огромное длинное копье, нанося 2d6 базовых пунктов урона (критический x3). Вы нуждаетесь лишь в одной руке, чтобы владеть *громовым копьем,* и Вы не переносите никаких штрафов отсутствия мастерства, если Вы не имеете Мастерства Военного Оружия (длинное копье). *Громовое копье* ударяет с показателем Силы, равным 12 + ваш уровень заклинателя (максимум + 15), который заменяет ваш собственный показатель Силы, когда Вы делаете броски атаки и урона заклинанием.
Если Вы успешно ударяете цель, защищенную любым эффектом силы 3-го уровня или ниже, типа заклинаний *щит* или *доспех мага* , *громовое копье* может рассеивать эффект силы в дополнение к повреждению цели. Делайте проверку рассеивания против уровня заклинателя, создавшего эффект. Если Вы преуспеваете, эффект рассеян. *Громовое копье* остается, несмотря на результат этой проверки.
Вы можете выбирать атаку объекта или использование показателя Силы *громового копья* для привлечения показателя Силы для ломания или разрушения изделий.
Материальный компонент: Маленькое металлическое копье.

Водяная труба (Waterspout)

Призывание (Создание)
Уровень: Океан 7
Компоненты: V, S, DF
Время чтения: 1 полный раунд
Дальность: Далеко (400 футов + 40 фт/уровень)
Эффект: Цилиндр 10 футов шириной и 80 футов высотой
Продолжительность: 1 раунд/урове нь
Спасбросок: Рефлексы - отменяет
Сопротивление заклинаниям: Нет
Водяная труба заставляет воду подниматься в кружащуюся, цилиндрическую колонну. Водное тело должно быть по крайней мере шириной 10 футов и 20 футов глубиной, или заклинание тратится впустую. Если водяная труба сталкивается с недостаточной глубиной после того, как сформировалась, она разрушается.
Водяная труба движется со скоростью 30 футов и должна оставаться над водой. Вы можете концентрироваться на управлении каждым движением водяной трубы или определять простую программу, типа хода прямо вперед, зигзага, круга и т.п. Направление движения водяной трубы или изменение ее запрограммированного движения - стандартное действие для Вас. Водяная труба всегда перемещается в течение вашего хода в порядке инициативы. Если водяная труба уходит из диапазона заклинания, она разрушается, и заклинание заканчивается.
Водяная труба разбивает существа и объекты, которых касается, и часто засасывает их. Любое существо или объект, входящий в контакт с водяной трубой, должен преуспеть в спасброске Рефлексов или принять 3d8 пунктов урона. Существа среднего размера или меньше,

проваливающие спасброски, засасываются в струю и временно отстранены в ее мощные потоки, получая 2d6 пунктов урона каждый раунд без позволения спасбросков. Пойманные существа остаются внутри 1d3 раундов, прежде чем водяная труба исторгает их из вершины струи, и они падают назад на поверхность (получая урон от падения) с 1d8x5 футов от подножия водяной трубы.
Воднорожденные существа или объекты в пределах 10 футов от струи (ниже и во все стороны) также должны делать успешные спасброски Рефлексов или быть всосанными в струю, если они среднего размера или меньше. Что-либо всосанное в струю получает 3d8 пунктов урона и поймано на 1d3 раундов, как объяснено выше.
Только самые маленькие каноэ, каяки или кораклы могут быть всосаны в струю. Едущий на любом таком устройстве может делать проверку Профессии (моряк) вместо спасброска Рефлексов (на его выбор), чтобы избежать засасывания.

Жизнь на Фаэруне

Кочевые охотники блуждают по ледяному бесплодью Великого Ледника и бездорожным джунглям Чалта. Молоты покрытых сажей оружейников стучат в дварфских кузницах Великой Трещины, воняет канализация Врат Балдура. Строго охраняемые торговые караваны идут через жесткие пустыни Калимшана и по дорогам Сердцеземья. Путь авантюриста ведет вдаль через многие страны и еще больше культур, обычаев и мест.

Большинство рабочих людей Фаэруна - крестьяне, фермеры и простые ремесленники - живут в бесчисленных крошечных поселках и деревнях. Этим обширным морем простого народа управляют богатые и привилегированные, в любой форме богатство и привилегии занимают определенную землю. В некоторых странах простые люди безжалостно скованы и эксплуатируются своими жестокими повелителями, но в общем Фаэрун населен народом, держащим свою жизнь в своих руках. Эта глава охватывает многие из аспектов жизни на Фаэруне.

Время и сезоны

Почти каждый народ или раса Фаэруна отмечает проход дней, сезонов и лет некоторым способом. В Кормире и в дюжине других королевств королевские астрологи тщательно учитывают Движение Лет. Даже военные геральды неграмотных оркских племен делают записи дней и дел своих жестоких вождей.

День и ночь

День Фаэруна длится 24 часа, разделяясь на ночь и день снижением и повышением солнца. В южных странах типа Халруаа длина ночи не сильно изменяется с сезонами, и 12 часов света и 12 темноты – как правило, круглый год. На севере дни заметно длиннее летом и короче зимой. День Середины Зимы в Сильверимуне немногим больше 8 часов дневного света, а в Разгар Лета - почти 16.

Десять дней собираются в Фаэрунскую неделю, также известную как десятидневка или, менее обычно, проход. Отдельные дни десятидневки не имеют названий. Вместо этого они называются номером: первый-день, второй-день и так далее. Большинство народа начинает считать первый-день с большого пальца, но халфлинги известны использованием мизинца для счета первого-дня, так что фраза "считающий, как халфлинг" означает, что кто-либо отличается настолько, что с ним трудно общаться.

Часы дня

Часы очень редки, и большинство людей разбивает день на десять больших промежутков - рассвет, утро, высокое солнце (или полдень), после полудня, сумерки, закат, вечер, полночь, лунная тьма (или сердце ночи) и конец ночи. Существует множество соглашений для обозначения этих частей дня, не путающих путешественников в чужих странах.

Эти общепринятые разногласия лишь примерны, и позднее "после полудня" для одного человека может быть ранними сумерками для другого. Местные вкусы диктуют общую длину каждой части дня. Каждый из этих общепринятых периодов продолжается где-то от 1 до 4 часов, так что высокое солнце в общем считается полуднем на час или около того в любую сторону.

Немногие фаэрунцы имеют причины измерять часы (или любые отрезки времени короче, чем день) сколь-либо точно. Люди приучены к измерению времени интуицией, движением солнца и деятельностью вокруг них. Два торговца могут договориться встретиться в определенной таверне в сумерках и оба, вероятно, появятся с разницей в 15-20 минут.

В больших городах звон храмовых колоколов заменяет более случайный учет хода дня. Несколько основных вер пытаются измерять время более точно. Священники Гонда дорожат своими механическими часами и восхищаются их слышным всем звоном. Латандерианцы поручают помощникам наблюдать за солнечными часами, тщательно отрегулированными за годы наблюдения за движением солнца в небе. Традиционно, часы нумеруются дважды от 1 до 12, и колокола звонят один раз на каждый час. "Двенадцать ударов" - фактически "полночь" - или "высокое солнце", в зависимости от обстоятельств.

Календарь Харптоса

Большинство Фаэруна использует Календарь Харптоса, названный по имени давно мертвого волшебника, изобретшего его. Немногие относятся к Харптосу по имени, так как этот календарь - единственный, который они знают.

Каждый год из 365 дней разделен на 12 месяцев по 30 дней, и каждый месяц разделен на три десятидневки. Пять специальных дней попадают между месяцами. Эти ежегодные праздники отмечают сезоны или смену сезонов. Месяцы Фаэруна грубо соответствуют месяцам Грегорианского календаря.

ТАБЛИЦА 3-1: КАЛЕНДАРЬ ХАРПТОСА

Месяц	Название	Обычное Название
1	Хаммер	Глубокая Зима
	Ежегодный праздник: Середина Зимы	
2	Алтуриак	Коготь Зимы
3	Чес	Коготь Закатов
4	Тарсак	Коготь Штормов
	Ежегодный праздник: Зеленотравье	
5	Миртул	Таяние
6	Китorn	Время Цветов
7	Флеймрул	Летний Прилив
	Ежегодный праздник: Разгар Лета	
8	Элизис	Высокое Солнце
9	Элейнт	Исчезновение
	Ежегодный праздник: Высокая Жатва	
10	Марпенот	Листопад
11	Укта	Гниение
	Ежегодный праздник: Пир Луны	
12	Найтал	Тянущий вниз

Сезонные фестивали

Пять раз в год ежегодные праздники соблюдаются как фестивали и дни отдыха почти в каждой из цивилизованных стран. Все сезонные фестивали празднуются по разному - согласно традициям земли и специфике праздника.

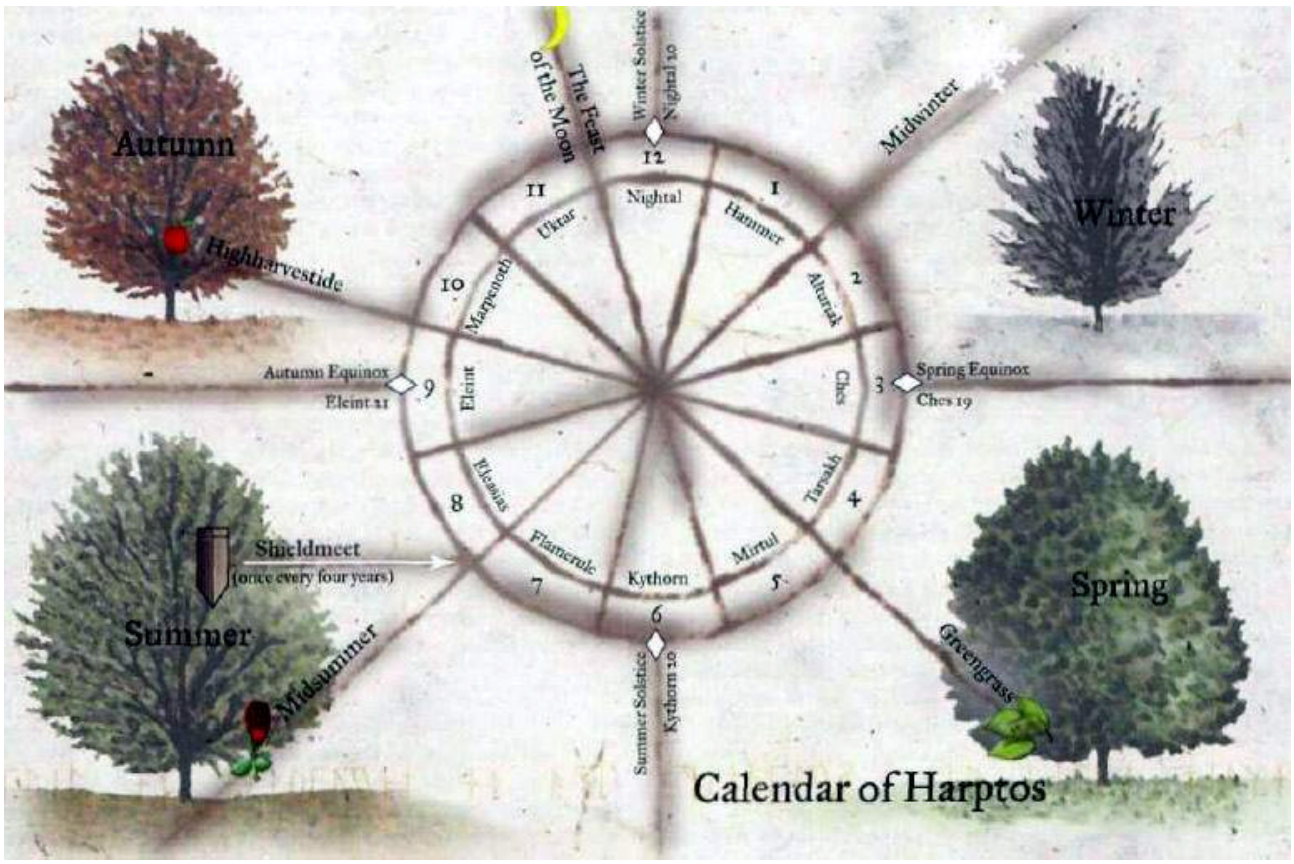
Середина Зимы: Знать и монархи приветствуют половину пути зимы днем пира, который они называют Высоким Фестивалем Зимы. Традиционно это - лучший день для заключения или возобновления союзов. Простой народ меньше наслаждается празднованием - среди него он называется Мертвозимним днем, отмечая главным образом половину пути зимы, прибытие тяжелых времен.

Зеленотравье: Официальное начало весны - день мира и радости. Даже если снег все еще покрывает землю, клерики, знать и богатый народ считает обязательным вынести цветы, которые выращивют в специальных местах в храмах и замках. Они распределяют цветы среди людей, которые носят их или бросают на землю как яркие подношения божеству, вызывая лето.

Разгар Лета: Ночь Разгара Лета - время пирования, музыки и любви. Знакомства превращаются в развлечения, ухаживания превращаются в помолвки, и сами божества берут на себя обеспечение хорошей погоды для пирования и гуляний в лесу. Плохая погода в эту ночь считается предзнаменованием приближения чрезвычайных неудач.

Высокая Жатва: Этот пир при праздновании осеннего урожая также отмечает время путешествий. Эмиссары, паломники, авантюристы и все, кто стремится к быстроте, традиционно уезжают в свои поездки на следующий день - пока грязь не заполнит тропы, а дождь не замерзнет в снег.

Пир Луны: Пир Луны празднуется в честь предков и почитания мертвых. Истории предков смешиваются с легендами о божествах настолько, что бывает трудно отделить одно от другого.



Шилдмит ("Щитовая Встреча")

Раз в четыре года Шилдмит добавляется к фаэрунскому календарю - как "день прыжка" сразу после ночи Разгара Лета. Шилдмит - день открытого совета между людьми и их правителями. Это день заключения или возобновления договоров и самоутверждения на турнирах. Это не поиск удовольствия в турнирах элиты, в поединках и испытаниях магического мастерства, а долгожданное дополнение к театральным и музыкальным развлечениям.

В Долинах великое празднование Шилдмита в этом году запланировано в городе Эссембра в Бэтлдейле. Другие области Фаэруна тоже спланировали фестивали - в пределах от мрачного до возмутительного.

Маркировка лет

Почти каждая земля и раса имеют свою собственную излюбленную систему для маркировки проходящих лет. Древнее царство Мулхоранд начинает свой календарь от основания Скалда, Города Богов, более 3,500 лет назад. Кормирианцы считают годы от основания Дома Обарскир почти 1,350 лет назад. Некоторые драконьи календари, предполагается, тянутся более чем на 10,000 лет назад, хотя немногие из драконов заботится о чем-то столь мирском, как академический учет событий, которые не помнят даже старейшие из живущих сегодня драконов.

Отсчет Долин

Календарь, с которым сравнивается большинство других - Отсчет Долин (Dalereckoning, DR), отмеченный становлением Стоячего Камня и договором между эльфами Кормантора и первыми человеческими поселенцами Долин. Отсчет Долин был первым человеческим календарем, который Эльфийский Двор сверил со своим древним календарем и, таким образом, стал широко распространенным там, где эльфы и люди жили в мире.

Движение лет

Очень немногие из простого народа Фаэруна беспокоятся о заплесневелых календарях и бессмысленных числах. Вместо этого годы известны по именам. Например, 1372 DR - текущий год - называется Годом Дикой Магии. Люди относятся к рождениям, смертям, свадьбам и другим событиям по названию года. Дети изучают порядок лет из песен бардов, артистических проектов великих храмов и в обучении старшими. Обозначение годов не случайно, но не обязательно отмечает какой-либо великий случай или возникновение. Много столетий назад Потерянный Мудрец Аугатра Безумный расписал тысячи лет и назвал их в великой библиотеке Кендлкипа. Редко в году не встречается некоего случая, который оказывается ясно связанным с его названием, и большинство людей считает названия Аугатры таинственными предзнаменованиями о грядущих годах.

1372 DR	Год Дикой Магии (текущий год)
1373 DR	Год Бродячих Драконов
1374 DR	Год Штормов Молнии
1375 DR	Год Возвышения Эльфоподобных
1376 DR	Год Согнутого Клинка
1377 DR	Год Населения Призраками
1378 DR	Год Котла
1379 DR	Год Потерянной Твердыни
1380 DR	Год Сверкающей Руки

Знания о Земле

Торил - большой мир, и Фаэрун - один из его самых больших континентов. Благодаря прилежным мудрецам и писцам более чем за столетия были зарегистрированы детали и характеристики многих стран. Но за все это время лишь малая часть Фаэруна была описана детально. Для большинства народа, живущего там, климат - жестко базовый вопрос: когда наступают сезоны, как начинается сельскохозяйственный сезон (и доступны поставки продовольствия) и насколько серьезна погода в остальное время. Вообще, королевства Фаэруна производят более чем достаточно продовольствия, чтобы прокормить свои народы и различных тварей, которые бродят по земле. Но некоторая нехватка и опасность недостатка воды, возможность опаляющей жары и заморозков предохраняют народ от самодовольства.

Климат

Земли Фаэруна охватывают крайности - от холодной Арктики до тропиков. Немногие сколь-либо реально изучали погодные образы континента. Фермер в Сердцеземье знает лишь, что зимы слишком длинны и холодны, весна и осень слишком длинны и влажны (с вялыми морозами и обилием грязи), а короткое лето слишком жарко. Возможно, погода в следующий раз будет лучше.

Характеристики

Две главных характеристики описывают климат специфической области: ее широта и выпадение осадков. Конечно, многие из местных условий могут также затрагивать климат. Большое возвышение, например, имеет почти такой же эффект, как и высокая широта, так что снежные горы неудивительны даже в тропиках. Большие водные тела обычно уменьшают температуру на близлежащих землях. Вездесущая борьба божеств за вызов нравящейся им погоды - весьма важный фактор на Фаэруне. Часто или нет, но это снега, потому что Аурил или Талос желают снега. Наконец, великие магические проклятия и заклинания могут затрагивать погоду в обширных пределах - таких, как Пустыня Анорач.

Следующий обзор Фаэруна начинается с Побережья Меча и продолжается против часовой стрелки.

Северо-запад

В своих самых северных пределах Побережье Меча - навсегда замороженная, взрываемая ветрами пустошь, становящаяся Бескрайним Ледяным Морем, лежащим на континенте на дальнем востоке, куда можно добраться и все еще найти землю. Горная цепь Хребет Мира сдерживает от накрытия этой полярной ледяной шапкой Севера Побережья Меча, но лишь береговые бризы делают замерзшую Долину Ледяных Ветров пригодной для жилья, да и то поселения испытывает недостаток сельскохозяйственного сезона.

К югу от гор – утыканная скалами и озерами "Дикая Граница" Севера. Эти альпийские долины знают лишь короткое, жестокое лето и круглый год видят ледяные воды, пугающие туманы и покрытые льдом горы. Чуть дальше на юг, в низинах Дессарин в или долине Серых Пиков, земля богата и благословлена достаточно длинным сельскохозяйственным сезоном для поддержки больших городов.

Северо-западная часть Фаэруна в общем хорошо снабжена водой и влажна, с обильными снегопадами зимой и множеством дождей весной и осенью. По Побережью Меча народ преувеличенно жалуется, что здесь никогда не прекращается дождь.

По мере путешествия на юг земля нагревается, пока не появятся пыль, песок и опаляющая жара вокруг Скорнубела и южных пределов Пустыни Анорач.

Климат Уотердипа

Уотердип находится чуть выше линии 45 градусов северной широты Торила. Близость океана уменьшает более серьезные аспекты северного климата, так весной и осенью выпадение дождя также обычно, как и снега, превращая дороги в реки грязи. Преобладающие ветры дуют с запада на восток.

Обширное перемещающееся на юг течение, обычно называемое моряками Южным Дрейфом, находится прямо у берегов Уотердипа. Этот поток - хвостовой конец гигантского вращающегося по часовой стрелке движения, начинающегося в воздухе над севером Бесследного Моря между Мазтикой и Фаэруном, окружая Муншае и Эвермит. Интересные развалины, пересекающие море, иногда поднимают прошлое Уотердипа.

Арктические ветры поздней осенью и зимой часто несутся вниз от Уотердипа, перемещаясь с северо-запада на юго-восток, неся свирепые шторма, снег, потоки и замораживающий дождь. Айсберги можно заметить здесь редко из-за теплых потоков, но лед часто формируется за короткую зиму и может забить гавань Уотердипа. По ледяным дорогам легче путешествовать, чем по грязи, поэтому весеннее таяние мрачновато расценивается путешественниками, торговцами и солдатами.

Юго-запад

Истинно умеренные условия господствуют от Реки Чионтар (Врата Балдура) к югу, и земля становится теплее и жарче, пока настоящие пустыни и жара не начнут править в самом южном Тетире и Калимшане. Морские бризы охлаждают Нимбрал, Лантан и Ташалар, но вулканическая деятельность делает область Озера Пара неудобной для большинства цивилизованных жителей, а комбинация широты и теплой морской влажности делает Чалт и Мхайр бескрайними парящими джунглями.

Юго-запад, подобно северо-западу, очень влажный, получа я много осадков с западных морей. Прохладные, вечно влажные леса являются частью того, что сохраняет в Тетире и Граничных Королевствах умеренный климат и делает их приятным для жизни местом.

Юго-восток

Великое Море к югу от Халруаа тепло, и Рет илд, Дамбрат, Люирен и страны у Золотой Воды теплы до жары, обильны насекомыми, имеют долгое лето и короткие, бурные зимы. Преобладающие ветры несут ливни к побережью, но цепи гор по береговой линии (горы Присевшей Жабы и Гноллуотч) создают дождевую тень в этом углу Фаэруна. Шаар - засушливое поле, которое иногда месяцами не видит дождя.

Великие продуваемые ветрами равнины Шаара, Рорина и Равнин Пурпурной Пыли также далеки от эффектов озер и морей. Лета чрезвычайно жарки и сухи, в то время как зимы могут быть крайне холодными. Шаар обычно испытывает зимой холода, неизвестные на юге, достигающие таковых Побережья Меча более чем в тысяче миль на север.

Северо-восток

Пронизывающе агрессивный холод Великого Ледника воздействует на большинство стран к северу и востоку от Моря Упавших Звезд. Это - бесплодная область, и леса здесь не процветают. Лунное Море обычно холодно круглый год, и ветры, несущиеся на юг с северных льдов, делают его отчаянно холодным большинство времени в году.

Внутренние районы

Если бы Море Упавших Звезд (также называемое Внутренним Морем) не существовало, центр Фаэруна был бы скорее всего обширной пустыней, далекой от ливней и прохлады побережья. Море Упавших Звезд обеспечивает ливни и умеренную температуру окружающим странам. Относительно мелкое, с подверженным вулканической деятельности морским дном, Внутреннее Море обогревает все страны вокруг, с охраняя в то же время их влажность (и их зелень, Вилонский Предел в особенности).

Ветры и погода, происходящие от Внутреннего Моря, делают Кормир, Сембию и Долины весьма приятным местом для жизни, несмотря на прохладные горные ветры и резкие зимы, которые часто замораживают Воды Виверна и побережье Лунного Моря, Драконий Предел и Драгонмир.

Океаны

Теплота, которую чувствуют моряки на востоке Великого Моря, говорит о нагревающей силе океанских потоков. Они - причина того, что Закхара наслаждается умеренными температурами при большем расстоянии на юг от экватора, чем область Побережья Меча на север, и также причина, по которой большинство Кара-Тура и известная часть Мазтики имеют теплый климат.

Эвермит, островное королевство эльфов далеко на западе от Побережья Меча, наслаждается гораздо более нежным климатом, чем Муншаес, лежащие намного ближе к материку Фаэрун. Теплые течения идут на северо-запад от Великого Моря и проходят мимо восточного Эвермита, продвигаясь к Ледяному Пику и к Долине Ледяного Ветра, объясняя солнечный климат Эвермита.

Флора и фауна

Растительность и живая природа области определяются прежде всего ее погодой. В северных влажных регионах вечнозеленые леса достаточно обычны. В умеренных областях есть значительные лесные массивы. Торил - большой мир, и Фаэрун - лишь часть его - и даже друиды и рейнджеры и многолетние исследователи диких мест не утверждают, что знают все виды лесов или типы животных, которые можно найти на Фаэруне.

Деревья и кустарники

Путешественники, рискнувшие пройти на другие планы и миры, заявляют, что те же самые дубы, клены, каштаны, ели и сосны Фаэруна также можно найти и в этих отдаленных местах. Здесь описаны несколько наиболее примечательных, обильных или полезных деревьев и кустарников, которые встречаются только на Фаэруне.

Синелист: Распознаваемые по жуткому, сверкающему синему цвету множества их листьев, синелисты (не "синелистья") скорее сгибаются от ветра или подо льдом, чем ломаются, часто создавая туннели под снегом для защиты путешественников зимой. Синелисты растут близко друг к другу толстыми стенами, достигая 40 футов в высоту, но редко имея толстые стволы.

Древесина синелиста долговечна, и его сок и толченые листья дают яркий синий цвет, которым любят окрашивать плащи на Севере. Сгорая, она дает красивый прыгающий синий огонь (ценимый в гостиницах и тавернах как освещение "для настроения" для рассказчиков и менестрелей).

Синелист можно найти во влажных умеренных и субарктических широтах к северу от Амна.

Хелмторн ("шлемошип"): Подобный виноградной лозе стелющийся по земле кустарник, иногда скрывающий другие кустарники и мертвые деревья, хелмторн имеет темные, восковые зеленые листья и щетинится черными шипами. В человеческих руках эти острые, длинные шипы часто используются как грубые иглы или дротики. Ягоды хелмторна - цвета индиго, съедобные (ими ароматизируют пироги) и часто собираются даже замороженнными или увядшими для использования в изготовлении вина.

Хелмторн очень вынослив и растет по всему Фаэруну, обеспечивая многих продовольствием.

Шедоутоп ("теневая верхушка"): Вздымающиеся гиганты Фаэрунских лесов, шедоутопы могут вырастать на 2 фута в год и возвышаться на 90 футов. Полнорослые шедоутопы отличаются диаметром в 10 футов или более у основания, их стволы окружены множеством складок. Шедоутопы названы так из-за множества плотных групп перистых листьев на вершине их стволов. Листья шедоутопа неодинаковы по форме и имеют медные нижние стороны и глубоко-зеленые верхние поверхности.

Древесина шедоу волокниста и жестка, но не подходит для резьбы или структурной работы, потому что под напряжением она раскалывается вдоль волокон. Эти волокна ценятся при производстве веревок (несколько их, вплетенные в веревку, улучшают силу и долговечность катушки) и горят медленно, но чисто, производя очень горячий огонь при небольшом дыме. Это делает их идеальными для кухни.

Древесина шедоу широко используется в создании магических посохов, палочек и жезлов.

Шедоутопы можно найти во всех влажных областях Фаэруна.

Сат: Сат - деревья с серой корой и коричнево-зелеными листьями. Они растут почти горизонтально и затем раздваиваются под углом в разных направлениях. Если несколько деревьев сат растет вместе, их ветви переплетаются, пока не запутаются неразрывно, сформировав экран или стену, перекрывающую проход всем, кто не может пролететь над запутанными деревьями или пролезть под их самыми низкими ветвями. Листья сат длинны, мягки и пушисты, но заканчиваются шипом. Сат-древесина очень тверда и долговечна, настолько, что с ней трудно работать без очень хороших инструментов. Тонкие листы этой древесины сохраняют удивительную прочноть в течение десятилетий и, таким образом, ее предпочитают для использования в книжных обложках. Сат - также излюбленная древесина для щитов, так как она никогда не разрушается и не загорается, если впитает воду перед сражением. Сокрушительный удар может сломать щит из сата, но не заставит его разлететься.

Название этого дерева может быть искажением слова "юг" (suth - south). Сат можно найти по краям Шаара, в лесах Чондата и далее на юге Фаэруна.

Вейрвуд ("плотинный лес"): Деревья вейра походят на дуб, но имеют коричневые (с серебряным блеском) листья на своих вершинах и бархатно-черные внизу. Если их не беспокоить, деревья вейра превращаются в огромных, многоветвевых лесных гигантоы. Вейрвуд загорается в нормальном (немагическом) огне и эластичен и долговечен. Его предпочитают для создания музыкальных инструментов из-за безошибочного теплого, ясного тона, который он передает.

Вейрвуд может использоваться как замена для дуба или падуба в любом заклинании. Он растет повсюду на Фаэруне, но очень редок. Большинство деревьев теперь находится глубоко в великих лесах и активно защищается дриадами, треантами, друидами и рейнджерами.

Залантар: Часто называемый черным деревом на Севере из-за своей иссиня-черной древесины и коры, дерево залантара имеет центральный корень и восемь или более стволов, которые отделяются от корня на уровне земли подобно вывихнутым пальцам руки. Деревья могут достигать 60 футов в высоту, но обычно - вполовину этого. Их листья - белые, до бежевого.

Залантарская древесина прочна, но легко обрабатывается и широко используется в южных строениях и при строительстве фургонов, телег и колес. Южные волшебники и колдуны используют долговечную и красивую залантарскую древесину почти исключительно для создания палочек, посохов и жезлов.

Этот субтропический сорт редко можно увидеть к северу от Шаара. Он обилен по берегам Чалта и южных побережий Фаэруна и, похоже, растет в любом ландшафте, за исключением горного.

Дикие и домашние млекопитающие

Учитывая обширные расстояния, на которые они путешествуют, авантюристы Фаэруна понимают ценность надежного верхового животного. Те, кто редко путешествуют за пределами города, могут совершенно не заботиться о верховых животных, а вместо этого подумать о гончих, боевых или охранных тварях, принадлежащих другим.

Для людей лошади и мулы - самые популярные верховые животные почти для всех целей. В необычных ситуациях, типа воздушного путешествия, путешествия в Подземье или в резком климате, народ предпочитает грифонов или пегасов, ездовых ящериц и верблюдов в пустынях или призрачных ротов на промерзших пустошах.

Тягловые твари обычно ценятся за свою силу, выносливость и характер, волы возглавляют этот список, а лошади считаются самыми ловкими (опять же, с поправкой на климат и характер путешествия). Кроме того, большинство народов не сильно заботится о живой природе вокруг них, если только она не опасна для их провианта (волки, лисы и крысы), представляет для них прямую опасность (ядовитые змеи) или легко может быть поймана в ловушку или убита в охоте для использования на столе (кролики, олени, рябчики и речная рыба, которая может быть вытянута сетью или поймана в заплоте).

Драконы и другие большие хищники, часто требующие большого количества продовольствия, внимательно рассматривают тварей вокруг них, как и люди расценивают стада животных на открытом месте как самое легкое продовольствие.

Тот же самый бесконечный круговорот "есть и быть съеденным" управляет жизнью на Фаэруне, как и в дюжине других миров. Народ, живущий близко к земле (рейнджеры, охотники, фуражиры и фермеры), хорошо знает, что небольшой подобный бурундуку грызун, называемый ими ягодник, столь же важен в схеме вещей, как волк, который съест существо, съевшее существо, которое сожрало неудачливого ягодника. Они также знают, что умирающие ягодники сигнализируют о некоей инфекции или падении на землю магии или болезни.

В Сердцеземье мыши, крысы, ягодники, кролики, зайцы, еноты и белки бегают прямо под ногами. В Калимшане и Ташаларе более теплый климат привлекает мышей, крыс, слинков (очень быстрых ягодников с черным мехом), скрадда (стремительных липкоязыких ящериц, которые едят насекомых и маленьких лягушек) и сардрантов (подобных броненосцам жвачных, медленных, косматых и полубронированных, со съедобным мясом).

Рыба выпрыгивает из океанов и рек - синеплавниковые и серебряноплавниковые, блестящие, крошечные, несъедобные серебряные драгоценные рыбки и сплары (крылатые угри, которые могут прыгать, но не летать всерьез).

Косматые бизоноподобные роты живут и в жарком, и в холодном климатах. На севере есть призрачные, или снежные, роты. Бурые роты гуляют в Сердцеземье и на Юге, становясь светлее в оттенке и менее косматыми по мере потепления широт. Глубинные роты населяют Подземье.

Только глупые авантюристы или городские обитатели игнорируют меньшую фауну Фаэруна. Как отметил однажды авантюрист Стилий, "Кролики легко падают в сотейник, но вы вполне можете стать таким же кроликом для желающего покушать дракона".

Дом и очаг

Лесные эльфы строят свои дома в изящных павильонах под звездами на лесных полянах, редко оставаясь на одном и том же месте дольше чем на день-два. Щитовые дварфы вырезают цеха и шахты в сердце гор, укрепляя свои дома. Гоблины и орки предпочитают норы и пещеры в дикой местности. Человеческие дома разнятся от пастушьих юрт в Бескрайней Пустоши до роскошных городских домов принцев на богатейшей улице Уотердипа. Любой опытный путешественник быстро может оценить, что на Фаэруне столь же много различных жизненных путей, сколько и видов людей.

Заполоненные орками горные цепи, избиваемые троллями пустоши, дикие леса, охраняемые скрытными и недружелюбными фей-существами, и явные расстояния отделяют нации Фаэруна друг от друга. Города-государства и королевства Фаэруна - маленькие островки цивилизации в обширном враждебном мире, скрепляемом незначительными линиями контактов.

Правительство

Самые обычные формы правительств в Сердцеземье - феодальные монархии, которые в общем можно найти в больших царствах и в более-менее изолированных странах, и плутократические монархии, обычные среди городов-государств и царств во власти торговли. В некоторых случаях наследственный лорд, король, монарх или властелин держит власть, ставя законы, распределяя правосудие и управляя иностранными делами. Власть монарха проверяется в большей или меньшей степени мощными феодальными лордами или богатыми торговыми принцами, преданными ему.

Так как знать или большие торговцы управляются только своим собственным согласием, многие города-государства и королевства Сердцеземья - царства со слабой центральной властью и с резко независимой знатью. Монарх, слишком подталкивающий знать, может заставить эту знать поднять восстание - и в многих случаях военная сила знати может потягаться с силой повелителя, так что подавление непослушной области - вряд ли простое дело. В худшем случае монарх может быть вынужден ходатайствовать за поддержку (или по крайней мере нейтралитет) другой знати царства, когда пытается подавить одного из равных им. Эта поддержка обычно ценой своей разрушает королевскую власть.

Сильные троны могут быть редки, но они существуют. Кормирский Король Азуна Обарскир был светлым примером добра, которое может выйти из сильной монархии в руках мудрого и храброго лидера. К сожалению, смерть Азуна и чума зла, спустившаяся на эту землю, оставила судьбу Кормира сомнительной. Дочь Азуна, Регент Алусэйр, должна осторожно прокладывать курс среди знати царства, пока она пытается сохранить власть своего отца.

Гражданская война в коммерческих городах-государствах Внутреннего Моря редка, но лорды и принцы, управляющие этими маленькими царствами, должны бороться с торговой знатью, столь же целеустремленной и надменной, как феодальный лорд в своем замке. В стенах городов-государств богатый благородный тщательно думает перед тем, как бросить вызов правителю, так как у него нет безопасности миль дорог и пустых земель между его базой и армией его правителя. Но это также означает, что собственная частная армия любого вельможи стоит лишь в часе марша от места назначения. Мощные лорды завоевывают, но не гнушаются дворцовыми переворотами, враждой и убийствами.

Город и сельская местность

В Сердцеземье очень сильное разделение отделяет людей на две различные группы: горожане и сельский народ. Разделительная линия время от времени расплывается - большая деревня или маленький городок смешивают многие из характеристик сельской и городской жизни. Разделение не исключительно. Даже в самых больших городах Фаэруна фермеры и пастухи растят зерновые культуры и пасут домашний скот в тени городских стен.

В большинстве стран девять человек живут в сельской местности на каждого городского обитателя. Большие города содержать трудно, и в Сердцеземье Фаэруна большинство людей вынуждено работать на земле, чтобы прокормить себя. Большие города и городки могут процветать лишь в местах, которые наслаждаются свободным проходом к сельхозугодьям и ресурсам, дающим излишек продовольствия.

Сельская жизнь

На примере среднего фаэрунца наблюдатель обнаруживает, что самый обычный, непримечательный и широко распространенный представитель невероятного разнообразия Фаэруна - простой человек-фермер. Он живет в маленьком доме, покрытом деревом, дерном или соломой, и растит основные зерновые культуры типа пшеницы, ячменя, кукурузы или картофеля на нескольких дюжинах акров своей собственной земли.

В некоторых странах обычный фермер - крестьянин или раб, лишенный защиты закона и рассматриваемый как собственность лорда, владеющего землей, на которой он живет. В некоторых резких странах он - раб, чья работа в поте лица вознаграждается только угрозой удара плетью, и быстрая смерть когда-нибудь защитит его от надзирателей и лордов, живущих за счет его бесконечного тяжелого труда. Но в Сердцеземье он свободен, даже если и беден, защищен от жадных местных лордов в соответствии с законом земли и имеет возможность выбирать из торговли или профессии, к которой он имеет талант, чтобы кормить свое семейство и растить своих детей.

Дом простого фермера - в пределах мили или около того от маленькой деревни, где он может менять зерно, овощи, плоды, мясо, молоко и яйца на изготовленные здесь же изделия типа ткани, инструментов и обработанной кожи. Некоторые годы скудны, но Сердцеземье Фаэруна богато и приятно, редко познавая голод или засуху.

Местный лорд охраняет простых фермеров от бандитов, грабителей и монстров. Он - младший благородный, твердыня или укрепленное поместье которого смотрит на его домашнюю деревню. Благородный назначает констебля деревни, чтобы держать порядок, и может расквартировывать несколько солдат короля или собственной охраны для защиты при неожиданном нападении. В пределах дня поездки более мощный благородный, чьи земли включают одну или две дюжины деревень подобных простых людей, укомплектовывает свой замок несколькими дюжинами солдат. В опасных областях защита намного крепче и обученные воины более многочисленны.

Городская жизнь

Типичные горожане или городские обитатели - квалифицированные ремесленники некоторого вида. Большие города - дом множества чернорабочих низкой квалификации и маленьких торговцев или владельцев складов, но большинство городских обитателей работает своими руками, делая законченные товары из сырья. Кузнецы, кожевенники, гончары, пивовары, ткачи, резчики по дереву и все другие виды ремесленного и торгового народа, работающего в своих домах, и составляют промышленность Фаэруна.

Городской обитатель живет в деревянном или каменном доме, покрытым деревянной или сланцевой черепицей, который стоит "плечом к плечу" со своими соседями в больших, протяженных блоках, через несметное множество которых вьются узкие дорожки и улицы. В маленьких или преуспевающих городах его дом может включать маленький участок земли, подходящей для сада. Многие родственники, участники или целые семейства разделяют с ним переполненный дом. Если он не женат, он может жить с кем-либо еще.

В некоторых городах может потребоваться, чтобы он присоединился к большим гильдиям ремесленников с подобными навыками, или рискнул заключением в тюрьму. В других - агенты правящей силы города плотно контролируют его действия и движения, твердо предписывая требовательные законы поведения и путешествия. Но в большинстве случаев он свободен свернуть со своего пути и отказаться или изменить работу всякий раз, когда захочет.

Он покупает продовольствие на рынках города, иногда – насколько позволяет его бюджет. Преуспевающий человек может упорно трудиться и комфортно кормить свое семейство, но в скудные времена более бедным чернорабочим приходится неделями обходиться несвежим хлебом и жидким супом. Каждый город зависит от кольца отдаленных деревень и сельских ферм, ежедневно снабжающих его продовольствием. В большинстве их также есть большие зернохранилища для времен потребности, и многие поставщики и бакалейщики специализируются в хранении нескоропортящихся пищевых продуктов, пока на рынках города недоступно свежее продовольствие.

Город любого размера, вероятно, защищен городской стеной, патрулируется городской стражей и имеет гарнизон из маленькой армии солдат страны. Буйствующие монстры или кровожадные бандиты не беспокоят среднего городского обитателя, но он каждый день сталкивается с жуликами, ворами и головорезами. Даже полностью охраняемые города имеют окраины, куда не сунется кто-либо, имеющий йоту здравого смысла.

Богатство и привилегии

Также как девять из десяти фаэрунцев живут в маленьких деревнях и свободных поселениях в сельской местности, примерно девятнадцать из двадцати человек имеют простое рождение и обычные средства. Они редко накапливают сколь либо большое богатство - преуспевающий владелец гостиницы или квалифицированный ремесленник может быть способен наложить руки на несколько сотен золотых, но большинство обычных фермеров и торговцев считаются удачливыми, если у них душой есть сорок-пятьдесят серебряных.

Во многих странах люди простого рождения обязаны в соответствии с законом полагаться на лучших, благородных лордов и леди. Даже если закон не требует уважения, обычно это хорошая идея. Знать по закону наслаждается множеством защит, и в некоторых случаях может избежать наказания за нападение, провоцирование или прямое убийство простолюдина.

Типичный благородный - сельский баронет или лордлинг, земли которого охватывают лишь несколько миль, управляющий более чем несколькими сотнями простого народа от имени короля. Он собирает налоги с сельских жителей и фермеров и значительно богаче других на своих землях, кроме самых преуспевающих предпринимателей. Конечно, с его богатством и властью приходят и некоторые обязанности. Он ответственен перед своими феодальными владыками в сохранении закона и хорошего состояния своих земель. Лорды могут призвать его обеспечить солдат и оружие. И, что самое важно, большинство знати чувствует некоторое обязательство защищать людей против нападок монстров и бандитизма. С этой стороны большинство знати часто имеет дело с компаниями авантюристов, принимая их услуги, чтобы вычистить неприятных монстров и выследить отчаянных, объявленных вне закона.

Класс и статус

Как показали недавние неприятности Кормира, Сердцеземье Фаэруна не всегда стабильно или безопасно. Вторжения чудовищных орд орков, огров или гигантов могут легко наводнить даже серьезно защищенные города. Потенциальные короли непрерывно бросают вызов силам земли изнутри, ища возможности сбросить правителя. Гордые и высокомерные иноземные силы осторожно наблюдают за любыми признаками слабости, будучи всегда готовы аннексировать область или прихватить город. Магические бедствия, чумы и налеты бушующих драконов могут свалить даже самые мирные и защищенные страны.

Чтобы отразить эти опасности, более чем за столетия борьбы и войн большинство царств Сердцеземья развило просвещенную феодальную систему. Лорды держат земли от имени своего короля, растя армии и собирая налоги для защиты царства. Они, как ожидается, ответят на призыв своего короля к оружию и защитят его интересы изо всех сил. Эта разумно эффективная система поддерживает независимые военизированные банды для защиты обширных территорий.

Крестьянство

Как отмечено ранее, обычные фермеры и простые чернорабочие составляют большинство человеческого населения королевств и городов Фаэруна. Самый низший класс на пределах Сердцеземья, крестьянство формирует твердую основу, на который строится власть знати, торговцев, храмов и королевств.

Большинство крестьян Сердцеземья не привязано к странам, в которых они работают, и не имеют никакой особой преданности управляющему ими лорду, кроме повиновения его законам и выплаты ему налогов. Они не имеют своих сельхозугодий, а вместо этого арендуют поля и пастбища у местного лорда, другие формы налогообложения обычно подсчитываются при сборе урожая.

В пограничных областях, типа Западного Сердцеземья, много обычных фермеров имеет собственную землю и работает на ней. Эти люди иногда известны как фрихолдеры - свободные поселенцы, если никакой из лордов не провозглашает их земли своими, или йеомены, если они - обычные землевладелцы, подчиненные власти лорда.

Торговый народ и торговцы

Стоящие на шаг выше простого крестьянства, квалифицированные ремесленники и торговцы производит богатство и процветание для любого города или городка. Так называемый средний класс в большинстве феодальных государств слаб и дезорганизован, но в больших торговых городах Внутреннего Моря сильные гильдии торговцев и компании ремесленников достаточно сильны, чтобы бросить вызов любому лорду и защитить себя от власти монарха силой своей казны.

Богатейшие торговцы фактически неотличимы от могущественных лордов. Даже рожденный крестьянами торговец, предприятия которого охватывают королевство, может держать стиль "лорда" и избегать неприятностей.

Духовенство

Существующие рядом с феодальными отношениями сельских областей или гильдейских организаций тогового города, мощные храмы божеств Фаэруна - власть, параллельная королевской. Самые низкопоставленные аколиты и нищие редко считаются ниже статуса состоятельного торговца, и любой клерик или священник, отвечающий за храм, имеет силу, сопоставимую с такой баронета или лорда. Высокие священники веры, предпочтимой в определенной земле, равны самой высокой знати.

Многие из храмов Фаэруна - непримиримые враги или ожесточенные конкуренты. В большинстве сельских областей народ обычно следует одному-двум божествам, которые особенно активны или активно поддерживаются в этом конкретном месте. Если мощный и доброжелательный храм Темпуса стоит прямо за пределами маленького городка, многие горожане будут поклоняться Темпусу, даже если земледельцы в общем больше склонны к учению Чонти, а торговцы могли бы следовать Вокин.

Низшая знать

Произошедшие от воинов, завоевавших землю, чтобы править (или занять ценное наследственное положение с хорошим доходом) на службе своей родине или королю, низшая знать - основа феодального царства. Из их сыновей и дочерей выходят рыцари и офицеры армий короля, и из их домов и хранилищ прибывают трудовые ресурсы и золото, необходимые для боевой силы королевства. Они вершат королевское правосудие в пределах своих владений и собирают королевские налоги.

Низшая знать улаживает споры, происходящие на их земле или под их ответственностью, и, как ожидается, будут рассматривать дела низшего правосудия - почти любое преступление, за исключением убийства или измены. Они требуют долю любого богатства, в продовольствии или золоте, от произведенного простолюдинами, работающими на их земле, и могут налагать местные налоги, пока они не препятствуют налогам монарха. Взамен они, как ожидается, заботятся о защите и процветании своих феодальных владений. Прискорбно, но далеко не один местный лорд - не более чем вор в замке, вытягивающий каждую медную монету, которую может, у народа, которым управляет.

Новая порода низшей знати поднимается в преуспевающих странах типа Сембии и Импилтура - так называемые торговые принцы. Торговец развивает предприятие или промышленность с большой и длительной ценностью, а затем передает его своим наследникам. Через какое-то время эти выскочки могут надеяться купить на золото благородный титул, который в давно прошедшие дни можно было получить лишь доблестью.

Рыцари, лорды, баронеты и бароны считаются низкоземельной знатью. Лорды-мэры, шерифы, командующие, начальники и сенешали - низшая знать, имеющая титул, но не земли.

Высокая знать

Часто связанная кровно или браком с правящим семейством, высокая знать - те, кто получает должную преданность от некоего количества низшей знати. В отличие от низшей знати, часто носящей благородные титулы без земель, высокая знать обычно имеет земли, командуя большими феодальными владениями, которые сами по себе могут считаться маленькими королевствами.

Высокая знать выслушивает споры, которые низшая знать не может уладить, и вершит правосудие во всем, кроме самых отвратительных преступлений. Подобно низшей знати, они собирают налоги во имя правителя и налагают дополнительные налоги по своему усмотрению. Они поддерживают персональные армии, иногда исчисляющиеся сотнями, и энергично используют их как полицию и для патрулирования своих земель.

Высоких советникоав королевства или царства часто считают высокой знатью, даже если они не вознаграждены землями. Стипендии и королеские выплаты, связанные с их титулами, делают их одними из богатейших людей в королевстве.

Графы, виконты, герцоги и маркизы - высокоземельная знать. Лорды-губернаторы и высокие советники - высокотитулованная знать. Великие герцоги, эрцгерцоги и принцы рассматриваются как королевское семейство, даже если они напрямую не связаны с правящим домом.

Семейства

Как правило, авантюристы не хотят заводить семейства, активно следуя своей карьере - личи-лорды и бушующие драконы обычно создают много вдов и сирот. Но для простого народа земли и даже для великих лордов самая важная вещь в мире - их семейства. Родители тщательно обучают своих детей последованию и сбережению собственности и затем передают им дома и бизнес.

Сердцеземье Фаэруна в общем просвещено и либерально в отношении роли рода. Женщины столь же свободны, как и мужчины, имеют собственность, управляют бизнесом и сбегают, становясь авантюристами. Многие из самых могучих героев Фаэруна - женщины. Некоторые общества соблюдают строгие кодексы поведения рода (некоторые - матриархат, а не патриархат), но на большинстве Фаэруна дела обстоят не так.

Свадьба

Почти в каждом обществе, человеческом и нечеловеческом, церемонии брака празднуются застольями, танцами, песнями и историями. Конкретные обычаи разительно изменяются от земли к земле, но в любой деревне Сердцеземья свадьба - оправдание для того, чтобы отложить работу на денек и праздновать.

Среди знати браки по расчету не необычны, но очень немногие простолюдины женятся против своей воли. Браки по любви гораздо более обычны. Разводы редки, особенно потому, что стандарты брачной преданности в некоторых странах решительно смягчены. Для мужчины или женщины не необычно иметь более одного супруга (супруги), но это редко и обычно остается тем, у кого есть достаточно денег или сил делать то, что они любят.

Титулы и формы обращения

В большинстве царств на просторах Фаэруна есть некий вид знати, и во многих также есть правители королевского звания. Все они имеют официальные титулы, от простого "Владыка ... " до такого, как "Самый Возвеличенный и Ужасный, Любимый Богами и Почитаемый Всем Своим Народом, Наследственный .... ". Множество толстых томов Кендлкипа отмечает запутанность различных систем титулов, их рангов и категорий. Вот краткий обзор:

Позиция	Мужчина	Женщина
Обываель	Добрый человек	Добрая женщина или Девушка
Рыцарь, чиновник	Сэр	Леди или Леди Сэр
Мэр, начальник, командующий, сенешаль	Лорд	Леди или Леди Лорд
Барон, граф	Милорд	Миледи
Герцог, виконт, маркиз	Высокий Лорд	Высокая Леди
Великий герцог, принц, король, королева, эрцгерцог	Высшее Величество	Высшее Величество

Обычные титулы для знати сомнительного разряда включают "Зор/Зора" в Мулмастере, "Сил" в Калимшане и "Саэр" (для обоих полов) почти повсюду в остальном мире. Этот последний термин также применяется к детям знати, слишком молодым или занимающим низкое место, чтобы иметь собственный титул.

В Среднеземье в общем используются следующее: если глава благородного дома - "Лорд Грейхилл", все его дети - "Саэр [имя] Грейхилл". Его овдовевшие или престарелые родители или старшие дяди и тети, живущие, но обойденные в наследстве - "Старый Лорд (или Леди) Грейхилл".

У различных фаэрунских профессий и рас есть популярные устные приветствия и прощания, но "Добрая встреча" - почти универсальное. *Олорей* (о-лор-эй) служит той же цели вокруг Моря Упавших Звезд, а человеческая знать принимает эльфийское "Сладкой воды и легкого смеха до следующей нашей встречи". Торговцы всех рас часто используют краткое дварфское "Готов".

Дети

Дети ценятся как благословение и сокровище по всему Сердцеземью. Большие семейства достаточно обычны, особенно в относительно безопасных и преуспевающих областях. Осторожное внимание клериков, целителей и божественной заживляющей магии делает рождаемость разумно безпасной в большинстве цивилизованных стран.

В частях Фаэруна (особенно в сельских районах), зависящих от сельского хозяйства, дети рано получают обязанности и задачи. Дети городских областей начинают изучать дела своих родителей также в достаточно раннем возрасте. К восьми-десяти годам большинство детей уверенно стоит на своем пути к приобретению знания, необходимого для продолжения работы своих родителей. Дети знати и богатых торговцев обучаются формально и наслаждаются значительно большим количеством времени досуга до середины подросткового возраста.

Как ни странно, дети из кочевых и "диких" групп могут наслаждаться самым счастливым детством, так как их поощряют развивать навыки, которые послужат им во взрослой жизни, играя в диких местах. Это не говорит о том, что детям позволяют свободно бродить без наблюдения внимательной охраны - жизнь на Фаэруне слишком опасна, чтобы позволять невинным блуждать совсем без охраны.

Старость

Обычные чернорабочие, фермеры и крестьяне работают до дня своей смерти, если не имеют сильных и надежных детей, способных продолжить дела семейства и позаботиться о них. Жизнь без работы - обычно выбор лишь для богатых, включая немногих авантюристов, доживающих до среднего возраста, чтобы мирно насладиться награбленным. Со светлой стороны, благословения богов и дарующие молитвы и заклинания клериков и целителей предотвращают многое из наихудших разрушительных действий старости. Пожилой народ редко переносит перед смертью длительную немощь или валящую с ног болезнь.

Учеба

Формальное обучение в Сердцеземье - скорее исключение, чем правило. Только дети богатых или знатных родителей получают какое-либо реальное образование. Но даже при этом большинство фаэрунцев в цивилизованных странах грамотны и понимают ценность и потенциальную силу написанного слова.

Большинство людей учится читать и писать у своих родителей или у клериков Огмы или Денейра. Школ существует очень немного. Те, которые есть - дорогие, исключительные частные школы или академии, проводящие так же много времени в преподавании езды, изысканных манер и игры с мечом, как и истинных академических вопросов. Самая молодая знать или отпрыски торговцев получают свое образование от персональных наставников, бардов, геральдов и благородных советников, нанимаемых специально для этой цели их родителями.

Истинное академическое обучение сохраняется мудрецами, писцами, клериками и волшебниками. Нечеловеческие расы Фаэруна, особенно эльфы - известное исключение к этому утверждению, как и человеческие города или нации, поощряющие граждан учиться с духовенством божества, продвигающим знание и изучение.

Авантюристы

Любой героический авантюрист нарушает многие из правил и норм, связанных с феодальной иерархией. Он - часто защитник простого народа, вдобавок имеющий доступ к самым высоким залам власти как агент своего лорда или короля. Поколения добросердечных авантюристов помогли сделать Фаэрун безопаснее и лучше для жизни, и любой правитель знает, что часто лучший способ решить скользкую проблему – нанять нужного авантюриста.

По определению авантюристы - хорошо вооруженные и способные к магии существа, невероятно опасные для их врагов ... и не всегда здоровые к окружающим, даже к своим друзьям. Лорды и торговцы с опаской обходят авантюристов и предпринимают шаги для защиты против мощного авантюриста, внезапно развивающего рвение или аппетит к власти - как правило, держа квалифицированных и хорошо оплачиваемых телохранителей, чтобы воспрепятствовать внезапному насилию.

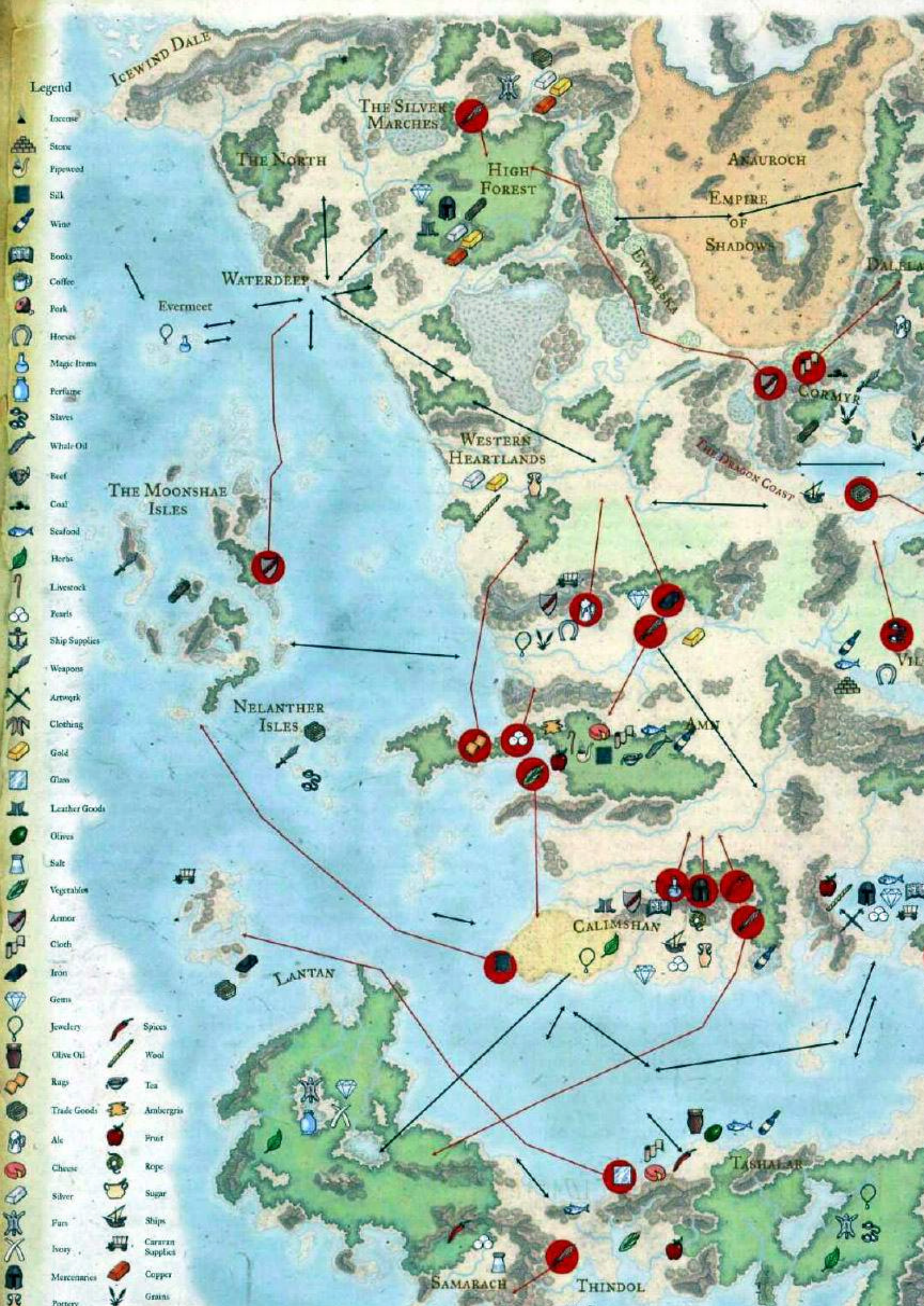
Компании авантюристов

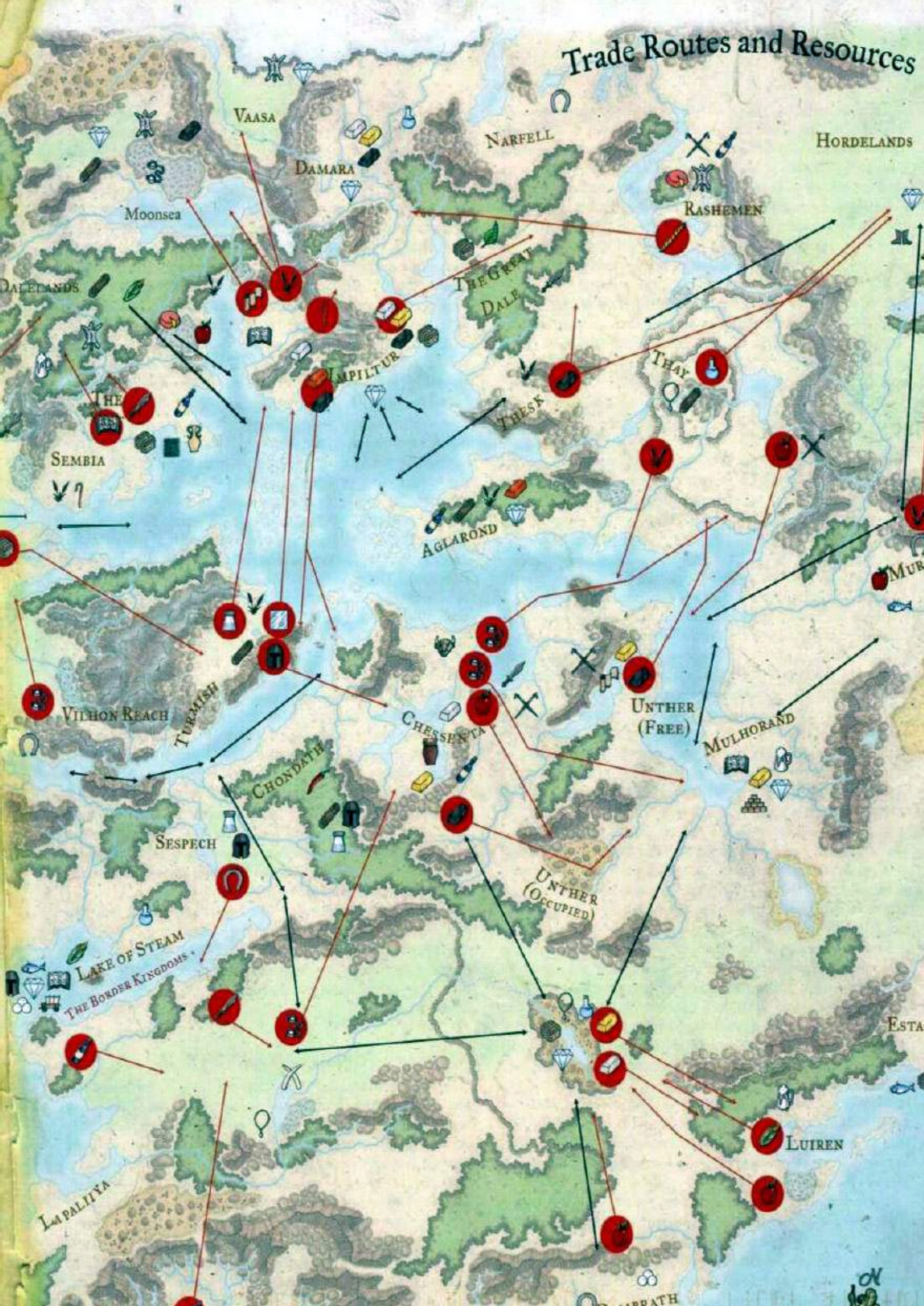
Группы авантюристов иногда формируют ассоциации, разделяя сокровища, ответственность и риск. У приключенческих компаний больше шансов получить официальное признание и лицензии от королевств, конфедераций и других княжеств, предпочитающих формализованные отношения с ответственными приключенческими партиями нелицензированному свободному взаимодействию со случайными авантюристами. В редких случаях приключенческие компании могут получать исключительные права на определенные области, утверждаясь на них по закону и "препятствуя" соревнованию.

Утвержденные авантюристы рассматриваются как чиновники царства, которому они служат, с некоторыми полномочиями в области ареста и защиты против вмешательства местных лордов, гарантируемыми в соответствии со сроками их договора. Например, у большинства незнакомцев, входящих в город, могут потребовать сдать оружие или по крайней мере завязать «перевязь мира», но утвержденным членам компании позволят сохранить их оружие и доспехи, пока они ведут себя хорошо.

Авантюристы в обществе

Большинство постоянных жителей Долин, Кормира, Западного Сердцеземья и Севера хорошо расположено к добросердечным авантюристам. Они знают, что авантюристы ежедневно живут с риском, перед которым они никогда не захотели бы встать. Простой народ нетерпеливо ищет у путешественников новости о великих делах и отдаленных случаях, надеясь уловить намек на то, какое будущее может ждать их.


Legend
Incense
Stone
Pipeweed
Silk
Wine
Books
Coffee
Pork
Horses
Magic Items
Perfume
Slaves
Whale Oil
Beef
Coal
Seafood
Herbs
Livestock
Pearls
Ship Supplies
Weapons
Artwork
Clothing
Gold
Glass
Leather Goods
Olives
Salt
Vegetables
Armor
Cloth
Iron
Gems
Jewelery
Olive Oil
Rugs
Trade Goods
Ale
Cheese
Silver
Furs
Ivory
Mercenaries
Pottery
Spices
Wool
Tea
Ambergris
Fruit
Rope
Sugar
Ships
Caravan Supplies
Copper
Grains
Icewind Dale
The Silver Marches
The North
High Forest
Anauroch
Empire of Shadows
Everlska
Waterdeep
Evermeet
Cormyr
Western Heartlands
The Dragon Coast
The Moonshae Isles
Nelanther Isles
Amn
Calimshan
Lantan
Tashalar
Samarach
Thindol


Trade Routes and Resources
Vaasa
Narfell
Hordelands
Damara
Moonsea
Rashemen
The Great Dale
Impiltur
Thay
Thesk
Sembia
Aglarond
Vilhon Reach
Turmish
Chessenta
Unther (Free)
Mulhorand
Chondath
Sespech
Unther (Occupied)
Lake of Steam
The Border Kingdoms
Luiren
Lapaliiya

Авантюрист, желающий объединиться с лордом, чьи отношения и представления совпадают с его собственными, получает мощного покровителя и место в обществе, соразмерные с влиянием и статусом его покровителя. Авантюристы, склонные угрожать или запугивать местного правителя, просто напрашиваются на неприятности. О тех, кто злоупотребляет своей силой, думают лишь как о мощных бандитах, в то время как авантюристы, использующие свою силу для помощи другим, благословляются как герои. Авантюристы - исключительные люди, но они живут в обществе обыденных людей, живущих банальной жизнью.

Язык

Общий язык и культура определяют государство так же, как и границы, города и правительство. Каждая главная нечеловеческая раса говорит на своем языке, а люди, кажется, производят множество языков лишь по той причине, что их земли настолько широко распространены и связь между ними настолько рискованна, что через какое-то время происходит "сдвиг" языка. На Фаэруне все еще говорят на сотне человеческих диалектов, хотя Общий служит для преодоления всех, кроме самых подавляющих, препятствий пониманию.

Самые старые языки, на которых говорят на Фаэруне - нечеловеческие по происхождению. Драконий, речь драконов, возможно, старейший из всех. Гигантский, Эльфийский и Дварфский - также древние языки. Самая старая известная дата человеческих языков - приблизительно три-четыре тысячи лет. Они происходят от четырех главных культурных групп - Чондатанский, Имаскарский, Нар и Нетерез - которые имели свои собственные языки, некоторые из которых выжили до сегодняшнего дня в измененных формах после столетий смешения и торговли.

Общий язык (Common)

Все говорящие народы, включая людей различных стран, обладают родным языком. Кроме того, все люди и много нелюдей говорят на Общем как на втором языке. Общий вырос из Чондатанского и ближе всего связан с этим языком, но он гораздо проще и менее выразителен. Нюансы речи, обозначения и фразы лучше передаются в старших, более зрелых языках, так как Общий - немногим более чем торговый язык.

Большое преимущество Общего, конечно же - его распространенность. Каждый в Сердцеземье говорит на Общем достаточно хорошо, чтобы вести любые, даже самые тайные беседы. Даже в отдаленных областях типа Мархома и Самарача почти каждый знает Общий достаточно, чтобы говорить на нем – хотя бы и ужасно. Они могут дополнять его жестикуляцией или пантомимой, но их все же поймут. Уроженцы далеко разделенных областей, вероятно, посчитают акценты друг друга странными или даже глупыми, но они все же поймут друг друга.

Алфавиты

Человеческие и гуманоидные языки Фаэруна используют шесть наборов символов для письма: Торасс, человеческая симвология; Эспруар, запись, изобретенная эльфами; Детек, руны, созданные дварфами; Драконий, алфавит драконов; Селестиал, давно пришедший через контакт с добрыми народами других планов; и Инфернал, принесенный от извергов-аутсайдеров.

Писец, имя которого потеряно для истории, изобрел набор символов, которые составляют алфавит Торасс. Торасс - прямой предок нынешнего Общего языка как разговорного. Хотя больше никто не говорит на Торассе, его алфавит выжил как алфавит Общего и многих других языков.

Эспруар - лунноэльфийский алфавит. Он был принят солнечными эльфами, дроу и другими эльфийскими народами тысячи лет назад. Его красивые плетеные записи текут по драгоценностям, памятникам и магическим изделиям.

Детек - дварфская руническая запись. Дварфы редко пишут на том, что может легко погибнуть. Они пишут руны на металлических листах или вырезают их на камне. Линии во всех знаках Детека прямы, чтобы облегчить их вырезание на камне. Пунктуация игнорируется, кроме пространств между словами и разделителей между предложениями. Иногда какая-либо часть записи окрашена для контраста или акцента, имена существ и мест выделены красным, в то время как остальная часть текста окрашена черным или оставлена в виде неокрашенных углублений.

Три оставшихся записи, Драконий, Селестиал и Инфернал, красивы, но все же чужи, так как они были предназначены для потребности существ с образом мышления, весьма отличным от такового гуманоидов. Однако, люди с древними и сильными культурными связями с драконами (и их магией) или существами с отдаленных планов иногда приспосабливали их для перевода человеческих языков, в дополнение к языкам, которым они первоначально служили.

Беспокойство могучих

Приходит время, когда и каждый студент, и много бродившие торговцы, фермеры и короли требуют от меня одного и того же ответа: почему я, занудливый и могучий маг, не иду напрямую? Почему бы не ударить прямо по злу, которое угрожает Фаэруну? Почему могучий добросердечный народ просто не сделает все правильно?

Я слышал эти крики много раз. Теперь выслушайте, раз и навсегда, мои ответы о том, почему великие и могучие *не* вершат повседневные дела Торила.

Во-первых, совершенно не уверен, что мы, кому приписана такая мощь, могут выполнить хотя бы десятую часть дел, требуемых от нас. Силы, выстроившиеся против нас, действительно темны и сильны. Я могу устроить сюрприз Мэншуну или старому Сзассу Тэму и выжечь их с лица Торила - но и они в силах сделать тот же самое со мной. Стремителен и недолог тот герой, который рвется в сражение, не будучи уверенным в победе.

Во-вторых, мудрые среди нас знают, что даже боги не могут предвидеть всех последствий своих действий - и все из нас видели слишком уж много случаев добрых дел, причинивших и что-либо злое или нежелательное. Мы узнали, что вмешивающийся часто наносит гораздо больше вреда, чем добра.

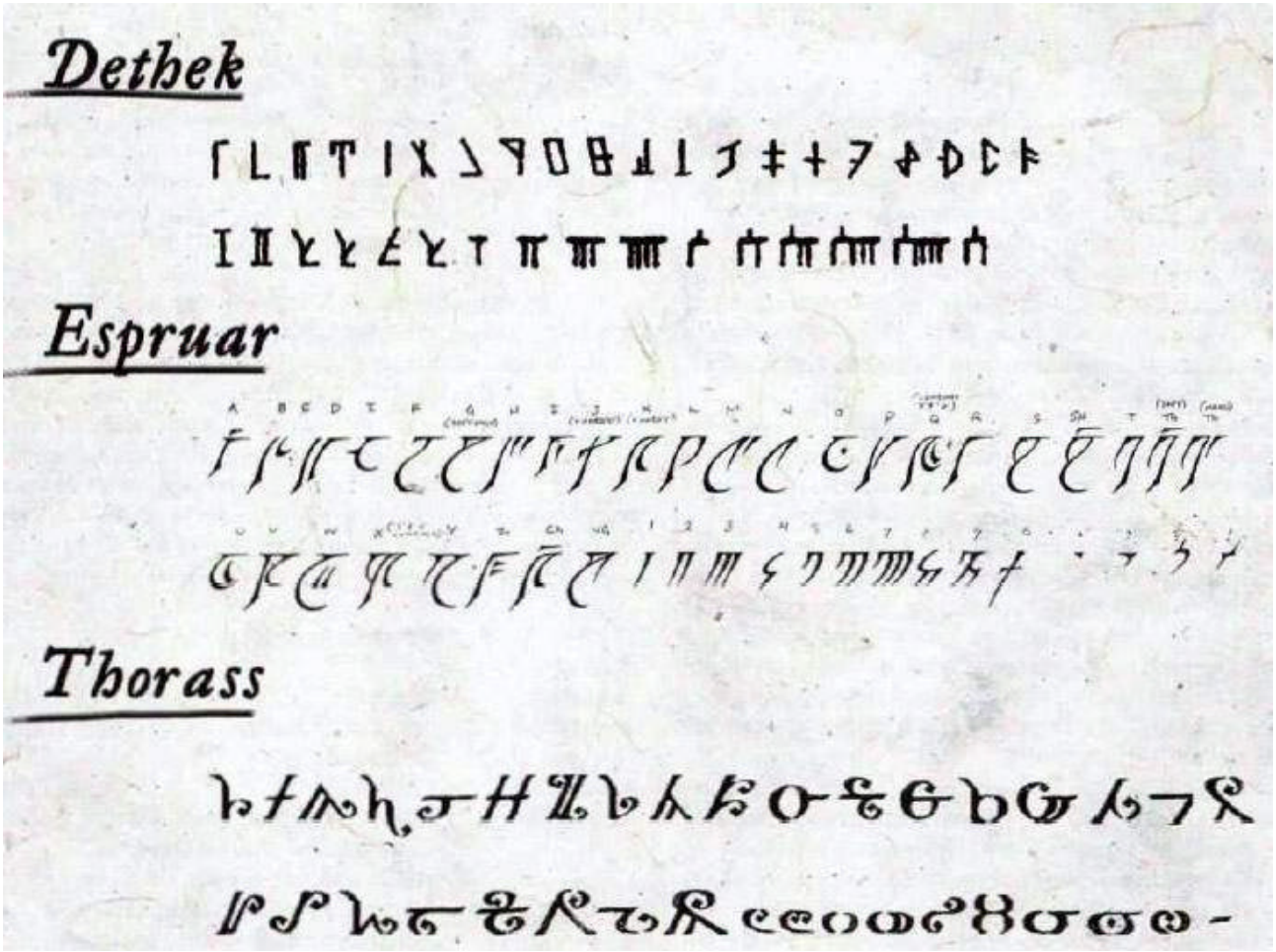
В-третьих, немногие могут договориться о том, что правильно, что должно быть сделано и каков был бы лучший конечный результат. Когда я рассматриваю могучий удар, будьте уверенны, что каждому ходу способен противостоять кто-либо не любящий предназначенный результат, устремленный остановить это и весьма подготовленный, чтобы устроить проблемы *Вам*, вашему королевству и что-либо еще, чтобы запутать Вас.

В-четвертых: большие изменения редко могут производиться маленькими действиями. Сколько работы занимает обычная постройка дома? Перестройка одной комнаты? Сколько же тогда потребуется простых небольших действий, чтобы уничтожить одно королевство и возвести на его месте другое - с названием, правителем и социальным порядком на ваш выбор?

И наконец: уж не думаете ли, что мы, "могучие", слепы? Что мы не наблюдаем друг за другом, не предполагаем, что делают другие, и не дотягиваемся и не делаем нечто маленькое, что препятствует целям другого великого и могучего? Мы никогда не будем свободны от этой проблемы, и это хорошо. Я сжимаюсь от мысли о жизни на Фаэруне, где все могучие и мощные согласованны совершенно во всем. Это - путь рабства, оков и вооруженной тирании ... и если вы любите играть, держу пари, что вы окажетесь у подножия любого такого порядка.

Точно. Больше нет глупых вопросов?

- Эльминстер из Шэдоудейла



Живые языки

Ученые в Кендлкипе признают более чем восемьдесят различных активных языков на Ториле, не включая тысячи местных диалектов Общего, типа Каланта, мягкого, певучего варианта, на котором говорят на Побережье Меча, Куру (Чалт) или Скаэврима (Соссал). Секретные языки типа скрытой речи друидов также не включены сюда.

Выбор расы и региона персонажа определяет его автоматический и бонусные языки. Информация из Таблицы 1-4: Регионы Персонажа заменяет информацию об автоматическом и бонусном языке из "Руководства Игрока". Однако, следующие языки всегда доступны как бонусные персонажам, независимо от расы или региона: Абиссал (клерики), Акван (водные дженази), Ауран (воздушные дженази), Селестиал (клерики), Общий, Драконий (волшебники), Дварфский, Эльфийский, Гномский, Гоблинский, Гигантский, Гноллский, Халфлингский, Игнан (огненные дженази), Инфернал (клерики), Оркский, Сильванский (друиды), Терран (земные дженази) и Нижне-общий. Друиды также знают Друидский в дополнение к другим своим языкам.

Если персонаж желает знать другой язык, кроме автоматического для него и бонусных языков, определенных расой, регионом и вышеупомянутым списком, он должен потратить пункты навыка на Говорить на Языке, чтобы изучить его.

Мертвые языки

Ученые и исследователи малоизвестного могут назвать множество мертвых языков. Эти языки - часто антецеденты одного или более современных языков, но первоначальный язык настолько отличен, что они обычно непостижимымы для знающих современный язык. Ни на одном из этих языков не говорят уже тысячи лет и сомнительно, что кто-либо в мире знает их надлежащее произношение.

Язык	**Алфавит**	**Примечания**
Араграк	Драконий	Старый высоких вирмов
Халгоркин	Детек	Архаичный оркский
Лоросс	Драконий	Язык знати нетерезов
Нетерез	Драконий	Предшественник Халруанского
Роушом	Имаскарский	Предшественник Туйганского
Селдруин	Хамарфэй	Эльфийский высокой магии
Торасс	Торасс	Старый Общий

Эти языки могут быть распознаны любым, кто знает, как читать алфавит, на котором язык написан, но слова кажутся тарабарщиной, если персонаж не приобрел способность Говорить на Языке для постижения мертвого языка, или не преуспеет в проверке Расшифровки Записи против DC 25. Поскольку Торасс - архаичный Общий и все еще несколько постижим для тех, кто знает Общий, DC для прочтения - всего лишь 20. Единственный способ прочитать что-либо, написанное на Роушоме или Селдруине, состоит в том, чтобы использовать заклинание *постигать языки* или преуспеть в проверке Расшифровки Записи против DC 30, так как алфавиты этих языков больше вообще не используются.

ТАБЛИЦА 3-2: ЖИВЫЕ ЯЗЫКИ

Региональный Язык	Говорят в ...	Алфавит
Агларондский	Агларонд, Алтумбел	Эспруар
Алжендо	Калимшан	Торасс
Чессентский	Чессента	Торасс
Чондатанский	Амн, Чондат, Кормир, Долины, Побережье Дракона, Цивилизованный Север, Сембия, Серебряные Кордоны, Побережье Меча, Тетир, Уотердип, Западное Сердцеземье, Вилонский Предел	Торасс
Чалтский	Чалт	Драконий
Общий	Всюду на поверхности Фаэруна (торговый язык)	Торасс
Дамарский	Дамара, Великая Долина, Импилтур, Лунное Море, Нарфелл, Теск, Вааса, Васт	Детек
Дамбратский	Дамбрат	Эспруар
Дурпарский	Дурпар, Истганд, Вар, Велдорн	Торасс
Халруанский	Халруаа, Нимбрал	Драконий
Иллусканский	Лускан, Минтарн, Муншаес, Дикий Север (нецивилизованные области), Руатим, варвары Утгарда	Торасс
Лантанский	Лантан	Драконий
Мидани	Закхара, Бедайн	Торасс
Мулхорандский	Мулхоранд, Мархом, Семфар	Селестиал
Мулхорандский (вар).	Тэй	Адский
Нексаланский	Мазтика*	Драконий
Рашеми	Рашемен	Торасс
Серусан	Внутреннее Море (водный торговый язык)	Акван
Шаарский	Озеро Пара, Лапалийя, Сеспеч, Шаар	Бетел
Шу	Кара-Тур*	Драконий
Ташаланский	Черные Джунгли, Джунгли Мхайр, Самарач, Ташалар, Тиндол	Детек
Туйганский	Земли Орды	Торасс
Тёрмский	Тёрмиш	Торасс
Улуйк	Великий Ледник	Торасс
Нижне-общий	Подземье (торговый язык)	Эспруар
Унтерский	Унтер	Детек

* Эти другие страны на Ториле находятся за пределами Фаэруна.

Монеты и коммерция

Если одна-единственная причина и объясняет, как люди стали доминировать над столь многим на Фаэруне по сравнению с другими более знающими расами, это может быть только то, что люди - лучшие торговцы Торила. Большие порты Внутреннего Моря прокручивают золото подобно пауку, прядущему шелк. Дварфы превососходят других в чистой промышленности и мастерстве, эльфы командуют древний магией, задуманной задолго до прихода людей на Фаэрун, но люди командуют другой и, возможно, более мощной магией - магией золота.

Рост человеческого процветания и влияния в странах, которые были некогда дикой местностью - единственное величайшее развитие Сердцеземья Фаэруна в течение последней тысячи лет или около того. Человеческие поселенцы высекают хутора и деревни из девственно дикой местности, часто борясь за свои жизни и собственность против монстров (или иногда эльфов, фей-народа или лесных существ), живущих там. Из новых поселений течет сырье типа древесины, мехов, ценных руд и, возможно, рыбы или мяса. Больше людей ожидает богатства, и рождаются новые города. В конечном счете город окружается сельхозугодьями вместо леса, и процесс повторяется в некоем другом бездорожном лесу или в горной долине.

Рабочая сила

Тяжелая работа – жизненный путь всего Сердцеземья. Как и в средневековом обществе, смоделированном в "Руководстве Ведущего", стандартная заработная плата чернорабочего в течение дня - один серебряный. В сельскохозяйственных областях большинство людей работает от восхода солнца до заката, с перерывами для пищи и легкого сна.

Простой народ, работающий за ежедневный серебряный, может обижаться на авантюристов, экономика которых функционирует на совершенно другом уровне, как детализировано в прейскурантах в "Руководстве Игрока" и "Руководстве Ведущего". Но простой народ не рискует смертью или расчленением ежедневно или ежечасно. Учитывая количество авантюристов, смерть которых наступает намного раньше, чем у их работящих родственников, приключенческий образ жизни считается занятием для тех, кто любит играть на деньги своими жизнями против потенциально большой награды.

Работа и отдых

Простой народ, ремесленники, торговцы и даже знать обычно работает десятидневку за десятидневкой до религиозного праздника, местного фестиваля или до одного из ежегодных праздников, дающих им свободный день. Некоторые части Сердцеземья постепенно приняли идею, что люди, не желающие работать каждый день и обязанности и служба которых позволяет это, могут получить десятый день в свое распоряжение. У этого непраздничного выходного дня нет никакого стандартного названия. В Долинах, по никому не известным причинам, его называют "днем эльфа". В Кормире его называют "отдыхом дракона", говоря, что "даже дракон должен отдыхать".

В любом данном городке, деревне или городе некоторые предпочитают работать десятидневками. Но день отдыха стал достаточно обычным, так что почти каждый связывает десятый день с некоторой формой ухода от обязанностей. Поднятые и открытые ладони с показом всех пальцев и помахивание ими вперед-назад стало визуальным слэнгом для обозначения "просто отнесись к этому легко, не перегружай себя ".

Рабство

Немногие из человеческих королевств и городов Сердцеземья позволяют рабство в пределах своих границ. Контрактное рабство и крепостничество - относительно обычные методы, приближающиеся к безнадежности и зверству рабства некоторых стран, но даже самый несчастный из таких рабов или слуг считается человеком, а не собственностью.

Это не предотвращает работорговцев из других регионов или рас от поиска своей карьеры в этих странах. Орки и гоблины несутся из своих горных цитаделей, утаскивая несчастных на зверские работы в их шахтах и на полях. Пираты Внутреннего Моря часто продают своих жертв в восточные страны Мулхоранд или Тэй. Партии жентаримских работорговцев нагло ведут свою торговлю почти что в Сердцеземье, и удержать их может лишь самая энергичная и агрессивная защита. Тэйские анклавы во многих из более опасных или беззаконных городов открыто торгуют магическими устройствами для рабов и, по слухам, тайно торгуют рабами в городах, где им не позволяют делать этого открыто.

За пределами Сердцеземья имеющие рабов общества намного более обычны. Жентил Кип и Мулмастер на Лунном море широко используют рабскую силу. Общества восточных стран - Тэй, Мулхоранд и Унтер - основаны на непрерывном тяжелом труде миллионов принадлежащих государству и частных рабов. В этих странах свободных крестьян или мелких фермеров просто не существует. Все работы страны и все черные задачи исполняются рабами. Сильный, здоровый раб стоит от 50 до 100 золотых в странах, где рабство обычно.

Условия рабства дико изменяются между различными странами. Рабы в Мулхоранде превосходят численностью свободных граждан, и не удивительно, что жизнь раба в Мулхоранде ненамного хуже, чем жизнь крестьянина в большинстве других стран. Рабы в Тэе и Унтере переносят гораздо более резкое отношение и черствых владельцев, и общества, которое полагает, что они ничего не значат. Любой, кто достаточно неудачлив, чтобы попасть под жестокий доминион орков или гоблинов, редко живет более года в презренной нищете и сверхурочной работе, недоедании и в различных "играх" с травлей рабов.

Независимо от условий, большинство народа Сердцеземья считает рабство по крайней мере чрезвычайно неприятным, и немало считает, что боги отвернули от рабов свой взгляд.

Сельское хозяйство и промышленность

За исключением гномов и, возможно, лантанцев, у людей Фаэруна не так много механизмов, более сложных, чем мельница с водяным колесом, и нет никаких двигателей, способных заменить команду сильных лошадей или хороший ветер. Каждое усилие - от пахоты до сбора урожая, от резьбы по дереву до очистки ценных руд - выполняется человеческими руками, человеческими спинами и человеческими умами - или дварфской, эльфийской, гоблинской, халфлингской или оркской рабочей силой, в зависимости от рассматриваемого царства.

Фермы, на которых работают более чем семейством и, возможно, нанятой парой-другой рук, чрезвычайно редки, хотя рабские поля Мулхоранда и Тэя не соответствуют этому правилу. Цеха или объединения, требующие более полудюжины обученных рабочих, также очень редки. Каждый вырезанный стул или стол - уникальное создание квалифицированного мастера, каждое яблоко - подобрано, каждая головка сыра или копченый окорок сделаны руками.

Сбор урожая

Основные зерновые культуры в Сердцеземье Фаэруна - зерно (пшеница, ячмень, рожь и другие), кукуруза и большое разнообразие овощей. Сады и виноградники также обычны в климате, благоприятном для плодовых деревьев и виноградников. Посадка обычно проходит в начале или в середине весны, в месяцы Чес или Тарсак. Жатва в общем происходит в Элейнт. Фермы большинства цивилизованных областей Сердцеземья оснащены железными плугами, часто однолемешными. Вся остальная работа делается вручную и с ручными инструментами.

Большинство сельских районов сами выращивают все собственное продовольствие, но многие из больших городов Фаэруна импортируют обширные количества зерна, продуктов, плодов или других типов продовольствия, для которых не подходят их земля и экономика. Небольшая магия может помочь удержать продовольствие свежим на два-три дня дольше обычного, но немногие торговцы, везущие скоропортящиеся продукты, смеют путешествовать дольше этого.

Домашний скот

Земли, слишком крутые, бесплодные или опасные для ферм, часто подходят для разведения животных. Стада овец или коз могут процветать на скалистых склонах, в холодной тундре, на высоких горных пастбищах, свободных от снега лишь пару месяцев в году, или в областях, подверженных набегам монстров или бандитизму - пастухи достаточно осторожны, чтобы уберечь свой домашний скот от вреда.

Выпас стад домашних животных - не особенно эффективный способ прокормить большое количество людей. Для производства фунта мяса требуется в десять раз больше земли, чем для фунта зерна. Но стада животных также обеспечивают молоко, сыр, кости, кожу и даже удобрение для зерновых культур.

В Сердцеземье самые обычные домашние животные - рогатый скот, цыплята, козлы, свиньи и овцы. Любой фермер держит маленькое количество этих животных на любой земле, которую может содержать. На южных равнинах Шаара, Дамбрата и Истганда большие стада рогатого скота - первичный источник средств к существованию для большинства людей. В холодных и скалистых холмах севера козлиные стада с пастухами устраивают небольшие скопления в каждом горном проходе и долине. Конечно, многочисленные опасные крупные хищники и монстры Фаэруна объясняют высокие потери. Большинство пастухов идут на свою работу вооруженными по крайней мере пращами и копьями. Более часто пастух вооружен парой свирепых и хорошо обученных волкодавов и крепким арбалетом.

Добыча и работы по металлу

Стальное оружие и доспехи не растут на деревьях, как и оловянные кубки, медные чайники, железные горшки или золотые и серебряные украшения. Ценные руды добываются везде, где их можно найти, во всех странах Фаэруна, за исключением лишь самых примитивных и отдаленных регионов. Железо, медь, свинец, олово и цинк - самые обычные из добываемых и очищаемых руд. Также добываются или вырезаются уголь, гуано и торф.

Дварфы и эльфы тысячелетиями держали в тайне литье стали. Большинство человеческих королевств Сердцеземья также работает со сталью. За пределами Сердцеземья работы по стали намного менее обычны. В Унтере и Мулхоранде чрезвычайно консервативные культуры сторонились технологического новшества в течение столетий после того, как западные народы узнали тайну железа. До понижения своих империй бронированные в бронзу солдаты Унтера и Мулхоранда завоевали почти половину известного мира, несмотря на свою технологическую отсталость, поддержанные высокоорганизованными государствами, прямым лидерством своих божеств и рьяным использованием магии. Бронзовый доспех - символ прежней славы в обеих странах, хотя легионы Мулхоранда теперь носят железо, и даже самые упрямые из военачальников Унтера отказались от старого пути.

В странах Недоступного Востока стальные изделия также редки. Оружие Нарфелла и Рашемена сделано из обработанного холодом железа. Более продвинутые племена чалтских джунглей делают наконечники копий и стрел из меди, выменивая железные клинки при любой возможности.

Матера и добычи, и работы по металлу – конечно же, дварфы. Щитовые дварфы работают преимущественно с базовыми металлами - свинцом и железом. Их стальное оружие и доспехи - лучшие на Фаэруне. Золотые дварфы превосходят других в более декоративной работе, хотя их оружие и доспехи - почти наравне с работами их северных кузенов.

Изготовление бумаги и переплетное дело

Большинство фаэрунцев для копирования изданий вручную полагается на хорошо обученных писцов. Эта утомительная работа решительно ограничивает количество копий рукописи, необычная книга - та, которая существует в более чем дюжине копий, каждая из которых скрыта поглубже в библиотеке знатного человека или в святом храме. Лантанцы под эгидой Гонда строят простые ручные печатные прессы, но до настоящего времени хранят их в тайне от торговых сил Побережья Меча.

Самая обычная поверхность для письма - пергамент, сделанный из кожи овцы, козла или теленка. Листы пергамента могут быть трудолюбиво очищены и используются многократно. Уже не один бесценный древний текст был уничтожен небрежным писцом, отчаянно нуждающимся в пергаменте для записей. Истинная бумага, сделанная из древесной целлюлозы, редка, и иногда создается скорее в результате алхимических процессов, чем технологическими методами. Книги заклинаний и другие важные книги часто пишутся на веллуме - пергаменте, сделанном из кожи новорожденных телят. Веллум не столь крепок, как пергамент, но обеспечивает более высокое качество поверхности для письма.

Все книги сшиваются вручную, и страницы иногда пришиваются к кожаным листам и защищаются обложками из покрытой кожей древесины. В восточных странах книги чаще собираются сшиванием страниц сторона к стороне, представляя собой длинный, непрерывный свиток, нанизанный на две деревянных ручки и защищенный аккуратно подогнанным кожаным тубусом.

Путешествия

Хотя много народа привязано к земле и редко путешествует далеко от дома, удивительное количество других пересекает континент годами для бизнеса и торговли. Первостепенные путешественники - торговцы, коробейники и наемники, все из них перемещают товары или услуги (свои собственные) от одного места в другое.

Путешествие баржей по внутреннему водному пути - самое легкое и самое дешевое: либо дрейф по течению под управлением весла и шеста, либо движение вверх по течению, иногда с буксиркой тварями по берегу. Морское путешествие при перевозке насыпного груза быстрее и менее дорогостоящее с точки зрения трудовых ресурсов, следствие этого - вереница городов-морских портов вверх и вниз по побережьям Фаэруна.

Воздушное путешествие на коне или устройстве (типа *летучего ковра* или халруанского небесного корабля) часто упоминается в рассказах в тавернах, но по личному опыту обычным фаэрунцам практически неизвестно. Драконы, штормы и другие воздушные опасности ограничивают такое путешествие лишь для военного использования либо для индивидуумов, или лично могучих (маги), или обязанных передвигаться далеко и быстро, типа посыльных, передающих жизненную информацию или изделия большой стоимости. Заклинания волшебников *телепорт* и *порталы*, которые перемещают любого от одного места через большие расстояния к другому, также обеспечивают необычные способы транспортировки.

Большинство путешествий на поверхности Фаэруна происходят пешком. Идущий путешественник часто ведет мула или связку мулов с поклажей, тянет волокушу или тянет или толкает маленькую тележку. Он может ехать в фургоне или телеге, ехать в одиночку верхом или путешествовать с кнутом или стеком на одноколке. В некоторых южных странах он может путешествовать в паланкине, который несут крепкие носильщики.

Большинство дорог Фаэруна - пыльные тропы между городами и заставами, достаточно широкие для одного фургона и лошади, идущей в противоположном направлении. Главные торговые маршруты типа Торгового Пути, бегущего от Уотердипа до Врат Балдура, могут пропустить одновременно три или даже четыре фургона. Проложенные дороги почти неизвестны, но самые большие торговые маршруты состоят из хорошо утоптанной грязи и травы со вмятыми булыжниками, так что караваны избегают пыли и грязи, заполняющих меньшие тропы.

Города обычно имеют лучшие покрытия для путешествия - булыжные или гравийные улицы или хорошо утоптанную землю, которая превращается в грязь в сырую погоду. Они обычно всегда забиты движением и препятствиями типа торговых лотков, фургонов и сложенных товаров, ограничивая быстрое движение идущего путешественника.

Одинокий ходок обычно может быть готов скрыться гораздо скорее, чем другие путешественники, но он более уязвим к опасностям дороги. Южный Кормир, прибрежный Калимшан около его больших городов и некоторые области Сембии и Долин - исключение, но даже тогда одинокому путешественнику угрожают срезальщики кошельков, нечистые на руку владельцы гостиниц и другие путешественники.

В мире, изобилующем бандитами и хищными монстрами, защита фургонов каравана верховыми охранниками - почти требование. Караваны обычно бывают двух видов: закрытый караван, или караван продавца (высокодисциплинированная группа служащих, работающих вместе, часто в униформе) и открытый, или дорожный караван фургонов разных владельцев и других путешественников, оплачивающих владельцу каравана путешествие под его защитой. Они могут широко варьироваться по размерам, боевой силе и ресурсам.

Любой дорожный караван с компетентным владельцем будет иметь по крайней мере два фургона запасного оборудования, загруженных оружием и доспехами, запчастями, колесами и осями фургонов для замены, буксировочными тросами и цепями, дровами и инвентарем для разжигания, палатками и инструментами и материалами для ремонта, и четыре или более фургонов с продовольствием. Эти запасные фургоны можно приспособить на замену фургонов, которые могут быть оставлены или потеряны от огня, нападения, крушения или непоправимого повреждения по пути. Поврежденные вьючные твари обычно продаются или забиваются и съедаются по пути.

Почти в каждой гостинице есть верховые животные и вьючные твари, которые могут быть куплены проходящими путешественниками (даже если животное утомлено или повреждено, владельцы гостиницы обычно просят монету-две). Многие также продают оставленное в качестве оплаты предыдущими путешественниками и забытое оборудование. Караванные центры типа Ассама, Ирайбора, Ормпетарра, Риатавина, Скорнубела, Сильверимуна, Тезиира, Утмера и Уотердипа могут поменять все, что пожелает путешественник. Это также могут почти все крупные морские порты.

Успешные владельцы караванов - часто старые охранники, ведущие такую жизнь в течение десяти лет или дольше (хотя некоторые - старые торговцы), и и они, и нанимаемые ими наемники имеют торговых агентов, обычно называемых факторами, в каждом торговом поселении, стоящем в областях, в которых они работают. Факторы служат шпионами, источниками информации (об источниках воды, местах для лагеря и опасностях) и обеппечивают место для хранения товаров, встречи с кузнецами, колесниками, алхимиками и другими полезными ремесленниками, и потайные места.

Торговля

Жизненная основа Фаэруна, торговля связывает вместе земли и народы, которые могли бы иначе встречаться лишь как враги - или не встречаться, в зависимости от расстояния между ними. Щитовые дварфы обменивают свое несравненное оружие и доспехи на большое количество зерна, говядины, эля и других пищевых продуктов, которые трудно достать в их непроходимых горах. Красные Волшебники Тэя меняют свои бесценные магические устройства на рабов, сталь, шелк и реки золота. Эльфийская резьба по дереву получает хорошую цену в самых дорогих магазинах Уотердипа, в то время как отличное полотно Долин идет на юг аж до самого Озера Пара. Даже жестокие племена гоблинов Расколотых Гор торгуют углем, железом и добытым камнем с человеческим странами Вилонского Предела.

Торговые дороги, тропы и морские маршруты несут цивилизованным народам товары и материалы из отдаленных стран. Большинство областей производит свои собственные базовые изделия типа основных пищевых продуктов и одежды, но даже самый мирской товар может быть произведен дешевле и быстрее в некоторых других странах. См. прилагаемую карту, которая детализирует самые крупные торговые маршруты.

Торговые компании

Великие торговые компании доминируют над торговлей Сердцеземья и Внутреннего Моря. Торговая компания покупает сырье или изготовленные товары в пункте их происхождения, транспортирует их на рынки, на которых за товары дадут лучшую цену, и продает их через находящиеся в собственности компании торговые центры или через местных торговцев. Как правило, самый большой актив торговой компании - торговые маршруты и рынки, которые она контролирует. Мощная компания не смутится использовать безжалостную тактику или прямое насилие, чтобы не дать конкуренту снабдить ценный рынок конкурирующим изделием.

Везде, где это возможно, торговые компании проявляют свою силу, чтобы вынудить своих поставщиков на самые низкие возможные цены и монополизировать специфические товары на своих избранных рынках, чтобы диктовать лучшую возможную цену. О законах и инструкциях, которые могли бы управлять такими методами, на Фаэруне фактически не слыхали. С запутанной сетью городов-государств, свободных поселений и королевств, конкурирующих друг с другом, торговые компании могут управлять своим бизнесом любым способом, который пожелают. Если какой-либо город или страна пытаются вынудить мощную компанию на справедливую конкуренцию, всегда есть некий другой рынок, ожидающий тех же самых товаров и готовый заплатить цену компании.

Продавцы

Термин "продавец" (coster) должным образом применяется к союзу маленьких независимых торговцев или торговцев, входящих в общие караваны для безопасности в путешествии. Сама продажа (coster) - бизнес, живущий продажей мест в караванах другим торговцам, озабоченным тем, как их товары транспортируются на рынок.

Продавцы часто нанимают авантюристов и наемников при нехватке охраны каравана. Это не особенно привлекательно, но персонаж может обычно получить плату от 1 до 10 золотых на уровень в день при охране каравана при прохождении его по опасной территории. Плата широко варьируется в зависимости от навыков и репутации персонажа, условий дороги и финансового состояния продавца.

Большинство фаэрунских городов с опасными землями поблизости имеют много таких продавцов, и они нанимают авантюристов больше и чаще, чем любая другая группа фаэрунского общества. Найм продавцами идет по неписанному кодексу индустрии: "Ничего не ломать и допускать как можно меньше!"

Монеты

Бартер и подтвержденная присягой "я ваш должник" декларация может удовлетворить торговлю на границе, но портативное богатство в форме твердой валюты необходимо для любого вида устойчивого обмена на длинных расстояниях и в необычных странах. Хотя бартер, кровные отметки и подобные "письма от торговли" на Фаэруне достаточно обычны, металлические монеты и торговые бруски - повседневная торговая валюта.

Подобно базовой экономике, детализированной в Главе 6 "Руководства Ведущего", экономика Фаэруна работает по серебряному и золотому стандарту. Другие металлы, включая медь и платину, используются в определенных нациях и городах, но серебряные и золотые монеты принимаются повсюду, в большинстве торговых общин Сердцеземья, независимо от того, какое королевство, город-государство или старшая раса отчеканила их. Бумажная валюта почти неизвестна, хотя Кормир, Сембия и Архендейл признают отметки IOU, подписанные кровью сторон при контракте и скрепленные печатью королевского агента, назначенного наблюдать за торговлей.

Монеты имеют изумительное разнообразие форм, размеров и материалов. Они чеканятся тут, там и повсюду, хотя большинство стран просто использует любые проходящие монеты. Кроме специальных ситуаций, когда местная монета или символ может иметь неизменяемую искусственно поддерживаемую стоимость, монеты ценятся металлом, из которого они сделаны, а не возрастом, редкостью или тем, чей лик они несут. По этой причине платиновые монеты чеканятся только в нескольких странах, и во многих местах на них смотрят с подозрением. Тем не менее, они остаются в обращении.

Ценность монеты выражена твердо в отношении того, как она относится к золотому - "стандартной" золотой монете, круглой и непробитой, примерно в одну восьмую дюйма толщиной и дюйм с четвертью в поперечнике. "Пиленые" монеты, преднамеренно обрезанные или изношенный до более тонкого состояния, стоят меньше. Текущий стандарт: 10 медных = 1 серебряная; 10 серебряных или 100 медных = 1 золотая и 10 золотых = 1 платиновая.

Обычные монеты

Благодаря честолюбивым торговцам Сембии ее странной формы монеты можно найти по всему Фаэруну. Многие другие человеческие нации и города-государства чеканят свои собственные монеты. Немногие из них достигают широкого распространения, но почти все принимаются всеми, кроме тех, кто не доверяет незнакомому.

В Уотердипе, шумном космополитичном центре торговли, медные монеты называются нибами ("перьями"), серебряные - шардами ("осколками"), золотые - драконами и платиновые - солнцами. Две местных монеты города - тоал и луна гавани. Тоал - квадратная медная торговая монета с центральным отверстием, чтобы ее было легко нанизывать на кольцо или веревку, стоящая 2 gp в городе и ничего - за пределами Уотердипа. Луна гавани - плоский платиновый полумесяц с центральным отверстием и электрумовой инкрустацией, стоящий 50 gp в Уотердипе и 30 gp в других местах.

Железные и стальные пенсы заменяют медные монеты в богатой и шумной Сембии. Серебряные - рейвены ("вороны"), золотые - нобли ("знать") и платиновые монеты неизвестны. В Сембии принимаются все монеты (включая медные из других мест). Монеты сембийской чеканки квадратные, если они железные, треугольные - если серебряные и пятиугольные - если золотые.

В Кормире медные монеты называются тамбами ("большими пальцами"), серебряные - серебряными соколами, золотые - золотыми львами и платиновые - трикоронами. В странах Юга медные - биты ("частицы"), серебряные - дирхамы и золотые - динары.

Народы некоторых стран (особенно Тэя и Халруаа) использует валюту других царств при торговле за границей, потому что их собственные монеты и символы пугают других (все боятся быть магически проклятыми или пойманными), и их избегают.

Наоборот, монеты давно утерянных легендарных стран и центров великой магии в чести, хотя люди, находящие их, мудры, продавая их коллекционерам вместо того, чтобы просто расходовать на рынках. Самые известные - монеты Кормантира: талверы (медные), бедоары (серебряные), шилмаэры (золотые) и руэндилы (платиновые). Эти монеты прекрасны, многочисленны и иногда все еще используются в торговле между эльфами.

Торговые бруски

Большие количества монет может быть трудно транспортировать и рассчитываться ими. Многие торговцы предпочитают использовать торговые бруски, слитки драгоценных металлов и сплавов, которые, вероятно, будут приняты фактически любым. Торговые бруски проштампованы или програвированы символом продавца или правительства, первоначально сработавшего их. 1-фунтовый торговый

брусок серебра имеет ценность 5 gp, 1-фунтовый золотой брусок оценивается в 50 gp, а более тяжелые слитки стоят пропорционально больше. Торговые слитки обычно имеют вес в 1, 2, 5 и 10 фунтов.

Город Врата Балдура выпускает большие количества серебряных торговых брусков и устанавливает стандарт для этой формы валюты. Поврежденные слитки фактически ничего не стоят, но слитки, выпущенные более не существующим продавцами и павшими странами и правителями, обычно стоят номинальную стоимость. Город Мирабар выпускает черное железо веретенообразной формы (с квадратными концами), торговые бруски весом приблизительно 2 фунта каждый, стоящие 10 gp в этом городе, но лишь 5 gp в других местах.

Золотые торговые слитки очень редки. Только богатейшие и самые могучие торговцы и знать касались этих слитков, поскольку лишь самые большие сделки требуют валюты с такой высокой номинальной стоимостью.

Необычная валюта

Монеты и бруски - не единственная форма твердой валюты. Звонки Гонда - маленькие медные колокольчики, стоящие 10 gp в торговле или 20 gp в храмах Гонда. Шаарские кольца, проткнутые и отполированные пластины из слоновй кости, нанизанные на нити кочевниками Шаара, стоят по 3 gp за пластину.

Некоторые подводные расы обычно используют жемчуг в качестве валюты, особенно те, которые живут на шельфе и торгуют с поверхностными расами. Ценность жемчуга варьируется в зависимости от размера - диаметр в четверть дюйма стандартен - редкости и качества (свободы от недостатков). В Море Упавших Звезд белый жемчуг, или сиар, стоит 1 cp "под волнами" и в среднем 2 sp - на берегу. Желтый жемчуг-хайар - 1 sp под водой и в среднем 2 gp на берегу, зеленый тайар - 1 gp и 20 gp соответственно и синий нуйар - 5 gp "мокрых" и 103 gp "сухих". Самый ценимый жемчуг из всех - олмар, 7 дюймов в длину, 3 дюйма в ширину алмазной формы оливковый жемчуг великих моллюсков, он стоит 500 gp среди водных рас и более 2,000 gp на берегу.

Магия в обществе

От дымящих кузниц Лускана до невиданных городов Халруаа фаэрунцы живут в мире, населенном практикующими магию, тайную и божественную. Магия меняла мир не единожды - пустыни Рорин и Анорач ныне отмечают места, где некогда стояли высокомагические империи Имаскар и Нетерил. Великая река истории направлялась и перенаправлялась магически мощными людьми, действующими и с преступными намерениями, и из благосклонности. Но даже в этом случае магия все же редко касается жизни простых фаэрунцев.

Искусство

Владеющие тайной магией - также известной как Искусство - редки в большинстве обществ Сердцеземья. Не более одного человека на сотню или около того скорее всего будут иметь некую способность волшебника или колдуна. Половина из них - дилетанты и торговцы, изучившие небольшое волшебство, чтобы защитить себя на дороге, или благородные, получившие необычное образование. Разумеется, в некоторых странах и среди некоторых рас сфера использования тайной магии намного шире. Предполагается (кстати, неправильно), что каждый житель мифических стран типа Халруаа или Нимбрала - волшебник. Солнечные и лунные эльфы и скальные гномы принимают Искусство с такой непринужденностью, что маги на их землях могут быть в десять раз обычнее, чем в других местах.

Волшебники и колдуны

И волшебники, и колдуны во многих местах известны как маги. Большинство людей Сердцеземья просто не знает различий. И колдуны, и волшебники имеют таинственную силу, странное поведение, пугающе умных животных-любимчиков, и часто делают штучки типа невидимости, полета по воздуху и молнии, вырывающейся из кончиков их пальцев. После такого любые различия для простого народа - вполне косметические.

В некоторых городах или странах конкуренция между волшебниками и колдунами становится смертельной. В Тэе, например, колдовство расценивается как искажение Искусства, в то время как волшебство уважается как прилежное и академическое исследование - в значительной степени это взгляды реакционных лидеров этой страны.

Если возможно решить задачу без магии, то в большинстве мест и при большинстве обстоятельств используются мирские методы. Даже мощные волшебники, с легкостью способные к полету или телепортации, склонны ходить из города в город на своих двоих. Причина этого проста: благоразумно зарезервировать магию для тех случаев, когда она *действительно* необходима. Волшебник, расходующий часть своей магической силы, летая повсюду, может потерять *заряд молнии* или *рассеивание магии*, которые могут спасти его жизнь.

Простой народ и маги

На магов везде, где они проходят, смотрят с подозрением, опаской и уважением. В любой земле дела волшебников и колдунов - тема бесконечных сплетен и пересудов. Над кружками эля местные жители делятся историями о делах мага или чудесами, которые он может продемонстрировать в магической дуэли.

В любом маге, неизвестном местным жителям, видят опасную неизвестность, пока он действиями, словами и манерами не покажет, что от него не будет вреда. Местные жители осторожны, не давая ему поводов для недовольства, а местные власти спокойно наблюдают за любым таким человеком настолько плотно, насколько возможно.

Маг, поселяющийся где-нибудь или посещающий область достаточно часто, чтобы стать известным, почти всегда становится важным и уважаемым членом сообщества. Если вспыхивает неприятность, особенно магическая, ближайший добросердечный заклинатель - один из первых источников помощи для местных жителей. Даже к затворническому или откровенно злорадному магу можно подойти за помощью в чрезвычайных случаях, если местные жители умиротворят своего опасного соседа подарками и демонстрацией уважения.

Ярмарки магов

Любой город или городок с населением более дюжины волшебников и колдунов, вероятно, устроит ежегодную ярмарку магов. Такие сборы предлагают возможность для бизнеса, перепалок и общения между в остальном затворническими магикианами. Бизнес обычно состоит из территориальных соглашений, договоров об исследованиях и продаж заклинаний, изделий и информации. Перепалки идут по пятам бизнеса, поскольку конкурирующие маги хвастаются перед равными по положению или бросают друг другу вызов на поединок. Общение принимает все формы, от поисков волшебниками новых учеников-заклинателей и полудружественных шуток друг с другом до магически усиленных игр и выпивки.

Ярмарки магов обычно проводятся в отдаленных местах, не более чем в дне-двух пути от большого города. Случайные исключения их этих правил обычно запоминаются навсегда. Колдунов приветствуют, но относятся к ним с некоторой снисходительностью, если они не считаются мощными практикующими Искусство.

Религия

По всему Торилу люди уважают и боятся божественных сил. Божества Фаэруна играют активную роль в мире, продвигая взгляды, которые они одобряют, наблюдая за областями, за которые они ответственны, и постоянно ища увеличения (или, по крайней мере, защиты) своей временной силы, защищая своих прихожан и поощряя активное расширение своих вер.

Смертные, отрицающие то , что божества создали мир и управляют его основными силами, действительно редки, хотя некоторые мощные существа типа загадочных шарнов и фаэриммов не подтверждаются ничем выше их. Души людей (и гуманоидов), отказывающихся от богов, после смерти ждет плохой конец, поскольку у них не будет божества, которое замолвит за них словечко на Плане Фугу. Что случается с первичными существами типа шарнов, сказать не может никто.

Некоторые фаэрунцы рьяно следуют одному божеству. Другие делают жертвы многим божествам, поддерживая одного как своего персонального покровителя. Тем не менее, другие отдают почтение такому множеству божеств, насколько возможно, изменяя преданность по обстоятельствам и потребностям; редкий фаэрунец иногда не надеялся предотвратить мрачное влияние злого божества благожелательным подарком или поблагодарить добрую силу за нежданное благословение. Система веры большинства фаэрунцев в общем сосредотачивается на определенном божестве, интересы и влияние которого скорее всего затрагивают их, но также подтверждает и других богов как существенных и важных.

Божественное влияние

Божественная магия может играть существенную роль в обществе, но не всегда через прямое заступничество клерика или друида, владеющего божественными заклинаниями. Божество процветания и изобилия типа Чонти отвечает на молитвы своих прихожан избыточными урожаями и хорошей погодой. Боги чумы и голода - прежде всего Талона - требуют жертв и посылают весь спектр упадка и эпидемий против тех, кто достаточно глуп, чтобы отрицать их силу. Эти сверхъестественные влияния обычно уравновешивают друг друга, так что крайности изобилия и голода происходят редко. Чонти находит способ принести некоторый хлеб насущный даже при наихудшем упадке, а Талона сумеет без труда испортить даже самый обильный урожай.

Храмы и клерики

Все клерики, солдаты, святыни, церкви, аббатства, храмы и святые места, посвященные специфическому божеству, все вместе упоминаются как Храм или Вера этой силы. Ни один из терминов не точен, так как Храм Тира включает много храмов Тира, а Вера Тира относится и к последователям этого божества, и к системе вер, которую они хранят.

Храмы большой силы - Бэйн, Чонти, Тир и некоторые другие - столь же мощны, как маленькие королевства. Дюжина главных храмов в больших городах Фаэруна - дом сотен клериков и солдат, посвященных божеству. Сотни маленьких храмов и святынь в городах и деревнях бесчисленных стран обслуживают тысячи и тысячи прихожан. Воинственная вера может собрать армию крестоносцев, в то время как коммерческая вера удерживать страны финансовой силой. Почти все веры поддерживают клериков высокого уровня, чемпионов, приверженцев и светских агентов, заботящихся об интересах веры и защищающих ее от тех, кто недоволен ее силой.

Большинство духовенства Храма - не клерики. Это - эксперты, аристократы, даже простолюдины, служащие преданным советниками и исполняющие обычные обязанности. Клерик обычно возглавляет любой определенный храм, святыню или орден, рассудительно используя свои заклинания для помощи больным или поврежденным последователям и помогая местным властям в поддержании общественного порядка в сообществе, удовлетворяющем рассматриваемому божеству.

Мастера и ученики

Колдуны, уже сформировавшие высокую магию, могут повышать собственные силы экспериментированием, хотя это - медленный и кропотливый путь по сравнению с обнаружением заклинаний, сработанных более ранними магами. Однако, волшебники-новички не знают, куда направить свое экспериментирование, чтобы иметь хотя бы малейшую надежду на успех или хотя бы как избежать отравления или гибели при взрывах, которые они устраивают. Для неопытного волшебника, вероятно, никто не сможет заменить преподавателя на пути магии.

Это означает ученичество – термин, означающий службу, в течение которой новичок служит мастеру на любых условиях, которые они согласуют в обмен на преподавание магии. Обычно термины предусмотрены в контракте, заключенном перед местным правителем, гильдией магов или храмом Мистры или Азута.

Ученичество часто включает в себя много тяжелой работы и оскорблений - от стряпни для мастера до службы рабом мастера или охраны его в опасных ситуациях. Многие ученики ненавидят своих мастеров, и некоторые мастера используют заклинания или физические ограничения (литеральные цепи или заключение в башнях или камерах в подземелье), чтобы не дать ученикам убить их, обокрасть или предать во время сражений с конкурирующими магами, при нападениях монстров или при деловых контактах.

С другой стороны, некоторые ученики любят своих мастеров, служа им пожизненно и продолжая их работу после того, как они умирают. Некоторые проводят годы, стремясь спасти своих мастеров или отомстить за них, в то время как другие охотно вселяют умы своих мастеров в свои тела, когда старые волшебники теряют свои собственные тела или желают избежать смерти, болезни или повреждения форм.

Традиционно договоренность об ученичестве редко усложняется сильнее, чем "Хорошо, вы поможете мне в моей работе, и изучите, смотря и делая ее вместе со мной - и заклинания, которые Вы получите - те, которые Вы приобретете по мере нашего продвижения". Ученики с некоторым персональным богатством или положением в обществе могут быть способны точно разметить график обучения и согласовать заклинания, хотя кандидаты без гроша должны довольствоваться тем, что они смогут получить.

Есть несколько основных правил о длительности и условиях службы за преподавание заклинаний, потому что волшебники очень скрытны. Вообще, преподавая наложение (и обеспечение копии) заклинания 1-го уровня или меньшей магии может потребовать месяца службы, в течение которого должна быть успешно завершена по крайней мере одна важная задача, или по крайней мере трех месяцев службы "ломовой лошадью". Заклинания более высоких уровней требуют больших задач и оплаты. Как только ученики знают достаточно магии, чтобы не убить себя в первом же сражении, многие из этих задач принимают форму миссий или риска для дальнейших целях и исследований мастера, возвращения утерянных частиц знания или редких компонентов заклинаний.

Принятие волшебника-новичка имеет смысл, если он владеет магией вообще и имеет под рукой достаточно компонентов и записей заклинаний и т.п., обучение заклинанию не должно потребовать более трех-четырех дней интенсивного наложения, практики, наблюдения эффектов и снова практики. Если характер заклинания таков, что его использование не требует много практики, или у мага нет времени для тонкостей, но есть неотложная потребность взорвать что-либо, узнавание нового заклинания может занять несколько часов.

Никакой волшебник не должен никого учить кроме как в соответствии с местным законом, правилом гильдии или персональным декретом Азута, Мистры или другой божественной силы. Многие маги ненавидят преподавание, отнимающее их время и снижающее их личную безопасность и секретность. Желающих преподавателей немного, и многие наставники ленивы, менее способны или очень хилые и пожилые.

Лечение

Храмы и святыни некоторого количества божеств стоят фактически в каждом поселке Фаэруна. Большинство их находится под наблюдением клериков соответствующего божества, низкого или среднего уровня. Часто эти священники и хранители святынь обладают лечащими способностями, недоступными авантюристам низкого уровня.

Степень, в которой местный клерик может сделать свои лечебные заклинания доступными для авантюристов в городе, очень различается в соответствии с принципами его веры, спроса в городе и его собственного мнения. Клерики, очевидно, предпочитают помогать последователям своего божества-покровителя, и при ограниченности лечебных ресурсов вряд ли помогут людям, преданным другим богам. Естественно, последователи божества, противоположного собственному божеству клерика, вряд ли получат помощь при любых обстоятельствах.

То же самое божество-покровитель: Если персонаж или персонажи, требующие лечения, следуют за тем же самым божеством-покровителем, что и местный клерик, у них есть лучший шанс получить помощь.

Персонажи той же самой веры, принесенные к клерику в умирающем состоянии (очки жизни от 0 до -10), зачастую будут стабилизированны без ожидания какой-либо компенсации. Любой человек, который не умирает, вряд ли найдет бесплатное лечение. В конце концов, раны заживают со временем, и большинство клериков предпочитает скорее сохранить свою силу заклинаний, чем отдать ее.

Авантюристы могут купить установленные лечащие заклинания по нормальным ценам покупки колдовства. Некоторые клерики могут излечить последователя той же самой веры без оплаты, но только если явная немедленная потребность веры состоит в том, чтобы вернуть поврежденного человека в хорошую форму как можно скорее.

Болезнь, потеря уровня, слепота или другие состояния, помимо потери очков жизни, усложняют дело. Авантюрист может быть излечен без оплаты, если он хорошо служил своей вере. Иначе он может быть излечен в обмен на особое пожертвование (от 20 до 50% от нормальной стоимости колдовства) или особую службу для храма.

Подъем или возрождение из мертвых никогда не дается легко. Вообще, друзья мертвого персонажа должны ожидать того, что им придется оплатить нормальную стоимость колдовства. В некоторых очень редких случаях мертвый персонаж может быть поднят клериком его собственной веры независимо от того, сможет ли он или его товарищи оплатить стоимость колдовства. Это случается, когда умирает образцовый слуга веры, и рассматриваемый клерик имеет причину полагать, что для веры абсолютно обязательно восстановить его из мертвых. Но даже тогда у поднятого персонажа могут запросить пожертвование или выполнение задания для службы вере в определенных задачах, чтобы оправдать усилия и расходы по его восстановлению.

Союзническое божество-покровитель: Местный клерик посвящен божеству, союзническому божеству-покровителю авантюриста, или местный клерик просто желает поддержать согласных авантюристов, цели которых совпадают с его собственными - еще один неплохой вариант для клерика веры героя. Опять же, персонажи союзнической веры, прибывающие в умирающем состоянии, часто будут стабилизированы без ожидания какой-либо компенсации. Авантюристы могут купить установленные лечащие заклинания по нормальным ценам покупки колдовства. Некоторые союзнические клерики могут излечить авантюриста по сниженной стоимости (от 20 до 50% от нормальной стоимости колдовства), но только если однозначно выгодно быстро поставить авантюриста на ноги.

Авантюрист может быть излечен от болезни или других состояний за нормальную стоимость колдовства. Опять же, если для местного клерика явно хорошая идея - помочь авантюристу, он может быть излечен в обмен на особое пожертвование (от 20 до 50% нормальной стоимости колдовства) или особую службу для храма.

Нейтральное божество-покровитель: Если божество-покровитель местного клерика не особенно дружественно или враждебно божеству-покровителю авантюристов, решение - помогать им или нет - намного более практично и ситуативно. Любой клерик доброго мировоззрения, вероятно, стабилизирует умирающего персонажа, принесенного к нему, если этот персонаж не явный агент зла. Помимо этого, любые заклинания лечения доступны за нормальную цену колдовства, но только если нейтральный клерик имеет причины полагать, что помощь рассматриваемому авантюристу не причинит никакого вреда или риска последователям веры клерика.

Магические изделия

Магия - не технология. Колдуны и клерики не производят левитационные подъемники и не ведут массовое производство магических *порталов* просто для удобства или для вульгарной торговли. Эти вещи существуют, но они почти всегда строятся где-нибудь на очень серьезных основаниях, так как они отнимают много времени и денег и требуют для создания высококвалифицированных и необыкновенно одаренных заклинателей.

Большинство магических изделий попадает в одну из двух широких категорий - трюки и приключенческая магия. Трюки обычны, потому что их нетрудно создать и они не очень дороги. Они радуют, восхищают и развлекают и при случае делают что-либо полезное. Приключенческая магия и близко не стоит с банальностью, она полезна для увеличения персональной силы и способна разобраться с проблемами, часто встающими на пути авантюристов.

Почти все фаэрунцы, независимо от того, насколько они скромны и удаленны от приключенческого образа жизни, в некоторые моменты своей жизни видели незначительные магические трюки. Меньшее количество фактически имеет такие сокровища, но для состоятельных торговцев или для низшей знати нет ничего необычного в том, чтобы вложить свои деньги в небольшие пустяки типа горшка, который сам может греться, или метлы, которая может мести сама. Реальная магия - палочки и кольца, магическое оружие и чудесные устройства - остаются для богатых, могучих и для авантюристов, натыкающихся на такие изделие в ходе своих путешествий и сражений.

На Фаэрун магические изделия приходят из одного из четырех основных источников. Первый - отдаленное прошлое. В разрушенных городах, забытых хранилищах сокровищ, в запасах драконов и в подобных опасных местах часто есть мощные изделия, давно утерянные, захороненные или украденные. При случае авантюристы обнаруживают их и огорчаются, что законные наследники некоторых из этих старых семейных реликвий все еще живы и ожидают возвращения собственности своих предков. Более часто приоткрывались новости о ценных предметах в некоторых особенно опасных местах, привлекая внимание жуликов или магов, более склонных украсть их, чем вести переговоры.

Второй источник - мощные храмы Фаэруна. Иерархия клериков богата, хорошо организованна и склонна вкладывать капитал в создание магических устройств для помощи своим избранным агентам в их обязанностях. Множество магического оружия и доспехов создано в горнах Морадина, Темпуса и Тира.

Независимые волшебники, работающие для любой таинственной цели, случается, становятся третьим основным источником магических изделий. Коммерческие волшебники (или волшебники, нанятые торговцами) создают много трюковой магии для определенных целей или рынков.

Наконец, последний основной источник - Красные Волшебники Тэя. Красные Волшебники всегда были талантливыми магическими ремесленниками. В окруженных стенами анклавах по всему Внутреннему Морю коммерсанты Красных Волшебников продают свои товары, нашептывая убеждения к чрезмерно щедрым кредитам - соблазняя глупцов покупать больше, чем они могут себе позволить. Очень плохо быть обязанным Красным Волшебникам, и судьба тех, кто стремится обмануть тэйцев, по слухам, ужасна сверх всякого воображения.

Ремесло и разработка

С несколькими исключениями Фаэрун - земля без тяжелой промышленности, паровой силы или огнестрельного оружия. С тысячелетиями магии не технология была путем к пониманию и истинной мощи. Сотни волшебников с каждым прохожодящим годом разрабатывают новые заклинания, создают новые магические изделия или раскрывают новые области магических знаний, но количество служителей, продвигающих границы мирского знания, намного меньше. Также как и волшебники склонны строго охранять свои магические тайны, многие великие архитекторы, инженеры и изобретатели копят свое учение и редко передают его миру в целом.

Хотя технологию иногда считают несколько неэлегантной и слабой по сравнению с истинной магической силой, большинство народов Сердцеземья находится в дружественных отношениях с простыми механизмами типа водяных колес и со строительными принципами типа арок. Магия часто служит дополнением при любом большом строительном процессе, не заменяя хорошей разработки и месяцев или лет тяжелой работы. Проект нового моста в городе, вероятно, придет от опытного архитектора, консультирующегося с различными волшебниками в отношении использования магии для усиления, укрепления и сохранения работы после ее завершения. Самые сильные и наиболее выносливые структуры используют и нормальное строительство, и мощную магию, не полагаясь полностью на что-то одно.

Укрепления

Убежища, замки, наблюдательные башни и стены - лучший способ укрепить город или цитадель, несмотря на распространенность магии и мощных монстров. Требуется взрослый дракон на пике своей мощи для того, чтобы без посторонней помощи атаковать хорошо построенный и хорошо защищенный замок. Волшебник менее 15-го уровня или около того не имеет достаточно магической силы, чтобы снести твердыню. Сотни тонн каменных и железных дверей с двойными замками оказываются удивительно стойкими к любому разрушительному заклинанию, за исключением *дезинтеграции* или *землетрясения*, но даже тогда могут потребоваться многочисленные наложения заклинаний для достижения прямого разрушения цитадели.

Это говорит о том, что поверхностная работа по укреплению лучше всего действует против нападающих человеческого размера, обладающих ограниченным доступом к магии. Нападающих, способных к подкопу или полету, лучше отгонять способными к магии защитниками, земными элементалами или верховыми воздушными отрядами. Здравомыслящие защитники, предпочитающие не полагаться для защиты на магию, используют специальные стены, сети и зенитные баллисты против летунов и смертельные ямы, газовые ловушки или другие захороненные механические устройства - против подкопов.

Так как самая опасная угроза для укреплений исходит от мощных заклинаний и монстров с мощными магическими способностями, самые большие и внушительные укрепления часто также имеют встроенные магические обереги и защиты. Защитное покрытие, включенное в стены и двери, блокирует многие заклинания предсказания. Заклинание *запрет* может не дать враждебным существам телепортироваться в цитадель или пройти ее стены эфирно.

Главные ворота крепости скорее всего ужесточены *сопротивлением элементам* и дополнительной твердостью и очками жизни, что делает их почти непроницаемыми. Некоторые волшебники предполагают, что статичные укрепления - просто тщеславие знати, и уделяют им немного внимания, но далеко не один самонадеянный маг встретил свой конец в попытке атаковать замок.

Корабли

На морях Фаэруна сосуществуют корабли всех различных типов и уровней технологии. Самые мореходные суда в западных морях - Бесследном Море и Море Мечей - парусные суда типа когов и каравелл. Северяне Руатима и Муншаес строят длинные ладьи с веслами и парусами. Большие торговые силы Уотердипа и Амна знамениты своими великими кораблями, или карраками, высокими судами, которые кажутся скорее плывущими замками, чем произведением мореходного ремесла. Легко построенные галеры, предпочитаемые в более защищенных водах, нередки в ветрах и штормах Побережья Меча.

В Море Упавших Звезд весельные галеры и дромонды столь же обычны, как и парусные суда. Большинство военных кораблей Внутреннего Моря - галеры, способные к тарану и абордажу вражеского судна с подавляющими силами. Парусные корабли, способные избежать таких галер, существуют и переживают грубую погоду лучше, чем галеры, но смертельный таран галер ставит парусное судно в серьезное неудобство при большинстве поединков.

Эльфийские флоты Эвермита составлены из быстрых фрегатов и шлюпов, представляющих вершину судомонтажного ремесла Торила. Никакой из человеческих военных кораблей не может догнать эльфийское судно под парусом - или избежать его, если эльфы склонны искать сражения.

Оснащение

Все изделия, описанные в Главе 7 "Руководства Игрока", доступны на Фаэруне в городах соответствующего размера. В дополнение к стандартному доступному оснащению персонажи в кампании "Забытых Царств" имеют доступ ко множеству специальных изделий.

Стартовая наличность и бонусное оснащение: Персонажи, выбравшие домашний регион, в котором поощрен их класс персонажа, получают специальную выгоду на 1-м уровне. Персонаж получает бонусное оснащение, указанное для его региона, плюс нормальное распределение стартовых наличных денег. Если персонаж хочет взять дополнительные наличные деньги вместо своего бонусного оснащения, он может продать оснащение за половину его нормальной ценности и добавить полученное к своей стартовой наличности.

ТАБЛИЦА 3-3: МИРСКИЕ ИЗДЕЛИЯ

Предметы	Стоимость	Вес
Аспергиллум	7 gp	3 фнт *
Аспергиллум (серебряный)	50 gp	5 фнт *
Пояс для амуниции	5 gp	½ фнт.
Пояс для амуниции, мастерской работы	50 sp	½ фнт.
Шахматы (обычный)	2 gp	4 фнт.
Шахматы (прекрасный)	25 gp	1 фнт.
Набор сквозняков	1 gp	2 фнт.
Гамак	1 sp	2 фнт.
Сетка против насекомых	5 gp	1 фнт.
Набор костей старика	2 sp	1 фнт.

Пояс для зелий	1 gp	1 фнт.
Пояс для зелий, мастерской работы	60 gp	1 фнт.
Обойма для свитков	5 gp	½ фнт.
Колода хвостов	2 gp	1.25 фнт.-

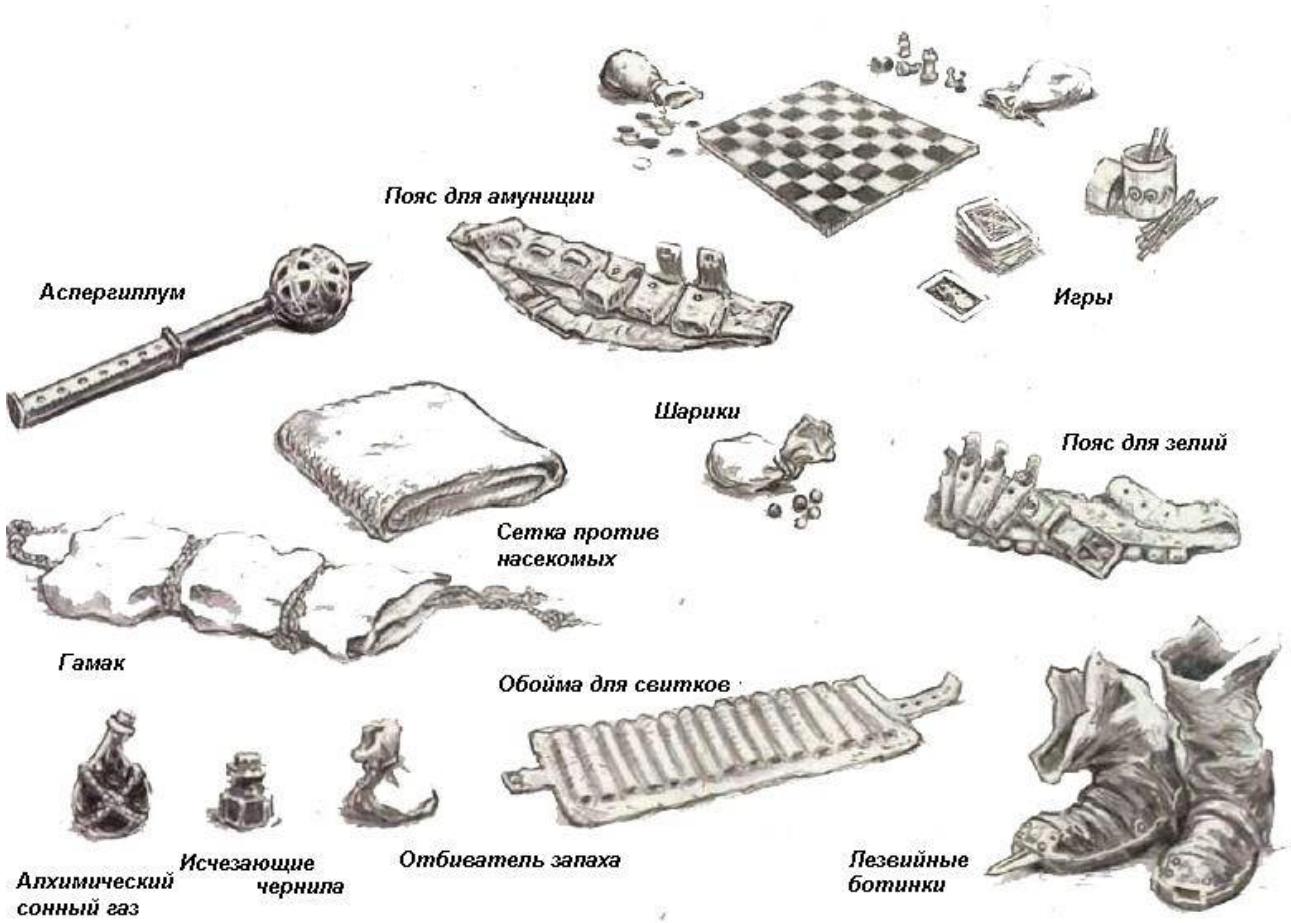
* Эти изделия весят в одну четверть от указанного, когда сделаны для маленьких персонажей.

Мирские изделия

Эти изделия доказали свою популярность среди авантюристов по всему Фаэруну. Цены на изделия, описанные здесь, указаны в Таблице 3-3: Мирские изделия.

Аспергиллум (кропило): Это легкое металлическое устройство напоминает маленькую дубинку или легкую булаву. В каждой есть емкость, способная содержать до 5 пинт (три фляги) святой воды. Размахивая аспергиллумом как стандартное действие, Вы можете выпрыскивать одну флягу святой воды на цель в пределах рукопашной досягаемости. Это действие - дальняя атака касанием (не вызывающая атаки возможности). Аспергиллум не требует никакого мастерства для использования. Многие авантюристы предпочитают скорее использовать аспергиллум для распыления святой воды, чем бросать или выливать содержимое фляги.

Пояс для амуниции ("бандольер"): Этот кожаный пояс имеет петли или мешочки для переноса маленьких изделий (до размера кинжала). Он обычно носится поперек груди. Он вмещает восемь изделий.



Пояс для амуниции, мастерской работы: Этот хорошо сделанный пояс для амуниции вмещает двенадцать изделий.

Игры: Некоторые игры, в которых необходимо иметь навык, детализированы ниже, но игры на шанс также популярны. Любой из видов игры - также любимое времяпрепровождение.

Шахматы: Фаэрунские шахматные фигуры включают королей, королев, священников (епископов), неправедных рыцарей (рыцарей), грачей (замки) и заложников. Часто используются известные фигуры, типа правителей или божеств, как короли. Набор состоит из тридцати двух фигур и доски в деревянном футляре. Прекрасный набор имеет фигуры из черного дерева и слоновой кости и мраморную доску. Обычный набор делается из более скромных материалов, типа вырезанного и окрашенного дерева.

Сквозняки: Сквозняки подобны современной игре в шашки. Набор состоит из двадцати четырех глиняных или каменных фигур и доски с чередующимися светлыми и темными квадратами в деревянном футляре. Доска - такая же, как и у шахмат.

Кости Старика: Эта игра подобна современной игре вынимания палочек. Цель состоит в том, чтобы удалить кости из кучи, убирая их по одной без того, чтобы повалить кучу. Набор имеет "палочки", сделанные из костей (обычно таковых домашней птицы) и кожаной или металлической емкости для переноса их.

Колода Хвостов: Колода из семидесяти восьми карт, обычно сделанных из лакированной бумаги или пергамента, в деревянной коробке. Колода подобна гадальной колоде.

Гамак: Новшество из земли Мазтика, гамак - конопляное или льняное одеяло с крепкими шнурами, которые вшиты в него так, чтобы его можно было натянуть между двумя деревьями или другими вертикальными стойками.

Сетка против насекомых: Этот лист прекрасной сетки сделан из шелка из Кара-Тура. Будучи развешана вокруг кровати или гамака, сетка против насекомых держит на расстоянии нормальных насекомых (мизерных паразитов, но не магические эффекты, вызывающие таких существ, типа *чумы насекомых* или *ползучего рока*).

Шарики: Приблизительно две дюжины различных стеклянных, разбитых из горного хрусталя или глиняных сфер в кожаном мешочке. Обычно используются как игрушка, но также полезны для проверки наклона в коридоре подземелья (бросьте один на пол и смотрите, куда покатится) или как неразрушительная альтернатива шипам. Один мешок покрывает область в 5 квадратных футов. Существа,

перемещающиеся через нее или борющиеся в этой области, должны делать проверки Баланса (DC 15) или быть неспособными двигаться 1 раунд (или они могут упасть; см. описание навыка Баланса в "Руководстве Игрока").

Пояс для зелий: Этот крепкий кожаный пояс, подобный поясу для амуниции, имеет карманы для содержания пузырьков с микстурами и оснащен завязками или клапанами, чтобы предохранить микстуры от выпадения. Он вмещает шесть микстур. Вынимание микстуры из пояса - свободное действие однажды в раунд.

Пояс для зелий, мастерской работы: Этот чрезвычайно хорошо сделанный пояс для зелий вмещает десять микстур. Вынимание микстуры из пояса - свободное действие однажды в раунд.

Обойма для свитков: Эта длинная кожаная полоса имеет наложенный ряд из пятнадцати карманов, вшитых по одной стороне, каждый из которых достаточно велик, чтобы содержать свиток одного заклинания. Когда свиток убран в кармашек, видна лишь его верхушка, позволяющая Вам просмотреть названия свитков.

Специальные изделия

Цены на изделия, описанные здесь, даны в Таблице 3-4: Специальные изделия.

Алхимический сонный газ: Эта жидкость быстро испаряется на воздухе, создавая временное слегка ядовитое облако, которое заставляет живые существа засыпать. Вы можете бросать флягу сонного газа как гранатоподобное оружие. Она имеет приращение дальности 10 футов.

При прямом попадании (выплескивание не имеет никакого эффекта, потому что газ рассеивается немедленно) живая цель должна преуспеть в спасброске Стойкости (DC 15) или заснуть на 1 минуту. После 1 минуты цель должна сделать другой спасбросок Стойкости (DC 15) или спать еще 1d4 минут. Сонный газ воздействует на существ, иммунных к эффектам магического сна, но не на существ, которые иммунны к отравлению. Заклинания и эффекты, отменяющие или противостоящие ядам (типа *нейтрализации яда*), эффективны против газа.

Газ воздействует только на одно существо маленького или большего размера. Газ воздействует на все существа крошечного или меньшего размера в 5-футовом квадрате, в который ударяет.

Обратите внимание: спящее существо беспомощно. Удар или поражение пробуждают существо, но нормальный шум - нет. Пробуждение существа - стандартное действие.

DC Алхимии для изготовления алхимического сонного газа - 25.

Исчезающие чернила: После использования для написания сообщения эти синие или красные чернила исчезают из вида в течение часа (хотя чернила могут быть сделаны и для большего периода, чтобы исчезнуть через день, десять дней или месяц). Высокая температура (типа пламени свечи) рядом с поверхностью письма заставит чернила появиться вновь. Проверка Обнаружения или Поиска (DC 20) показывает следы письма.

DC Алхимии для изготовления исчезающих чернил - 15.

Трава, кассил: Кассил - маленький куст, подобный горчице. Его семена растираются в тонкий безвкусный порошок, который подавляет мужскую плодовитость. Люди, желающие избежать зачатия детей, используют эту траву. Мужской гуманоид, съедающий примерно чайную ложку кассила, становится неплодородным сроком на 3d4 дней, хотя требуется примерно час, прежде чем трава вступит в силу.

Изобилуют истории о нелояльных придворных, подсыпающих это королям или лордам, чтобы предотвратить появление королевского наследника. Использованием навыков Излечения или Профессии (гербалист) эффекты могут быть обнаружены проверкой DC 15 и сняты проверкой DC 20.

Трава, нарарут: Нарарут - черный древесный клубень с подобным лакричному ароматом. Нарезка, погруженная в горячую воду, дает сильный чай, который делает женщину неплодородной в течение d4+2 дней. Если жевать сырым, он имеет вкус корня, неприятный, но эффективный сильнее, длительностью 2d4+4 дней. Женщины, не желающие беременности, используют нарарут. Использованием навыков Излечения или Профессии (гербалист) эффекты могут быть обнаружены проверкой DC 15 и сняты проверкой DC 20.

Рог для пороха: Этот водонепроницаемый рожок содержит 2 фунта дымного пороха.

Кега для пороха: Это - нормальный деревянный бочонок, который содержит 15 фунтов (240 унций) дымного пороха.

Отбиватель запаха: Этот маленький мешок содержит или набор ароматических трав, или тщательно подобранную алхимическая смесь. Любая из версий может спутать обоняние любого существа. Вы можете бросать мешок как гранатоподобное оружие с приращением дальности 10 футов, или Вы можете рассеять содержимое по некой площади, где существо, прослеживающее нюхом, натолкнется на него (оно покрывает область в 5 квадратных футов). Будучи рассеянным, содержимое эффективно в течение 1 часа.

Существо может поражаться содержимым мешка от прямого попадания, от выплеска или от вдыхания в области, где содержимое было рассеяно. Будучи поражено прямым попаданием, существо должно преуспеть в спасброске Стойкости (DC 18) или теряет свою способность нюха на 1 минуту. После прошествия минуты существо должно делать второй спасбросок Стойкости (DC 18) или теряет свою способность нюха на час. Расплескиваемое или рассеянное содержимое имеет тот же самый эффект, но спасброски имеют DC 15. Прямое попадание или всплеск воздействуют только на одно существо маленького или большего размера. Содержание затрагивает все существа крошечного или меньшего размера на 5-футовом квадрате, в который ударил мешок отбивателя запаха.

Обратите внимание: DC Алхимии, чтобы сделать отбиватель запаха - 15. Если Вы имеете 5 или больше разрядов в Профессии (гербалист), Вы получаете +2 бонус совместного действия по проверкам ремесла для этого.

ТАБЛИЦА 3-4: СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИЗДЕЛИЯ

Предметы	Стоимость	Вес
Алхимический сонный газ	50 gp	1 1/4 фнт.
Исчезающие чернила	5 gp	
Травы		
Кассил (1 доза)	1 gp	-
Нарарут (1 доза)	2 sp	-
Рог для пороха (32 выстрела)	35 gp	2 фнт.
Кега для пороха (140 выстрелов)	250 gp	20 фнт.
Отбиватель запаха	5 gp	

Мирское оружие

Длинные мечи и арбалеты столь же обычны на Фаэруне, как и в любом фэнтези-мире. В дополнение к оружию, описанному в "Руководстве Игрока", различные оружейные мастера Фаэруна создают несколько изделий, особенно распространенных в различных странах (или уникальных для них). Рассмотрите Категории оружия и Качества оружия в Главе 7 "Руководства Игрока" для описаний различных записей Таблицы 3-5: Оружие.

Огнестрельное оружие существует на Фаэруне, но использует дымный порох вместо пороха. Оно достаточно обычно в нации острова Лантан и среди скальных гномов, но доступны по всему Фаэруна для тех, кто может позволить его себе. Обратитесь к Оружию Ренессанса

в Главе 6 "Руководства Ведущего". Дымный порох - волшебное алхимическое вещество, и поэтому не работает в антимагическом поле или в области мертвой магии.

Создание дымного пороха требует умения Создание Чудесного Предмета и 9 разрядов в навыке Алхимии и производит 1 фунт (16 унций) дымного пороха с рыночной ценой 16 gp. Чтобы выстрелить пулю, необходима одна унция дымного пороха.

Клинковые ботинки: Укрепленное на ботинке, это устройство состоит из одной крепкой конструкции, скрывающей пружинный кинжал. Покупатель может добавлять одно или больше лезвий к его ботинкам за данную стоимость или покупать согласованный набор для двойного количества.

Когда клинки убраны, они не мешают движению носящего. Когда одно или оба лезвия выдвинуты, носящий не может бежать или разгоняться. Монах, использующий клинковые ботинки, может бить со своей базовой невооруженной атакой, включая свое самое благоприятное количество атак в раунд для нормального урона клинковым ботинком. Умение Ловкость с Оружием может применяться к клинковым ботинкам.

Персонаж, опытный с клинковыми ботинками, может атаковать одним клинковым ботинком как своим первичным оружием или двумя клинковыми ботинками как двумя оружиями, если он не делает атак руками. Он может атаковать оружием в своей основной руке и использовать один клинковый ботинок как оружие в неосновной руке, но в этом случае он не может атаковать оружием в неосновной руке. Персонаж не может атаковать основным оружием, неосновным оружием и клинковым ботинком в одном и том же раунде, если он не знает умения Борьба Несколькими Оружиями, описанного в "Руководстве Монстров".

Персонаж, носящий клинковые ботинки, получает +4 бонус на проверки Искусства Побега, сделанные, чтобы убежать из веревочных пут.

Чакрам: Чакрам - метательный диск приблизительно 1 фут в диаметре, с заостренной внешней кромкой.

Наруч-коготь: Любимый колдунами и волшебниками Культа Дракона наруч-коготь - металлическая нарукавная повязка с тремя стальным когтями, торчащими из вершины, идущими приблизительно на 4 дюйма за вытянутые пальцы носящего. Носящий его может накладывать заклинания как обычно и не может быть разоружен.

Абордажная сабля: Абордажная сабля - короткий, тяжелый, слегка изогнутый клинок, полезный и для поножовщины, и для рубки. Она нравится морякам. Ее тяжелая чашеобразная рукоятка дает владельцу +2 бонус обстоятельства по любым проверкам сопротивления разоружению.

Копеш: Знаменитый мулхорандский меч-копеш напоминает нормальный длинный меч, лезвие которого внезапно становится серповидным примерно в футе от рукоятки. Вы можете использовать копеш, чтобы делать атаку подсечки, из-за его крюкоподобного лезвия.

Кувалда: Кувалда - просто двуручный боевой молот огромного размера. Ее предпочитают дварфы.

Сабля: Оружие туйган и наров, сабля - длинный, тяжелый меч, специализированный для длинных рубящих ударов в верховом бою. Вы получаете +1 бонус обстоятельств на ваши броски атаки, когда Вы используете саблю, находясь верхом.

Бич: Бич - многохвостый колючий кнут. Бич часто смачивают ядом, наносящим урон (типа масла зеленой крови, яда среднего паука или яда большого скорпиона). С бичом Вы получаете +2 бонус на ваш бросок атаки противостояния при попытке разоружить врага (включая бросок для избежания разоружения, если Вы будете не в состоянии разоружить вашего врага).

Вы можете также использовать это оружие, чтобы делать атаку подсечки. Если вас подсекают в течение вашей собственной попытки подсечки, Вы можете выпустить бич, чтобы избежать подсечки.

ТАБЛИЦА 3-5: ОРУЖИЕ

Военное оружие – Рукопашное

Размер	Оружие	Стоимость	Урон	Критический	Приращение дальности	Вес	Тип
Маленькое	Абордажная сабля	15 gp	1d6	19-20/x2	-	3 фнт.	рубящий и колющий
Среднее	Сабля	20 gp	1d8	19-20/x2	-	4 фнт.	рубящий и колющий
Большое	Кувалда	15 gp	1d10	x3	-	20 фнт.	крушащий

Экзотические оружие - Рукопашное

Крошечный	Лезвийные ботинки	15 gp	1d4	19-20/x2	-	1 фнт.	колющий
	Наруч-коготь	30 gp	1d4	19-20/x2	-	2 фнт.	колющий
Средний	Копеш	20 gp	1d8	19-20/x2	-	12 фнт.	рубящий
	Бич	20 gp	1d8	x2	-	2 фнт.	рубящий

* См. описание этих предметов для специальных правил

Экзотическое оружие – Дальнобойное

Маленький	Чакрам	15 gp	1d4	x3	30 фт.	2 фнт.	рубящий

География

Чтобы рассмотреть все королевства, города-государства, все горные цепи, леса и разрушенные замки Фаэруна, понадобится дюжина человеческих жизней. Фаэрун - континент крайностей - и в климате, и в ландшафте, и в человеческой географии. Что угодно можно найти где в пределах его обширных диких местностей и бесчисленных культур, которые все вместе являются домом более чем шестидесяти восьми миллионам жителей. Высокие горы и травяные океаны, вздыбленные пустыни и пышные леса, варвары в железе и мехах или развращенные горожане в шелках, благоухающие духами ... все это и еще намного, намного больше есть на этой широкой и невиданной земле.

Исследование Фаэруна

Компания авантюристов может найти бесчисленные места, куда можно пойти, и дела, которые можно сделать, во множестве королевств, в сотнях городов и тысячах руин, логовищ и диких мест Фаэруна. Герои - великие путешественники и исследователи Торила, немногие из тех привилегированных, кто видит новые земли с каждым восходом солнца и стоит перед новыми вызовами каждый день.

На прилагаемых картах показаны главные политические границы, разделяющие Фаэрун на регионы.

Сердцеземье

Хотя в остальной части этой главы по крайней мере затронуты все царства и важные город а-государства Фаэруна, центр их всех - Сердцеземье, область, включающая Кормир, Долины и Сембию.

Нации Сердцеземья имеют общий язык и культурное наследие, и их социальные порядки подобны. Это не обязательно самые густонаселенные, опасные или мощные государства Фаэруна, но они, возможно, наиболее "представительские". Путешественники из одной части Сердцеземья в общем найдут в других частях Сердцеземья тот же самый вид деревень, торговцев и повелителей, к которому они приучены дома. За пределами Сердцеземья люди кажутся странными, страны - дикими, нецивилизованными, декадентскими или древними аж за пределами понимания.

Многие авантюристы ведут длинные и успешные карьеры, не ступая ногой за пределы Сердцеземья. На этих землях вполне достаточно опасных монстров, таинственных руин и убийственных подземелий. Зловещие силы типа дроу, Жентарима, Культа Дракона, Красных Волшебников Тэя, а теперь - еще и гордых архиволшебников Шейда - все они стремятся расширить свое влияние на человеческие королевства этих стран. Только храбрость смелых и решительных авантюристов стоит на пути вестма темного будущего Фаэруна.

Для Ведущего

Вам будут представлены сотни идей для приключений и описаний, все они изложены как краткий обзор стран и народов Кампании "Забытых Царств". Эта глава рассказывает о большинстве стран, народов и опасностей Фаэруна, но также она - ваше руководство по всему миру приключений.

Описания в этой главе организованы прежде всего по регионам — например, Чалтский Полуостров, Старые Империи или Недоступный Восток — и затем по царствам, городам-государства, кантонам или племенным странам в пределах этой области. Чтобы уточнить описание определеннго места, обратитесь к Оглавлению или Индексу ☺ .

Как читать статью о регионе

Каждое королевство или подрегион, перечисленные в этой главе, начинаются с короткого блока данных, показывающего следующую информацию:

Столица: Столица королевства или царства, если она существует. В некоторых случаях город не признан как место трона, но он - явный центр власти области. Такие также отмечены как столицы.

Население: Общее количество всех разумных гуманоидов, считаемых гражданами этой земли. Проценты указывают, как население распределено по расам. Только то, что некая специфическая раса не представлена в указании населения, не подразумевает, что ни один из ее членов не живет в этом королевстве — просто их количество слишком мало, чтобы достигнуть даже 1% от населения королевства. Обратите внимание, что полные проценты населения равняются скорее 99%, чем 100%, для объяснения этого рассеивания по "другим расам".

Ближайшие гуманоиды не указаны в количестве населения, если они фактически не являются постоянными жителями рассматриваемой земли. Например, Штормовые Рога и Громовые Пики Кормира - дом тысяч орков и гоблинов, но эти существа - не постоянные жители Кормира и не входят в его полное население.

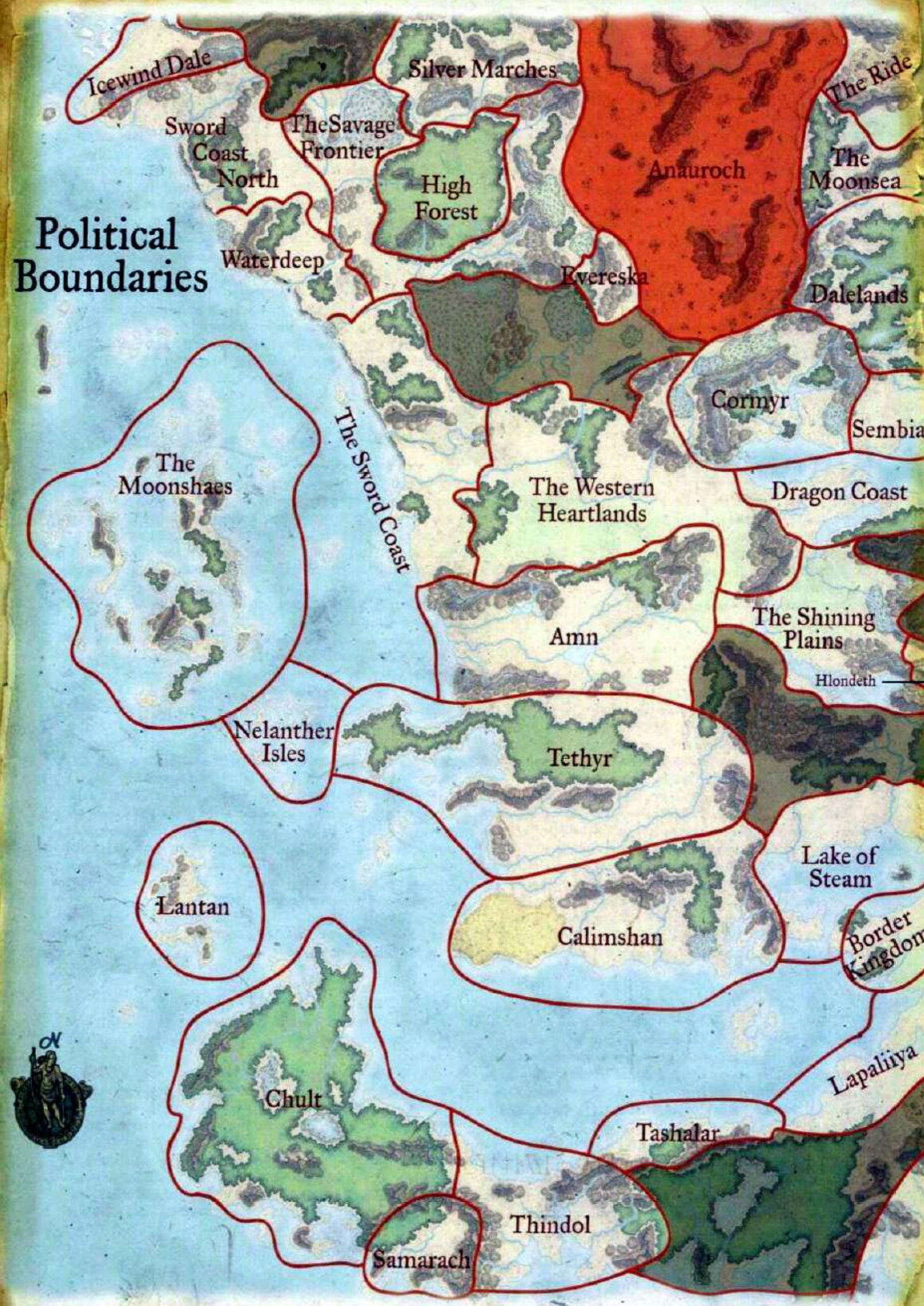
Правительство: Форма правительства на этой земле. Обратитесь к определениям в Главе 6 "Руководства Ведущего". Некоторые маленькие царства, управляемые наследственной знатью, недостаточно велики, чтобы назваться истинными монархиями, так что вместо этого они упомянуты как лордства.

Религии: Божества, чьи храмы или прихожане особенно обычны в этой земле. Божества, не перечисленные в этом блоке, могут иметь маленькое количество прихожан в стране, но они неорганизованны или не санкционированы государством.

Импорт: Товары, обычно ввозимые в страну иностранными торговцами.

Экспорт: Товары или изделия, производимые в изобилии и продаваемые другим странам.

Мировоззрение: Общая тенденция мировоззрения людей в пределах земли, начиная с самой обычной. По крайней мере один из городов и городков региона, обычно являющийся центром власти, следует самому обычному мировоззрению.


Political Boundaries
Icewind Dale
Silver Marches
The Ride
Sword Coast North
The Savage Frontier
High Forest
Anauroch
The Moonsea
Waterdeep
Evereska
Dalelands
Cormyr
Sembia
The Moonshaes
The Sword Coast
The Western Heartlands
Dragon Coast
Amn
The Shining Plains
Hlondeth
Nelanther Isles
Tethyr
Lantan
Lake of Steam
Calimshan
Border Kingdom
Chult
Lapaliiya
Tashalar
Thindol
Samarach

The Ride
Vaasa
Damara
Narfell
Rashemen
The Moonsea
The Hordelands
The Great Dale
Impiltur
Dalelands
The Vast
Thesk
Sembia
Pirate Isles
Thay
Aglarond
Dragon Coast
Murghôm
Turmish
Unther [Free]
Chessenta
Mulhorand
Chondath
Hlondeth
Sespech
Unther [Occupied by Mulhorand]
Lake of Steam
Veldorn
Border Kingdoms
The Great Rift
The Shaar
Estagund
Lapaliiya
Luiren
Var the Golden
Dambrath
Halruaa
Disputed Territory
Unclaimed Territory

Анорач (также «Анаурох»)

Столица: Шейд (нет для бедуинов)
Население: 114,048 [не включая город Шейд] (люди 77%, асаби 17%, гноллы 5%)
Правительство: Магократия (город Шейд); племена (бедуины)
Религии: Бешаба, Элах (Селунэ), Козах (Талос), Н'аср (Келемвор), местные духи, Шар
Импорт: Домашний скот, деревянные товары
Экспорт: Соль, специи
Мировоззрение: NE, CE, CG

Анорач (А-*нор*-ач) - бесплодная пустошь, которая выросла, расколов север Фаэруна на восточную и западную половины. Также известный как Великая Пустыня или Великое Песчаное Море, Анорач поглотил древнюю империю Нетерил более пятнадцати столетий назад, затем пожрал сияющие королевства, возвысившиеся по ее следам. Поколения неустанного вторжения Анароча разрушили царства и направили монстров в соседние страны.

Анорач - величайшая пустыня Фаэруна, но она далеко не пуста.

Кочевая раса благородных варваров, известных как бедуины, бродит по ее пустошам, гарнизоны и патрули Жентарима поддерживают на нужном уровне линию оазисов по Черной Дороге, торговому маршруту, что идет с запада от руин Тешендейла к Ллорку под навесом Гор Серого Пика.

Наконец — и самое знаменательное — Империя Теней осела в месте, некогда известном как Отмель Жажды. Шейд, город Нетерила, избежавший падения этой страны, уйдя на План Тени, теперь возвратился на Фаэрун, и его владыки присматриваются к текущей форме мира и рассматривают, какие завоевания затем предпринять.

Жизнь и общество

Бедуины, люди-кочевники, живущие набегами на караваны или проведением их через скрытые проходы, устраивают свои дома на поверхности пустоши. Они разделены на множество маленьких племен, возглавляемых шейхами, богатство которых измеряется размером и благосостоянием их стада. Бедуины бродят от оазиса к оазису, редко оставаясь подолгу на одном месте.

Жентарим потратил десятилетия, ища безопасный маршрут для караванов через Анорач. Северные маршруты через Высокий Лед терроризируют монстры, слишком многочисленные, чтобы бороться с ними, а на южных маршрутах действуют гуманоидные налетчики, и сюда вмешиваются Долины и Кормир. За годы кропотливой работы женты создали цепь караван-сараев в оазисах Меча, песчаной южной части Анорача. Мародеры и гарнизоны Жентарима годами боролись против бедуинов, но они удерживают только землю, на которой стоят в любой данный момент.

Как и во многих пустынях, тайная жизнь Анорача протекает под поверхностью. Только самые зауч ившиеся знают, что раса злых существ, известных как фаэриммы, была заключена в магическом пузыре под Великой Пустыней. Фаэриммы, когда-то всесильные в пределах границ своей пустынной тюрьмы, теперь рассеяны и разрушены. Раса злых ящероподобных гуманоидов, называемых асаби, также живет под песками пустыни.

Новые владыки Анорача - архиволшебники Шейда. Их черная цитадель — целый город-государство, способный перемещаться от одного места к другому или сквозь барьеры между измерениями — покоится около центра пустыни. Народ шейдов имеет формированное общество, и они преданы своему городу и лояльны принцам города, мощнейшим магам царства. Они игнорируют других обитателей пустыни как находящихся ниже их внимания.

Главные географические особенности

Хотя чужеземцы считают Великую Пустыню одной гигантской пустошью, фактически она - последовательность различных типов пустынь; пыльные поля превращаются к продуваемые ветрами скалистые степи, которые уступают место промерзшей тундре, неприветливым горам, и, наконец гигантскому леднику, известному как Высокий Лед. Анорач можно разделить на три широких области: Высокий Лед, Равнина Стоячих Камней и Меч.

Азиррхат: Эти расколотые, скалистые шпили возвышаются на стороне Зеркала Ат'ара. Глубокие щели в камнях ведут к пещерам, наполненным агрессивными племенами асаби, заполоняющими пустыню на многие мили вокруг.

Сайаддар: Недалеко от Отмели Жажды находится Сайаддар, область засушливых полей, дом диких травоядных животных. Это охотничье угодье племен бедуинов находится в сотне миль к середине Меча.

Шпили Скимитара: Эти темные, подобные обелискам скалистые пики отделяют Отмель Жажды от каменной пустоши, известной как Зеркало Ат'ара. Черные, изузбренные лезвия камней возвышаются из пыльного песка без предгорий, ущелий или какого-либо следа растительности. Два прохода, Промежуток Черепов и Дорога Шакалов, прерывают горы.

Теневое Море: Прежде это была Отмель Жажды, большой бассейн, простирающийся на мили во всех направлениях, соляная плоскость, полностью лишенная воды. С возвращением города Шейд здесь поработала некая великая магия, создав чистое, прохладное озеро, бесконечно закутанное в темные облака, и туман теперь лежит, покрывая тысячи квадратных миль самого запретного ландшафта, существующего наТориле. Город Шейд покоится на северном краю озера.

Меч: Меч - область во власти песчаной пустыни и великих дюнных морей. Его сердце - Четверть Пустоты, куда не хотят заходить даже бедуины.

Важные места

Никакое из путешествий в Анораче не безопасно наверняка. Пылевые штормы, пузырящаяся жара и замораживающий холод зимой могут убить даже привычных к трудным поездкам.

Город Шейд (метрополис, 21,000 +?): В начале Года Дикой Магии таинственный летучий город с черными стенами и высокими шпилями материализовался над Ужасным Лесом. Вскоре после прибытия он осел около гор Шпили Скимитара в южном Анораче. Его появление совпало с наводнением Отмели Жажды. Жители недавно прибывшего города - потомки волшебников-нетерезов, ускользнувшие на План Тени, чтобы избежать разрушения Нетерила. Легионы воинов-волшебников в темной броне патрулируют улицы города и его новую округу, а круг архиволшебников-шейдов, наполненных силой шедоваров, руководит городом, также, как маги-принцы Нетерила управляли этими землями в старые времена. Город Шейд представляет собой одну из самых мощных концентраций тайной мощи на лике Торила, и его неожиданное прибытие беспокоит советы мудрых и могучих на всем Фаэруне.

Хлонгадат: Приблизительно в сорока милях к востоку от разрушенного города Аскор на северо-западной границе пустыни над песками возвышается другой покинутый город. Старые, но в значительной степени неповрежденные руины - дом мощного и высокомерного клана ламий. Ламии бродят по близлежащим оазисам в поисках небрежных караванов жентов или неосторожных бедуинов, но Хлонгадат имеет злую репутацию среди обитателей пустыни, и они обходят его стороной. Лидер ламий, как считают - могущественный колдун.

История региона

Анорач - работа фаэриммов, расы мощных нечеловеческих волшебников, возвысившихся в Подземье под сердцем Нетерила тысячи лет назад. По мере того, как Нетерил достигал зенита своей мощи, эти тайные враги создали ужасную магию *иссушения жизни*, проклятие, которое высушило страны Нетерила и раскидало могущественных архиволшебников по дюжине различных стран.

Фаэриммы попытались устранить всю жизнь на Фаэруне; к счастью, они преуспели только в чистке Нетерила. Чтобы сдержать причиненный ими урон, другая исконная раса, шарны, заточила под руинами империи нетерезов всех фаэриммов, кроме нескольких.

После падения великих волшебников Нетерила и рассеивания его народа три государства-преемника возникли в пограничных областях старой империи в регионах, не испорченных проклятием фаэриммов. Города Анория, Асрам и Хлондат пережили столетия после исчезновения Нетерила. Но пустыня продолжала вторгаться на эти земли, питаемая нечеловеческой яростью фаэриммов. Хлондат продержался дольше всех, не исчезая почти три сотни лет после становления Стоячего Камня в Корманторе, но теперь все три Захороненных Царства, как они были известны, покинуты уже более тысячи лет. Их народ стал странниками в пустошах Анорача и смешался с бедуинами, магически транспортировшимися сюда из Закхары, произведя гибридную культуру.

Бедуинов оставили в покое в их пустынном доме на много лет, так как немногие захватчики могли выдержать гнев Анорача. До начала этого года фаэриммы все еще были заточены под песками Анорача, шлифуя свои навыки волшебства и ища путь освободиться, но приход шейдов разрушил Стену Шарнов. Это было бы хорошей новостью для фаэриммов, за исключением того, что шейды - их злейшие враги. Этот год может увидеть главное сражение в глубинах Анорача. Предсказания о результатах сражения знают лишь тени.

Заговоры и слухи

Авантюристы прибывают в Анорач поколениями в поисках магической мощи павшего Нетерила и невероятных сокровищ Захороненных Царств. Солдаты и волшебники города Шейд принимают во внимание эту деятельность и стараются остановить ее... или остается ждать, что в этом отношении будут делать Шейды.

Обратный отсчет пустыни: В конце одного из своих приключений PC получают карту к невероятным сокровищам, захороненным в Великой Пустыне Анорач, которую нес агент жентов, перехваченный на пути к Жентил Кипу. Что любопытно, к карте приложен другой документ, выборка пророчеств Алаундо из Кендлкипа, полагавшего, что некоторая крупномасштабная магическая катастрофа должна поразить Великую Пустыню примерно в 1372 DR.

Создатель карты был обеспокоен в первую очередь тем, что у Жентил Кипа нет достаточного времени для сбора мощной партии, способной вернуть сокровища. Это, фактически, так и будет, поскольку у жентов больше нет карты. Но у PC есть время. Ну и?..

Хэдрун

Мужчина шейд волшебник 10/адепт тени 10: CR 22; Средний аутсайдер; HD 10d4+10 плюс 10d4+10; hp 77; Инициатива +9; Скорость 30 футов; AC 25 (касание 15, застигнутый врасплох 20); Атака +11/+6 рукопашная (1d6+1/+1d10 холодом, *темный посох Хэдруна*) или +15/+10 дальнее касание (заклинанием); SQ Способности адепта тени; SR 17; AL NE; Спасброски: Стойкость +12, Рефлексы +18, Воля +23; Сила 10, Ловкость 20, Телосложение 13, Интеллект 21, Мудрость 14, Харизма 14. Рост 6 футов.

Навыки и умения: Алхимия +15, Блеф +12, Концентрация +24, Ремесло (резьба по дереву) +8, Дипломатия +4, Маскировка +12, Скрытность +15, Запугивание +4, Знание (тайны) +25, Знание (Планы) +25, Слушание +7, Наблюдение +25, Поиск +9, Колдовство +25, Обнаружение +7; Боевое Колдовство, Создание Посоха, Создание Чудесного Предмета, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Коварная Магия, Молниеносные Рефлексы, Пагубная Магия, Ускоренное Заклинание, Написание Свитка, Магия Теневого Плетения, Тихое Заклинание, Проникновение Заклинания, Одаренное Колдовства, Стойкая Магия.

В темноте или тенях: hp 97; Скорость 50 футов; AC 29 (касание 19, застигнутый врасплох 24); Атака +13/+8 рукопашная (1d6+3/+1d10 холодом, *темный посох Хэдруна*) или +17/+12 дальнее касание (заклинанием); SQ способности шейда, способности адепта тени; SR 31; Спасброски: Стойкость +17, Рефлексы +22, Воля +27; Сила 10, Ловкость 20, Телосложение 17, Интеллект 21, Мудрость 14, Харизма 18.

Навыки в темноте или тенях: Блеф +13, Концентрация +25, Дипломатия +5, Маскировка +13, Скрытность +23, Запугивание +5, Слушание +11, Бесшумное Движение +13, Обнаружение +11.

Специальные качества: Способности шейда: Контроль света, быстрое лечение 2, невидимость, взгляд шейда, теневое изображение, теневой шаг, теневое путешествие. Способности адепта тени: Темновидение, зрение при слабом освещении, теневая защита + 3, теневой двойник, теневая прогулка, щит теней 10 раундов в день, сила заклинания +3.

Заклинания в день: 4/6/6/5/5/5/5/4/4/4. База DC = 19 + уровень заклинания, 20 + уровень заклинания для заклинаний очарования, иллюзии, некромантии и темноты.

Книга заклинаний: Как один из самых мощных и влиятельных волшебников Шейда, Хэдрун имеет обширную библиотеку заклинаний, включая все заклинания в этой книге и "Руководстве Игрока" из школ Очарования, Иллюзии и Некромании, а также с описателем темноты.

Имущество: Темный посох Хэдруна (+1 ледяной четвертной посох взрыва с *утечкой энергии, серой мантией Гримвалда, проекцией, теневым спреем*, 33

заряда), *черная роба архимага, перчатки Ловкости +6, ботинки скорости, амулет естественного доспеха +5, плащ сопротивления +5, жемчужина силы* (7-й уровень), тайные свитки *доминирования над монстром, жуткого увядания, массового очарования, вопля баньши* и *сверхъестественного*.

Холодный, расчетливый и злой, Хэдрун боролся на своем пути к вершине иерархии города Шейд талантливо и целеустремленно, манипулируя своими врагами. Он стоит по правую руку от Самого Высокого Теламонта, правителя Шейда, действуя как его персональный эмиссар и агент.

Мощный волшебник, не боящийся создавать магические изделия в дополнение к своим заклинаниям или для использования их в качестве взяток, Хэдрун шпионит за своими подчиненными и конкурентами, скармливая информацию другим мощным персонам для защиты своих интересов и устранения угрозы самому себе. Хэдрун очень любопытен к состоянию мира и часто использует наблюдающую магию и другие предсказания, чтобы узнавать о близлежащих странах. Он, вероятно, лучше всех из шейдов информирован о случаях в Сердцеземье, и именно он предложил устранить близлежащие города, которые могли бы обнаружить возвращение шейдов, поскольку он понимает угрозу, которую современные заклинатели и авантюристы представляют для планов его народа. Его агенты на Фаэруне ищут слухи о руинах нетерезов и информацию об известных заклинателях силы.

Будучи честолюбивым, когда шейды завоюют Фаэрун, Хэдрун планирует назначить себя губернатором Тэя или Севера, чтобы можно было исследовать магию Красных Волшебников или скрытые сокровища Подгорья. Еще относительно молодой, он намеревается пойти по пути нежити, когда его тело начнет подводить его.

Характерный магически й предмет Хэдруна - его темный посох, который он использует для наказания некомпетентных фаворитов и отражения атак завистливых принцев. Хотя он очень тих и спокоен в своих манерах, когда взволнован, он ковыряет ногтем большого пальца рукоятку посоха, уже сделав в нем ямку. Посох иногда "пропускает" безопасную черную энергию из этой точки.

Чалтский полуостров

Чаще всего рассматриваемый как отсталая, незаселенная земля монстров, джунглей, болезней и дикарей, Чалтский полуостров может похвастаться несколькими отличающимися культурами и относительно устойчивыми правительствами, насчитывающими сотни лет. Репутация этих земель происходят от их изоляции от остальной части мира, магического укрывательства ключевых городов и от вынужденных лихорадкой речей старых моряков.

Чалтский полуостров охватывает земли от Джунглей Мхайр на западе, включая Черные Джунгли, джунгли Чалта и страны Ташалар, Самарач и Тиндол.

Чалт

Население: 440,640 (люди 60%, гоблины 20%, лизардфолки 10%, дикие дварфы 5%, птерафолки 4 %)
Правительство: Племена (сельские районы); теократия (в городе Мезро)
Религии: Эшоудау (аспект Шар), Таррд Харр, Убтао
Импорт: Продово льствие, драгоценности, оружие
Экспорт: Меха, драгоценные камни, слоновая кость, благовония
Мировоззрение: LN, CE, LG

Расположенный в самом западном конце Чалтского полуострова, Чалт - громадные джунгли с дикими тварями, неповоротливыми динозаврами и поедаемыми болезнью болотами. Затворнические человеческие племена, жестокие гоблины и странные чудовищные народы населяют эту опасную землю. Однако Чалт притягивает авантюристов, ищущих его легендарные богатства.

Вера во многие аспекты божества Убтао доминирует в этой земле над божественными силами Фаэруна, предоставившими Убтао земли Чалта в обмен на его бдительность за угрозой под Пикам и Пламени.

Жизнь и общество

Народ Чалта живет в маленьких племенных деревнях на десять-пятнадцать семейств, ежегодно переме щаясь, когда бедная почва ис стощается. Они используют оружие, не требующее много металла, типа ручных топоров, луков, дубин, полукопий, болас, ножей и коротких копий. Искусство железа и стали слишком редко для чалтан, чтобы произво дить металлические доспех и в каком-либо количестве, так что их воины носят шкурные нагрудники и большие шкурные щиты овальной формы.

Племенные традиции ограничивают практику колдовства и волшебства среди сельских кланов, хотя люди со способностью к магии столь же обычны в Чалте, как и где-либо еще. Только одному владеющему тайной магией разрешено практиковать свое ремесло в любом данном клане или деревне. Эти колдуны и волшебники участвуют в охотничьих церемониях и варении снадобий для помощи воинам. Изменнические маги скрываются в джунглях и изучают магию в тайне или отказываются от своих родных деревень, путешествуя в колледж в Мезро.

Чалтане не доверяют власти и богатству, предпочитая жить просто, и обменивают избыток полезных товаров. Отличные от людей интеллектуальные существа, живущие в больших количествах в Чалте, включают батири (племена зеленокожих гоблинов, квалифицированных в выслеживании), диких дварфов, лизардфолков, птерафолков и юань-ти. Менее обычны а аракокры, чуулы, гидры, наги, троглодиты, тролли и виверны. Абориге ны очень уважают динозавров, которым отведено особое место в местной мифологии, и некоторые поклоняются им как аспекту Убтао.

Чалтское оружие

Многие богатые воины или вожди владеют оружием из хорошей стали, приобретенным у северных торговцев, но оружие, сделанное из камня, древесины, обсидиана или меди, в Чалте вполне обычно. Оружие, сделанное из низших материалов, переносит -2 штраф атаки и урона (с минимальным уроном 1).

Никто из чалтских оружейников не работает с тяжелыми металлическими доспехами из-за дефицита железа и стали и жарких, влажных условий полуострова. Любой персонаж, носящий дольше часа доспех, который имеет штраф проверки доспеха -5 или хуже, становится утомленным, как будто он спал в доспехе (-2 штраф к Силе и Ловкости, не может разгоняться или бежать). Он остается утомленным, пока носит доспех, и в течение 1 полного часа после того, как он снимет его.

Чалтские шкурные нагрудники эквивалентны кожаному доспеху, а шкурные щиты эквивалентны большим деревянным щитам.

Главные географические особенности

Известные джунгли охватывают большую часть западного конца Чалтского полуострова. Только самые высокие горы свободны от зелени, хотя великие болотистые поляны и луга окружают большие внутренние озера.

Джунгли Чалта: Слушая рассказы в тавернах остальной части Фаэруна, трудно избежать заключения, что джунгли Чалта - самое смертельное место на всемТориле. Каждый кустарник и виноградная лоза - давящий, ядовитый, плотоядный или кровососущий монстр, и из-под каждого кустарника следит тысяча чешуйчатых, ядовитых, клыкастых монстров.

Эти рассказы далеко не неправильны. Жара и влажность невероятны, и насекомые повсюду, цепляясь и жаля, их шум непрерывен. Бездорожные джунгли - дом странных племен дварфов и чешуйчатого народа, не встречающегося больше нигде. Земные пиявки, плотоядные растения и гигантские слизняки достаточно обычны, и каждая змея, похоже, вооружена смертельным ядом.

Болезнь - самый смертельный из убийц Чалта. Ее несут растения с острыми шипами или любой из сотен укусов насекомых, переносимых в типичный день, ее приносят даже туманы джунглей. Те, кто пьют некипяченую воду джунглей, почти наверняка вскоре получат некую болезнь или паразита.

Путешествие в "глубокий навес" джунглей - самое легкое, хотя и не безопасное. Здесь гигантские солифугиды, муравьи, пауки, отвратительные пресмыкающиеся и пурпурные черви скользят и бегают в постоянно завешенном лозой, заполненном грибами мраке под стофутовыми деревьями, куда никогда не добирается солнце. По крайней мере, подлесок редок, и путешественника в беде может ждать голодная смерть.

Все же исследователи из других мест Фаэруна приходят в Чалт снова и снова в поисках его легендарных золотых жил, драгоценных камней размером с ладонь человека, экзотических растений, ценимых коллекционерами Амна, Калимшана, Сембии, Тетира, Тэя и Уотердипа (и, для ровного счета, источников ядов, духов и лекарств), крепкой древесины джунглей и даже каучуковых деревьев.

Богатство Чалта не преувеличено даже ненамного. Сатрапы Калимшана посылают постоянный поток рабов в джунгли, чтобы вырезать дороги через быстро вырастающие лозы и ползуны, и достигать известных шахт и разрушенных городов. Большинство погибает, но несколько спасшихся рассказывают красочные истории об обширных пещерах, лежащих под джунглями, населенных гигантскими летучими мышами или плащевиками, и разрушенных городах, набитых монетами и драгоценными камнями и скрывающимися монстрами, где только виноградные лозы поддерживают рушащиеся камни, а сверхъестественные шестиголовые змеи скользят и даже летают. Они говорят о легендарном городе Мезро, где Чалтские короли-священники живут, поклоняясь странным божествам... и о жутких существах, известных как глубинное отродье, выплевывающих живые дубликаты существ, сожранных ими.

Пики Пламени: Дом саламандр и других пламенных существ, Пики Пламени стоят над парой железных дверей, ведущих к царству мертвых. Когда подойдет гибель мира, Дендар Ночная Змея (ужасный монстр, питающийся невспоминаемыми кошмарами всех существ) сломает эти двери и вырвется на Торил.

Долина Утраченнной Чести: Место, окруженное самыми плотными частями джунглей, эта долина была последним убежищем Эшоу (см. Историю региона, ниже), прежде чем они были разбиты. Все богатство Эшоу может быть скрыто в здешних пещерах, но другие легенды говорят, что злое божество Эшоудау (Шар в другом облике) живет здесь, вербуя последователей и планируя месть. Округа изобилует большим количеством батири и естественных хищников.

Дикое Побережье: Скалистая, неприветливая протяженность юго-западной береговой линии Чалта создает опасность для судов. Морякам это широкое мест известно водоворотами, изменчивыми ветрами силы бури и водными монстрами, а также летучими динозаврами, бьющимися с гигантскими орлами за превосходство в небесах. Храбрые или глупые исследуют пещеры вдоль побережья, надеясь найти туннели, ведущие к богатым шахтам, лежащим под джунглями.

Важные места

Несмотря на опасность джунглей, определенный народ все еще умеет высекать цивилизованные области для себя и посетителей страны.

Форт Белуариан (поселок, 313): Эта застава принадлежит Пылающему Кулаку, наемной компании, основанной во Вратах Балдура. Ее члены включают рейнджеров, волшебников, клериков и большое количество бойцов, нанимающихся на любое предприятие, которое не служит злой цели. Они хорошо оснащены и знакомы с джунглями, и они даже позволяют отчаянным авантюристам провести в форте ночь, если в этом есть большая потребность.

Мезро (метрополис, 28,126): Мезро - самая большая цивилизованная область в Чалте. В прошлые годы магическая стена окружала город, делая его невидимым и причиняя *замешательство* тем, кто подошел слишком близко. Эта защита была снята в 1363 DR после победного сражения против гоблинов-батири. Теперь это - зона безопасности для исследователей, разбитых джунглями.

Мезро - святой город для чалтских племен, и он в общем мирный, немногие люди носят оружие, кроме прагматичных ножей. Любой хронический правонарушитель татуируется синим треугольником на лбу и ссылается. Бессмертные бары Убтао, шесть паладиноподобных Избранных, существующих для защиты города от любого вреда, управляют Мезро.

Город имеет собственный колледж волшебства, хотя он в общем закрыт для не-чалтан. После учения в Мезро в течение нескольких лет волшебники обычно возвращаются в свои родные племена. Лишь редкие чалтские маги путешествуют в другие области Фаэруна в поисках благосостояния.

Порт Найанзару (маленький Город, 9,375): Главный торговый центр Чалта, эта гавань портового города была предназначена в первую очередь для защиты, так как в этих водах бродит много пиратов. Ходят слухи, что начальник порта платит дань могучему дракону-черепахе, который отгоняет всех других морских монстров.

Легенда джунглей: Улуу Талонх

Из всех легенд, передаваемых шепотом, о наполненных монстрами, пронизанных болотами джунглях Чалта, самая жуткая - об Улуу Талонхе, имя, значение которого было утеряно наряду с племенем, подарившим его.

Улуу Талонх - огромная, дрежняя, злорадная плотоядная тварь. Сверхъестественная туннелевидная нора всегда отмечает его движение. Звук побуждает интеллектуальных существ джунглей к безрассудному полету или смертному страху.

Замыкаясь на предназначенную добычу, Улуу "идет внутри" растений и деревьев джунглей, заставляя их слегка колебаться и изгибаться, и сквозь них стремительно движутся отростки, как огромные челюсти на конце щупалец — безглазые челюсти, совершенно видящие добычу, хватая и разрывая ее, пока все существа поблизости не умерли или не сбежали.

Если челюсть "убита", Улуу покидает область, но никогда не бывает убит сам. Даже сборища волшебников, накладывающих пламенные и взрывающие заклинания, стирающие мили и мили джунглей, не сумели уничтожить Улуу Талонха.

Еще более пугает привычка этого таинственного хищника приманивать добычу к себе, заставляя существ говорить за него. Создавая "говорильщика", Улуу сначала "жалит" существо джунглей или даже человека, вводя в цель корешок. Через него Улуу высасывает все внутренности (покидание говорящего сминает его в пыль, пустую шелуху). Затем Улуу может передавать свои собственные мысли и умственный контроль через говорящего. Даже существа, которые обычно не говорят, могут хрипло шептать слова в попытке приманить людей к его челюстям. Иногда говорящие просят помочь или издалека молят о помощи — но чаще они изображают из себя помощников или компаньонов, уже убитых Улуу.

Кто или что на самом деле Улуу Талонх - остается смертельной тайной.

Захват охотниками гнезда юань-ти в густых джунглях

История региона

Тысячелетия назад божество Убтао создало джунгли и населило их существами. Четыре тысячи лет назад оно построило город Мезро своими собственными руками и уполномочило баров — своих Избранных — защищать его. В конечном счете Убтао, утомленное постоянными требованиями людей города, отступило, позволив барам самим управлять Мезро.

Понимая, что акт создания отдалил его от смертных, Убтао наполнил частью своей сущности землю, создав духов природы и неосторожно притянув внимание темной тени. Племя людей, называемое Эшоу, освободило это теневое существо, Эшоудау, сразу напавшее на Мезро и ушедшее, пород ив великие разрушения. В возмездие бара по имени Раз Нси выследил и убил весь народ Эшоу. Большинство чалтан забыло Эшоу и древнее преступление Раза Нси.

Несколько лет назад бессмертный Король Осау (LG мужчина человек паладин 15, Избранный Убтао) снова открыл Мезро внешнему миру. Торговые товары теперь текут от и к остальной части Фаэруна.

Заговоры и слухи

Как отмечено выше, в джунглях Чалта ждут невыдуманные сокровища... и смертная опасность. Выбор – искать, несмотря на риск – то, что выделяет авантюристов из простого народа.

Драконы побережья: Драконы-черепахи скрываются в море около мест впадения рек, ища добычу и дань. Местные власти нанимают героев, чтобы убить или отвлечь некоторых из этих существ, чтобы можно было беспрепятственно отправить ценные грузы. Чтобы подсластить пилюлю, некоторые волшебники ищут части дракона-черепахи для экзотических заклинаний или магических изделий и дорого платят за панцири.

Падший чемпион: Ренегат-бара Раз Нси давно был сослан за свое безжалостное истребление Эшоу. Он все еще поддерживает искривленную преданность Мезро и яростно не соглашается с открытием города Осау. Ведомый намерением спасти Мезро от его дезинформированных правителей, Раз Нси поднял армию нежити, чтобы бросить ее на своих прежних товарищей и всех чужестранцев за пределами Чалта.

Ташалар

Столица: Ташлута
Население: 889,950 (люди 94%, лизардфолки 4%, юань-ти 1%)
Правительство: Торговая олигархия
Религии: Чонти, Малар, Саврас, Вокин
Импорт: Говядина, плоды, серебро, рабы
Экспорт: Сыр, окрашенная ткань, стекло, оливковое масло, маслины, дары моря, специи, вино
Мировоззрение: CN, N, NE

Более цивилизованный, чем Чалт, и более дружественный, чем Калимшан, Ташалар - экзотическая земля странной еды, красивых людей и великого богатства. Квалифицированные ремесленники делают превосходные арбалеты и быстрые корабли. Первоклассные охотники хранят трофеи - тех, кого убивать опаснее всего. Люди Ташалара живут по полосе дружественной береговой линии вдоль южного Сияющего Моря, избегая входить в Черные Джунгли и горы Хазук, кроме как для добычи золота и железа.

Ташаларанский виноград настолько совершенен, что даже самый плохой виноградник производит вино, стоящие сотню золотых в Уотердипе. Это богатство и блеск затеняет консорциум Рундиин, душащий торговлю, и злые юань-ти, населяющие джунгли.

Жизнь и общество

Большие городки Ташалара (в действительности маленькие города-государства) - дом богатых и показушных торговых семейств. "Принцы" семейств управляют торговыми консорциумами, которые правят страной.

Обычный народ, не живущий на полях, в рощах или виноградниках, работает моряками, судомонтажниками, парусниками и провизионистами.

Охота - популярный спорт, самые храбрые охотники разыскивают смертельных жителей джунглей. Пряная еда и крепкое вино - типичный обед. Народ Ташалара властен над будущим, и у любого из взрослых есть по крайней мере один набор карт или досок, используемых для личного предсказания (более состоятельные имеют сделанные из серебра или слоновой кости). Народ усматривает руку Савраса Всевидящего в своих ежедневных чтениях карт, гадании и астрологии.

Главные географические особенности

Ташалар - теплая, но свежая страна, с открытой землей, покрытой растительными садами, оливковых рощами и виноградниками.

Черные Джунгли: Эти джунгли - дом трех больших племен юань-ти, одно из которых объединилось с консорциумом Рундиин. Племя Сесехэн обеспечивает экзотические травы и яды для Рундиина в обмен на рабов и транспортировку чистокровных шпионов в северные порты. Джунгли имеют связи с Подземьем, а один из храмов змеиному богу юань-ти содержит *портал* к подобному месту Хлондета в Вилонском Пределе.

Горы Хазук: Эти горы дают достаточно золота и железа для поддержки экономики Ташалара. Цивилизованные, но несдержанные каменные гиганты живут в отдаленных пиках в огромных скальных поместьях, обменивая драгоценные камни на прекрасное вино и знания - на мясо драконов-черепах.

Джунгли Мхайр: Остатки старой империи юань-ти все еще живут в изолированных "карманах" этих обширных, скудно населенных джунглей. Кровавый цветок, редкая трава, пожухшая на всем остальном Фаэруне, собирается здесь для переработки в мощный лечебный бальзам. В джунглях также блуждают группы диких дварфов (выживших из затерянного королевства), торгующие огромными зелеными камнями-спинелами, но тщательно охраняющие тайну того, где они находят их.

Важные места

Город Ташлута - самый большой из городов-государств Ташалара и самый приветливый к посетителям нации.

Ташлута (метрополис, 51,522): Столица Ташалара – обычный порт для посетителей, поскольку только здесь местные жители прилагают какие-либо усили по изучению других языков Фаэруна. Они любят играть шутки с иностранцами, обычно продавая невероятно пряную пищу. Город имеет запрет на змей всех видов, и ташлутане убивают любую из обнаруженных.

История региона

Давным-давно великая коммерческая империя под названием Таштан управляла центральный частью Чалтского полуострова. В результате многих сражений с Калимшаном и чумы джунглей Таштан распался на меньшие нации, самая северная из которых – собрание городов-государств, теперь известных как Ташалар.

Сильное коммерческое королевство, Ташалар защищает свои границы флотами мощных судов, большинство которых подпадает под влияние консорциума агрессивных торговцев, известного как Рундиин. Рундиин дотягивается до Калимшана через товарищество с Рыцарями Щита, организацией шпионов, активных в Амне, Калимшане и Тетире. Ташаларанские суда теперь приходят в порты в Калимшане и на Озере Пара, привозя необычные товары нетерпеливым получателям в других местах Фаэруна.

Заговоры и слухи

Приключения в Ташаларе в общем начинаются в городе Ташлута, хотя неотмеченные на карте горные пределы и джунгли могут соблазнить авантюристов, ищущих нечасто исследуемые места.

Борьба за корону: Убийства и шантаж принцев правящих семейств, как полагают, является работой кого-то, желающего установить определенного вельможу на пост номинального главы Ташалара. Большинство думает, что вовлечены члены Рундиина или юань-ти наряду с несколькими менее влиятельными торговыми семействами. Все стороны начали нанимать наемников и авантюристов для защиты и делать контратаки на подозреваемых врагов.

Всплывший: Давно затонувшее судно, украшенное морскими водорослями, с экипажем в виде кучи покрытых кораллами костей, поднялось с морского дна во внешнюю гавань Ташлуты и приплыло в доки, причинив немалый ужас. Ташлутанские власти отбуксировали судно в частный док и отказались объявить его содержимое. Следующим утром вся скелетная команда ушла, и несколько людей с тех пор были найдены мертвыми на улицах.

Самарач

Немногое известно об этом королевстве, так как оно отделено от остального полуострова густыми джунглями и жестокими горами. Исследователи из Ташалара утверждают, что оно населено трусами, по ночам баррикадирующимися в окруженных стеной городах. Аборигены скрывают дороги к своим городам и горные проходы иллюзиями.

Тиндол

Пространства высокой травы покрывают эту землю, служа домом для расы людей, подобных чалтанам, но известных как невероятно плоскостопые. В холмах и горах живут золотые дварфы, их пещеры звенят звуками оружия, которое они куют, чтобы бороться с ордами куо-тоа, живущими в затопленных туннелях внизу. Куо-тоа объединены с юань-ти, имеющими черты плавучих змей.

Холодные Земли

Регион, называемый Холодными Землями, состоит из территорий, смежных или близких к Великому Леднику, а именно Дамары, Нарфелла, Соссала и Ваасы. Их неприветливый климат в значительной степени зависит от влияния ледника. Это собрание наций многие ошибочно называют Землями Кровавого Камня, но это название фактически относится только к Дамаре и Ваасе. Редко населенные, но богатые минералами, эти страны притягивают взгляды иноземцев, желающих побыстрее ударить по этому богатству. Большинство, однако, быстро укрощаются враждебной окружающей средой и агрессивными племенами.

Дамара

Столица: Гелиогабалус
Население: 1,321,920 (люди 87%, дварфы 6%, халфлинги 4%, полуорки 2%)

Правительство: Монархия
Религии: Илматер, Силванус, Темпус (варвары)
Импорт: Продовольствие, домашний скот, древесина
Экспорт: Драгоценные камни, золото, железо, серебро
Мировоззрение: LN, N, NE

К северу от Импилтура и к востоку от Лунного Моря находится некогда могущественное царство Дамара, ныне восстанавливающееся после десятилетий войны с соседями, горными орками и гноллами. Терпимая ко всем расам и к большинству религий, страна дружелюбна к посетителям, особенно к тем, которые имеют навыки в убийстве монстров. Заинтересованные политикой и приключениями могут найти здесь множество возможностей.

Дамара поддерживает дружеские отношения со своими соседями и ведет процветающую торговлю драгоценными камнями, основанную на ее обильных шахтах халцедона (известного как "Кровавый Камень" за его красные пятна). Однако, лидеры Дамары осторожно посматривают на соседнюю землю Ваасы и готовы к любой необычной угрозе, которая может возникнуть оттуда.

Жизнь и общество

Выносливые люди Дамары упорно трудились, чтобы восстановить свою землю. Хотя многие мрачны и горько оплакивают потерю своего прежнего жизненного пути, поклонение Илматеру дает им силу перед лицом затруднений и высокие надежды на будущее. Паладины Плачущего Бога (особенно из Ордена Золотого Кубка) обычны, как и монахи этой веры из Монастыря Желтой Розы около Ледника Белого Червя.

Несмотря на муки своей недавней истории, дамаране гордятся своей страной, которая является домом мирно сосуществующим людям, дварфам, халфлингам и полуоркам. Их шахты производят достаточное количество металлов и драгоценных камней, чтобы оплатить необходимый ремонт, и колония свирфнеблинов под Проходом Кровавого Камня недавно открыла школу магии иллюзий.

Главные географические особенности

Некоторые из дамарских дорог вообще непроходимы в зимнее время, но реки связывают отдаленные земли со столицей. В теплые месяцы лодки и баржи плывут по холодным, быстрым водам, а зимой речной лед служит дорогой для гужевых саней.

Проход Кровавого Камня: Это - единственный истинный проход через Горы Галена. Кто бы ни контролировал Кровавый Камень, он контролирует торговлю между Ваасой и Дамарой и может с непринужденностью останавливать армии. Проход содержит Врата Кровавого Камня (большой город, 13,233), маленький лес и высокое горное озеро.

Земной Лес ("Эарсвуд"): Этот маленький, густой лес удивительно эластичен, вырастая назад, будучи вырубленным, всего за несколько лет. Легенды говорят, что давно великий друид зачаровал лес от ледника и что с того времени он никогда не покрывался льдом. Монстры в общем избегают леса.

Горы Галена: Эти иззубренные, ломаные пики покрыты льдом и снегом и населены тысячами гоблинов и гигантов, а также другими гуманоидными монстрами. Постоянные жители четырех главных дварфских поселений — Шахт Кровавого Камня (деревня, 500), Хиллсафар Холла (маленький городок, 1,500), Железной Шпоры (маленький городок, 1,000) и нового поселения золотых дварфов, Зала Огненного Молота (деревня, 300) — добывают в Галенах железо, серебро и Кровавый Камень. Хорошо вооруженные дварфские патрули держат монстров в отдалении. Подземье близко, и жители дроу, дерро и дуэргарских городов также разрабатывают глубинные жилы под этими горами. Города Мелвонт и Мулмастер спонсируют укрепление горняцких лагерей в западных предгорьях.

Важные места

С правительством, все еще формирующим границы своих обязанностей после вторжения орд злого лича, Дамара - земля, идеально удовлетворяющая авантюристов.

Врата: Эти две больших стены-крепости охраняют концы Прохода Кровавого Камня. Врата содержат запасы продовольствия на случай вторжения и регулярно патрулируются. Дамаранские Врата - длиной три мили, высотой тридцать футов, равномерно утыканные башнями с баллистами. Замок стоит на обоих концах. Ваасанские Врата - полмили длиной и высотой 60 футов, с подобными башнями, но без замков. Многие авантюристы устраивают лагеря в пределах Ваасанских Врат, используя их как базу для охоты на монстров в пределах этой земли.

Гелиогабалус (метрополис, 44,111): Это - старое местоположение трона Дамары, теперь провозглашенное для новой монархии. Преуспевающий торговый город, он - буквально конец дороги для торговцев, путешествующих на север из других областей Фаэруна. Гелиогабалус поставляет всей Дамаре иностранные товары и находится под влиянием гильдий независимых торговцев.

До пяти лет назад город не имел никакой армии, только наемников, контролируемых гильдиями. Новый король приказал, чтобы гильдии разогнали своих наемников, и старшие паладины Илматера теперь возглавляют молодых рекрутов на защите города.

Трайлсенд («Конец Тропы», большой город, 14,116): Эта столица баронства построена вокруг огромного, хорошо укрепленного замка. Город и баронство поддерживают дружественные отношения с нацией Импилтур. Барон Донливи Молодой (LN мужчина человек боец 3/жулик 3), переживший господство Короля-Ведьмы в бегах, продвигает поддержание союза с Королем Драгонсбэйном. В настоящее время богатый благородный, Барон Донлеви - первичная связь короля с Импилтуром.

Поскольку Трайлсенд - обычно первый город, который видят посетители Дамары, некоторые бизнесы служат исключительно для авантюристов.

Ледник Белого Червя

С пиков Гор Земная Шпора (см. статью об Импилтуре, ниже) застывшая река льда проливается с высокого утеса в Лунное Море на одном конце и в Озеро Айсмелт между Импилтуром и Дамарой - на другом. Ледник Белого Червя назван по имени белых реморхазов, которые бродят по нему, часто стадами по дюжине или более и, по общему мнению, возглавляются "королем" - червем гигантского размера. Авантюристы сообщают, что убегали от снежных пауков гигантского размера или реморхазов, головы которых были увенчаны длинными, цепкими щупальцами. В леднике также живет много меньших существ.

Старые истории гласят, что этот ледник был некогда частью Великого Ледника, покрывавшего все эти земли. Современные мудрецы предупреждают о чем-то зловещем, работающем в или под этим высоким льдом. Ледник слишком далеко на юге и на слишком низкой высоте, чтобы сохраняться без основанной на холоде магии великой силы, предполагают они, и безопасность всего Фаэруна может быть стержнем при изучении того, кто работает такой магией и почему — или, по крайней мере, при изучении истинной природы и сил "белых червей".

Глядя на ледник, включенная в иззубренный склон одного из самых высоких пиков Земной Шпоры, стоит Цитадель Белого Червя. Эта протяженная крепость с балконами, окнами и башенками включает и туннели в скалах под ней, плюс бесконечные древние комнаты, проходы и катакомбы. Цитадель лучше известна как Монастырь Желтой Розы, святой дом Илматера. Здешние монахи почитают Страдающего Бога, делают черничное вино, содержат обширный архив Земель Кровавого Камня и сохраняют работу преданных Илматеру в захватывающем музее искусств и ручной работы. Монахи Желтой Розы также собирают и записывают местные новости из Дамары, Импилтура, Нарфелла и Ваасы.

История региона

Дамара была основана почти три сотни лет назад династией Кровавых Перьев. Прежде богатое торговое королевство, богатое своим железом, серебром и кровавым камнем (которым торговали брусками ценностью в 25 gp, теперь называемыми неудачными "прокляты ми деньгами"), Дамара упала со своего величия в двенадцатилетней войне против захватчиков из Ваасы, земли на северо-западе.

Король-Ведьма Ваасы привел армии гигантов, гоблинов, орков и нежити в Дамару и в конечном счете одержал победу над Королем Вирдином Кровавые Перья у Брода Голиада. Падшие существа Ваасы заняли северную Дамару, но сбежали и рассеялись после того, как власть Короля-Ведьмы была разрушена местной бандой авантюристов. Гарет Драгонсбэйн оказался способным спаять ключевые союзы с малой знатью через поддержку простого народа и был коронован как король Дамары в 1359 DR.

После объединения Дамары Король Драгонсбэйн ("Губитель Драконов", LG мужчина человек паладин 20/клерик Илматера 5) упорно трудился, чтобы восстановить ее национальную экономику и силу оружия. Дамара оправилась от войны с Ваасой и наблюдает за Вратами, принимая меры против будущего вторжения своего северного соседа. Торговые отношения с Импилтуром положительны, и кровав ый камень укрепляется в торговле.

Король Драгонсбэйн пытается привлечь на свою землю авантюристов, строя у Дамар ы приключенческую репутацию. Его агенты рассказывают о богатых минералами горах, близости к полной монстров Ваасе, о школе магии иллюзий глубинных гномов и о возможностях, предоставл яемых землей. Драгонсбэйн даже предложил некоторые благородные звания законным и добрым жителям, желающим построить дома и поклясться в преданности Дамаре. Эти стимулы работают, и теперь есть устойчивый приток авантюристов в Дамару.

Заговоры и слухи

Герои могут найти множество возможностей в заполненных монстрами горах и северных землях. Те, кто прибывают сюда, могут заработать себе престиж после этой национальной политической суматохи.

Наследие Короля-Ведьмы: Деятельность бандитов в Горах Галена и в северной Дамаре может быть связана с Цитаделью Убийц, злой организацией, поддерживавшей Короля-Ведьму. Поддержанных заклинаниями, наложенными злым волшебником Нелликтом (LE мужчина человек волшебник 15/убийца 4), бандитов было трудно выслеживать, и они были очень эффективны в своих набегах. Захват некоторых из бандитов может привести к обнаружению местоположения Цитадели и искоренению последнего остатка власти Женгаи.

Подземные связи: Недавно шахтеры в Земной Шпоре прорвались к ранее неизвестной секции Подземья. В большой пещере, которую они обнаружили, есть ледяное озеро и, как думают, она соединяется с несколькими известными подземельями злых городов. Партии авантюристов собираются исследовать эти области и бесчисленные проходы и пещеры под ними.

Нарфелл

Столица: Билдобарис (только летом)
Население: 36,720 (люди 99%)
Правительство: Племена
Религии: Латандер, Темпус, Вокин
Импорт: Одежда, драгоценности
Экспорт: Лошади
Мировоззрение: CN, CG, CE

Страна, где выживают только сильные, Нарфелл - земля неплодородных почв, на которых растет лишь жиденькая трав а. Люди Нарфелла - племенной народ, называемый Нары, жестокие наездники на лошадях, полагающие, что все люди судятся по их действиям. Их девиз, "Дело, не кровь" показывает, что они игнорируют тех, кто ожидает уважения из-за "благородного" рождения. Некоторые из племен враждебны к чужеземцам, но все различия откладываются раз в год для великой ярмарки.

Кроме наездников, Нарфелл - дом тундровых йети (ужасные обезьяны) и орд хобгоблинов в горах. Древний Нарфелл был мощным, управляемым волшебниками государством, которое было уничтожено в войнах против ныне падшей империи Роматар. Варварский народ, живущий здесь, сегодня помнит немногое из своего цивилизованного прошлого, но Нары иногда находят на своей земле захороненные города, в каждом из которых есть великие изделия боевой магии.

Жизнь и общество

На этом сухом, плоском поле живут обширные стада северных оленей и диких волов — и кочевые конники, присматривающие за ними. Нары передвигаются со своим продовольствием, устанавливая "дорожные сборы" (временные палаточные деревни) везде, где их застают сумерки. Они собираются ежегодно в Билдобарисе для десятидневной Торговой Ярмарки, чтобы встретить чужеземных торговцев в огромном палаточном городе.

На Торговой Ярмарке двадцать семь племен Наров определяют общую политику для внешних вопросов типа войн и встречаются с внешними торговыми делегациями. В течение остальной части года быстро ездящие посыльные при необходимости поддерживают связь между племенными руководителями.

Нары свободно объединены в племенной совет во главе с самым большим племенем, Хартгротом. Хартгрот, которое может собрать четыре тысячи наездников под предводительством старого воин а Таламан а Хартгрот а (N мужчина человек варвар 5/боец 11), рассматривает чужеземцев скорее как источник торгового богатства, чем как противников, которых стоит ограбить или убить. Другие племена гораздо более враждебны — особенно Криил, нападающие на чужеземцев и других Наров, которых увидят. Племя Вар, однако, приветствует чужеземцев, и его народ стремится скорее понравиться им. Даг Ност цивилизовано настолько же, как жители Импилтура.

Племена Наров не используют знаки, униформу, определенные цвета или идентифицирующие большие знамена. Чужеземцы, не похожие на Наров — загорелая кожа, длинные черные волосы, заплетенные в "конский хвост", безвкусная одежда, великолепная квалификация в езде — всегда путешествуют в опасности. Лошади Наров высоки, жестоки, сильны и могут переносить большие трудности. Они - главное богатство и первичный торговый товар среди Наров, любящих обмен и покупку и имеющих слабость (люди в особенности) к драгоценностям и одежде ярких цветов.

Главные географические особенности

Плоские равнины Нарфелла не могут похвастаться многими примечательными особенностями. Однако, больше лежит под поверхностью, включая остатки древней империи, когда-то процветавшей здесь.

Озеро Ледяное Кружево ("Айслэйс"): Сформированное последним проходом Великого Ледника, это озеро может похвастаться чистой водой и множеством рыбы. Вода настолько холодна, что может убить пловца за 10 минут. Дом необычных водных существ, озеро также известно агрессивными ужасными медведями, живущими на его берегах.

Торговая встреча в Нарфелле

Важные места

"Города" Нарфелла состоят прежде всего из простых городков, где собираются кочевники.

Билдобарис (метрополис, 33,048, только летом): На десять дней каждым летом племена Наров собираются, формируя огромный палаточный город. Мили палаток из кожи животных покрывают землю, и аборигены в течение краткого времени приветствуют торговцев из других стран, меняя лошадей и изделия, взятые в руинах, на одежду, драгоценности, сушеное мясо, оружие и качественную сбрую.

История региона

Истоки страны Нарфелл датируются временем, почти настолько же далеким, как Войны Врат Орков, перебившие хребет Мулхоранду. Наемники, нанятые для борьбы с вторгшимися орками, основали нацию Нарфелл. И они, и их враги из Роматара заявили права на северную часть империи Мулхоранд. В конечном счете эти две нации стали воевать, и хотя обе просили Мулхоранд и Унтер о помощи, ни одна из стран не дала ее, опасаясь пророчеств о том, что такая война закончится взаимным уничтожением.

Последнее сражение между Нарфеллом и Роматаром вовлекло демонов, драконов и великую магию, сжегшую целые города. Когда дым рассеялся, обе нации был мертвы, их народы рассеялись на маленькие племена и анклавы на разорванной земле. Нарфелл живет с тех пор в этой форме, униженный и не знающий своей прежней славы. Некоторое наследие остается в великом оружии и в героических именах, которые носят некоторые из Наров, восходящих к тысячелетним истокам великого королевства Нарфелл.

Заговоры и слухи

Приключения в Нарфелле связаны с местными племенами. Предположительно, герои сталкиваются с Нарами, которые просто не нападают на них напрямую, и им, вероятно, еще придется "доказывать" себя.

Освоение: Король Гарет Драгонсбэйн из Дамары установил дружественные отношения с Таламаном Хартгротом, получив разрешение для народа Дамары разрабатывать нарфеллскую сторону Гор Шпиль Гиганта в обмен на долю драгоценных камней и других драгоценностей. Теперь бароны Дамары нуждаются в людях, чтобы найти подходящие местоположения для шахт и гарантировать эти области от нападений враждебных гуманоидов.

Вааса

Столица: Нет
Население: 145,440 (люди 60%, дварфы 30%, орки 9%)
Правительство: Нет (ранее диктатура)
Религии: Дварфский пантеон, оркский пантеон
Импорт: Продовольствие, оружие
Экспорт: Меха, драгоценные камни
Мировоззрение: CE, LN, N

Эта неприрученная пустошь замороженных равнин и тундры была местом власти злого лича Женгаи - Короля -Ведьмы до его поражения бандой авантюристов. Вааса - еще одна неприветливая земля с разбросанными фермами, населенная злыми гуманоидами и другими монстрами. Земля испытывает недостаток гостеприимства, который восполняется неиспользованным богатством, поскольку горы Ваасы богаты металлами и драгоценными камнями, особенно кровавым камнем. Мили склонов гор невостребованы никакой из

цивилизаций, и много хорошо вооруженных разведчиков ездит в Ваасу в надежде найти драгоценные камни размером с кулак взрослого человека — и прожить достаточно долго, чтобы продать их.

Жизнь и общество

Ваасa - холодное, тоскливое место с бедной почвой, без магической помощи непригодной для больших поселений. В течение краткого лета замороженная земля превращается в густую грязь, делая путешествие еще труднее, чем в зимнее время, когда собачьи упряжки и лыжи - обычный вид транспорта. Многочисленные банды гуманоидов охотятся на равнинах и горах в поисках пропитания, главным образом карибу и маленьких травоядных. Другие гуманоиды не брезгуют употреблением мертвых из вражеских племен.

Местные поселения людей хорошо защищены или находятся в изолированных местах, где они, вероятно, не будут раскрыты. Жизнь трудна, а люди жестки, тихи и строги. Народы равнин говорят на смеси Общего и Дварфского, в то время как жители отдаленных горных поселений (и близких к Палисчуку) используют много слов Оркского.

Главные географические особенности

Ограниченная горами и Великим Ледником, Ваасa фактически изолирована от остальной части Фаэруна.

Бескрайние Топи: Эти большие, иногда труднопределимые области грязи и гниющих кустарников - смертельные ловушки для неосторожных, способные затянуть даже человека с силой столь же мощной, как у гиганта. Некоторые формируются вокруг горячих ключей, о которых некоторые говорят, что они питаются магическим источником. Вода из этих источников может, по общему мнению, увеличивать способности, излечивать раны или предоставлять даже более мощную магию.

Великий Ледник: Сформированный из магического ледяного ожерелья божества Улутиу, этот ледник последовательно отступает в течение столетий. Триста лет назад он покрывал Дамару и Ваасу. Племена людей (Улутиуне) живут в отдаленных частях ледника, иногда путешествуя в "жаркие страны" за мясом и железным оружием. В пределах территории, охваченной ледником, лежит горная цепь Новуларонд, область, о которой говорят, что в ней есть затерянные города, почему-то свободные ото льда.

Ледник - дом белых драконов, реморхазов, снежных цветов (съедобные растения, резвящиеся на ледяном ветре), "ледяных червей" (бело-меховые создания длиной с человеческую руку, живущие на талой воде и снежных цветах), "призрачных", или белых ротов и даже бродячих гелугонов. Они - "Ледяные Когти Ираклии", служащие древней и могущественной человеческой жрице, называющей себя "Ледяной Королевой".

Ираклиа (NE женщина человек клерик Аурил 15/божественный ученик 5/иерофант 5) - хозяйка Великого Ледника. Из своего подледного царства она собирает молодых, энергичных магов для некой неизвестной, но несомненно зловещей цели. Ираклиа поклоняется Аурил Морозной Деве и командует магией устрашающей мощи, включая заклинания ее собственного изобретения, типа *ледяной бритвы*, *ледяного кулака* и *холодных когтей*. Немногие видели ее замок, созданный изо льда, и остались живы, чтобы рассказать об этом.

Бонус от переводчика: описание Ираклии из «Руководства Эпического Уровня»:

Женщина человек клерик Аурил 15/божественый ученик 5/иерофант 5: CR 25; Средний аутсайдер (зло); HD 15d8+15 плюс 5d8+5 плюс 5d8+5; hp 140; Инициатива +0; Скорость 30 футов; AC 33, касание 10, застигнутый врасплох 33; Атака +20/+15/+10 рукопашная (1d8+4 плюс 3d6 холод/x3 плюс 9d6 холод, *+3 ледяного взрыва боевой топор*), +26 дпльнобойная (1d8+10 плюс 1d6 холод, *+5 ледяного взрыва легкий арбалет* с +5 *зарядами*); SA упрек нежити 6/день; SQ божественный эмиссар, сопротивление электричеству 5, сопротивление огню 10, специальные способности иерофанта, иммунитет к холоду, *наполнить способностью заклинания*, священная защита +2, превосходство; AL NE; Спасброски: Стойкость +19, Рефлексы +10, Воля +26; Сила 10, Ловкость 10, Телосложение 12, Интеллект 14, Мудрость, 28, Харизма 16. Рост 5 футов 7 дюймов.

Навыки и умения: Концентрация +29, Дипломатия +31, Знание (религия) +30, Колдовство +30, Знания Дикой Местности +24; Боевое Колдовство, Создание Магического Оружия и Доспехов, Усиление Заклинания, Эпическое Колдовство, Продление Заклинание, Великая Мудрость, Мастерство Военного Оружия (боевой топор), Максимизирование Заклинания, Ускорение Заклинания, Выживший.

Божественный эмиссар: Телепатически связывается с аутсайдерами, служащими Аурил либо нейтрально-злыми, 60-футовый диапазон.

Специальные способности иерофанта: Взрыв неверующих, божественная досягаемость, сила заклинаний +2, подобные заклинаниям способности (*конус холода* 2/день и *ледяной шторм* 4/день).

Иммунитет к холоду: Ираклиа использовала заклинание *чудо*, чтобы стать полностью иммунной к холоду.

Наполнить способностью заклинания: Подобная заклинанию способность, годная к употреблению по желанию.

Священная защита: +2 бонус на спасброски против божественных заклинаний и сверхъестественных и подобных заклинаниям способностей аутсайдеров.

Превосходство: *Защита от добра* как свободное действие, употребимая по желанию; +2 бонус на основанные на Харизме проверки навыков и способностей при взаимодействии с последователями Аурил.

Заклинания клерика в день: 6/9/8/8/8/8/5/6/5/6; база DC 19 + уровень заклинания. Божество: Аурил. Домены: Воздух (изгнание земли/упрек воздуха 6/день), Шторм (сопротивление электричеству 5), Вода (изгнание воды/упрек огня 6/день). Уровень заклинателя 25-й.

Эпические заклинания клерика в день: 2; DC спасброска 29.

Имущество: Посох мороза (45 зарядов; не может использовать функцию стены льда), *+3 ледяного взрыва боевой топор, +5 полный пластинчатый доспех сопротивления огню, +5 умеренного укрепления большой стальной щит, +5 могучий ледяного взрыва композитный короткий лук* (+2 бонус Силы), 50 *+5 стрел, кольцо уклонения, кольцо свободы движения, палочка гашения пламени, амулет Мудрости +6, амулет естественного доспеха +3, плащ сопротивления +2, палочка поглощения, малое колечко взрывания*.

Называющая себя Ледяной Королевой, Ираклиа живет в или под замком, сформированным из льда, где-то в северных пределах Великого Ледника. Она - могучий клерик Аурил и воплощает ярость Ледяной Девы своими неустанными нападениями на народ Соссала. Ей служат гелугоны, называемыми Ледяными Когтями Ираклиа.

Ираклиа, как считают, иногда использует заклинания для похищения молодых энергичных волшебников из Соссала и даже из южных земель - Ваасы и Дамары. Некоторые предполагают, что она нуждается в их жизненной сущности, чтобы продлить свою собственную жизнь, поскольку она, похоже, очень долговечна. Возможно, она собирает силы лояльных ей волшебников или принуждает их служить ей, или каким-то образом направляет силу их заклинаний в расширение досягаемости Великого Ледника еще далее в Холодные Земли.

Ираклиа известна своими внушающими страх эпическими заклинаниями, называемыми *ледяная бритва, ледяной кулак* и *холодные когти*.

Ледяная бритва (Icerazor)

Воплощение [Холод]
DC Колдовства: 40
Компоненты: V, S, XP
Время чтения: 1 действие
Дальность: 300 футов.
Эффект: Заряд холода 300 футов длиной и 10 футов шириной
Продолжительность: Мгновенно
Спасбросок: Рефлексы - вполовину
Сопротивление заклинаниям: Да
Разработка: 360,000 gp; 8 дней; 14,400 XP. Семена: *уничтожение* (DC 29), *энергия* (DC 19). Факторы: время чтения в 1 действие (+20 DC), изменение цели на область (+2 DC). Смягчающие факторы: сжигание 2,000 XP (-20 DC), обратная реакция 10 d6 (-10 DC).

Это заклинание создает разрезающий заряд энергии, наносящий 10 d6 пунктов урона плюс 20 d6 пунктов холодного урона существам, которые ударяет. Если цель убита или разрушена зарядом, останки уничтожаются, словно дезинтегрированные.

Заклинатель получает 10 d6 пунктов урона от наложения.

XP стоимость: 2,000 XP.

Ледяной кулак (Ice Fist)

Воплощение [Холод]
DC Колдовства: 40
Компоненты: V, S, XP
Время чтения: 1 действие
Дальность: Касание
Эффект: Существо, которого коснулись
Продолжительность: 20 часов
Спасбросок: Рефлексы - частично (см. текст)
Сопротивление заклинаниям: Да
Разработка: 360,000 gp; 8 дней; 14,400 XP. Семена: *энергия* (DC 19). Факторы: увеличение урона 10 d6+20 (+16 DC), время чтения в 1 действие (+20 DC), изменение области на касание цели (+4 DC). Смягчающие факторы: сжигание 1,300 XP (-13 DC), обратная реакция 6 d6 (-6 DC).

Это заклинание упаковывает цель, которую Вы должны поразить рукопашной атакой касанием, в блок льда, который излучает холодную энергию. Заточенное существо получает 10 d6+20 пунктов холодного урона в раунд, пока остается пойманным в блоке. Лед - 5 футов толщиной с каждой стороны заточенного существа (так что каждая стена вокруг существа имеет 180 очков жизни). Любое существо, проходящее сквозь лед, чтобы освободить заточенное существо, получает такой же холодный урон.

Если цель делает успешный спасбросок, она сбегает из формирующегося льда, но все же получает 10 d6+20 пунктов холодного урона от вашего холодного касания.

Заклинатель получает 6 d6 пунктов урона от наложения.

XP стоимость: 1,300 XP.

Холодные когти (Cold Claws)

Воплощение [Холод]
DC Колдовства: 39
Компоненты: V, S
Время чтения: 10 минут
Дальность: 20 миль
Эффект: 20-мильный радиус, сосредоточенный на Вас
Продолжительность: 20 часов
Спасбросок: Нет
Сопротивление заклинаниям: Нет
Разработка: 351,000 gp; 8 дней; 14,040 XP. Семена: *энергия* (DC 25). Факторы: увеличение дальности до 20 миль (+36 DC). Смягчающие факторы: время чтения увеличения на 9 минут (-18 DC), обратная реакция 4 d6 (-6 DC).

Это заклинание создает в пределах области заклинания снежную бурю. Перемена погоды занимает 10 минут после завершения наложения и продолжается в течение 20 часов, и еще в течение полного дня постепенно возвращается к нормальной. Снежная буря - сильные ветры, плотный снег (1 d3 футов) и ожесточенный холод; см. "Руководство Ведущего" для конкретных эффектов.

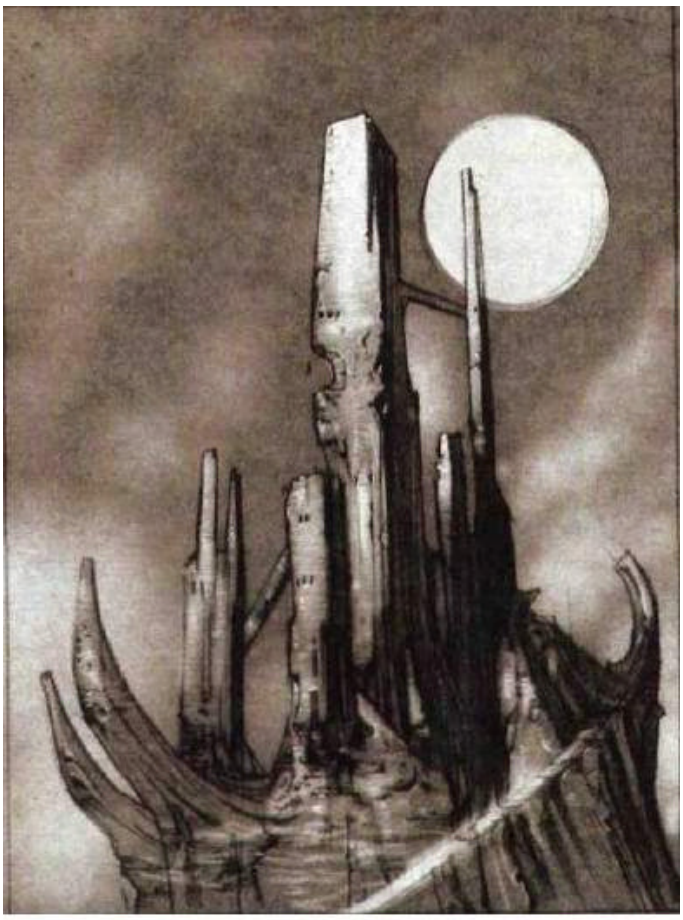
Заклинатель получает 4 d6 пунктов урона от наложения.

Важные места

Несмотря на свои опасности, Замок Перилоус – самое внушительное и посещаемое место в Ваасе, а земля теперь в значительной степени пуста.

Замок Перилоус ("Рискованный"): Вааса стала котлом зла десятилетия назад, когда усилиями демонов за одну ночь возникла крепость из темного камня. Замок Перилоус на берегах Озера Слез был жильем лича Женгаи, назвавшего себя Королем-Ведьмой Ваасы. При помощи своих демонов он собрал ужасных волков, гигантов, гоблинов, орков и нежить, чтобы завоевать Дамару.

Сегодня замок железных оков - обваливающиеся руины, по которым бродят, скрываясь, монстры и авантюристы, ищущие магию



Замок Перилоус

Женгаи. Замок разрушился, когда Гарет Драгонсбэйн привел героев в Ваасу, чтобы сломить власть лича.

Драконы часто устраивают логовища на верхушке Замка Перилоус, но лишь для того, чтобы быть убитыми или вытесненными авантюристами или скрывающимся ужасным *нечто*, очевидно, питающимся чем-то столь же большим и мощным, как великие вирмы.

Дармшалл (маленький город, 5,333): Приключенческая банда Десять Клинков основала эту деревню-крепость в юго-западной Ваасе, прикрытую южными пиками Галены. Она выстояла при восходе и падении Женгаи, и сегодня это - центр маленькой, но растущей территории ранчо рогатого скота и ферм.

Окруженный стеной Дармшалл гордится огромными подземными зернохранилищами, арсеналами и почти пятью сотнями способных солдат под управлением неустанного воина Гелгара Когтестража (LN мужчина человек рейнджер Хелма 15). Женщин в Дармшалле немного, и Гелгар послал вербовщиков в Драконий Предел, Телфлэмм и Импилтур в поисках жен для мужчин Дармшалла.

Делхоллс и Талагбар: Недавно растаявший на краю Движущегося Льда ледник показал эти две давно замороженных дварфских шахты, богатых кровавым камнем, изумрудами и рубиновыми залежами, а также пригодными к разработке железными и медными жилами.

Палисчук (маленький город, 9,211): Этот город на востоке от Замка Перилоус - большая, но не великая крепость, разрушенный город, восстановленный полуорками. Полуорки упорно трудились, чтобы оказать дружескую поддержку близлежащим поселениям — и успешно. Они мирно и честно торгуют с Вратами Кровавого Камня, Дармшаллом и соседними дварфами, хотя люди продолжают смотреть на Палисчук с опаской.

История региона

Большинство своего существования Вааса была замороженной землей, способной лишь поддерживать цивилизованный народ. В течение столетий никто, кроме гуманоидных племен и рассеянных охотников, ловцов и фермеров, не населял эту землю. Приход Женгаи и создание его крепости в 1347 DR направило Ваасу на путь военной нации гоблиноидов, орков, гигантов, нежити, демонов, бандитов и квалифицированных убийц, всех - с намерениями завоевания.

Армии Ваасы атаковали и завоевали народ Дамары, разделив эту нацию на мелкие баронства. Так называемый Король-Ведьма исчез на какое-то время, и поднялась группа героев, чтобы нанести поражение демоническим фаворитам и в конечном счете самому личу, заставив разрушиться Замок Перилоус. Вааса сегодня вернулась на свой старый путь, с бандами монстров, свободным управлением и отсутствием центральной власти. Однако бандиты и убийцы предположительно скрываются где-то в стране, готовя месть.

Заговоры и слухи

Большая магия означает большие сокровища — так или иначе, надежда авантюристов. Король-Ведьма, возможно, и ушел, но его работа все еще остается, от руин Замка Перилоус до существ, служивших ему.

Охота на монстров: Король Драгонсбэйн из Дамары обеспокоен большим количеством гуманоидов, живущих в горах и на равнинах Ваасы. Он увеличил награду за гоблинов, багбиров и гигантов до 5 gp, 15 gp и 100 gp соответственно в надежде убедить авантюристов потребовать свою долю от этого. Большие количества этих гуманоидов собираются вокруг руин Замка Перилоус, возможно, на службе некой недавно поднявшейся злой силе.

Соссал

Это отдаленное царство далеко на севере Нарфелла имеет немного контактов с остальной частью Фаэруна. Один-два раза в год (обычно летом) посетители из Соссала прибывают в Дамару, принося меха, мясо тюленей с Великого Ледника, красивые изделия из древесины и золото. Они уходят с дварфским оружием, серебром и различными видами мяса для торговли с народами ледника.

Некоторые соссримы имеют естественные силы, родственные друидской магии, и могут прогибать растения своей волей, проходить сквозь растительность, непроницаемую для других, или даже транспортировать себя от одного дерева к другому. Фактически декоративная и хорошо сделанная соссарская мебель, так хорошо продающаяся в Сембии, не вырезана вообще, а ваяется разумом соссримов-"резчиков".

Кормир

Столица: Сюзейл
Население: 1,360,800 (люди 85%, полуэльфы 10%, эльфы 4%)
Правительство: Монархия
Религии: Чонти, Денейр, Хелм, Латандер, Ллиира, Огма, Малар, Милил, Селунэ, Силванус, Темпус, Тимора, Вокин
Импорт: Стекло, слоновая кость, специи
Экспорт: Доспехи, резьба по слоновой кости, ткань, уголь, продовольствие, мечи, древесина
Мировоззрение: LG, LN, NG

Основанное более тысячи лет назад, королевство Кормир хорош своей просвещенной монархией, трудолюбивыми гражданами и выгодным местоположением. Кормир - цивилизованная земля, окруженная горами, лесами и поселениями злых гуманоидов. Известный своими хорошо обученными военными и активной группой санкционированных правительством заклинателей, Кормир может похвастаться прекрасным продовольствием, честным народом, странными тайнами и избытком связей с другими частями мира.

Недавно перенесший испытания от предательства благородных семейств, от армий гоблинов и орков, от голода, от мародерствующего древнего красного дракона и от смерти своего любимого монарха, Кормир теперь бьется за себя. Когда один из ее городов лежит в руинах, а множество злых гуманоидов все еще бродит по сельской местности, этой нации и требуются находчивые индивидуумы, желающие защитить ее корону и противостоять ее врагам.

Жизнь и общество

Даже при сильных причинах против этого, Кормир - устойчивая и преуспевающая страна. Несмотря на зачастую жестокое прошлое, постоянную вооруженную бдительность против тварей и пограничных опасностей и частые изменнические интриги, кормирианцы остаются лояльным, довольным, преуспевающим и миролюбивым народом. Хотя королевство поколебали серьезные перемены последних двух лет, кормирианцы ожидают лучших дней и готовы работать для достижения этой цели.

Семейство Обарскир управляет Кормиром при помощи мудрых Королевских Магов. Долгое господство Азуна IV с помощью прежнего Королевского Магикиана Вангердагаста дало царству наследие стабильности и процветания, что является предметом зависти для многих на Фаэруне.

Под королевским семейством - богатая, сложная, часто капризная группа благородных семейств с длинной родословной, давним влиянием и демонстрируемой лояльностью короне. Военные Волшебники — силы боевых магов под командой вдумчивых волшебников типа Калэдней — умеряют и королевские, и благородные излишки. Как выразился мудрец из Сюзейла Брадаскрас, Обарскиры, знать и Военные Волшебники "формируют три ножки табурета, на котором сидит простой народ".

Большинство кормирианцев - фермеры, владельцы ранчо, коневоды, лесники или ремесленники. Страна также поддерживает большую, способную армию, Пурпурных Драконов — не путайте с Азуном IV, королем, называвшим себя Пурпурным Драконом, или с Пурпурным Драконом Тоглором, долгое время бывшим самым большим и самым могущественным вирмом Драконьего Предела.

Главные географические особенности

Лесное Королевство - раскидистая, зеленая и приятная земля между горами, хорошо питаемая своими фермами и ранчо. Старые глубокие и пышные леса доминируют над пейзажем и национальным характером. Дракон, олень и единорог характеризуют землю в кормирианских рассказах, балладах и геральдике: вирм представляет старую землю, никогда до конца не приручённую дикость; стада оленей - королевский (и знати, и богатых) спорт плюс щедрость земли для всех; единорог символизирует скрытые тайны и чистоту сердца леса — и защиту, которую эта зелень всегда давала кормирианцам в случае опасности. Даже короли нации пользовались преимуществом этой защиты в темнейшие дни царства.

Трясина Фарси ("Трясина Далекого Моря"): Падшая цивилизация, предшествовшая эльфам, покоится в этом уродливом болоте. Единственные ее останки - украшенные здания, сделанные из стекла, столь же твердого, как сталь. Однако те, кто видели эти структуры, редко живут долго, поскольку болота полны мором и чумой. В руинах есть золото и странные существа, притягивающие авантюристов, несмотря на опасности.

Лес Хуллак: Некогда часть леса Кормантор, Хуллак обычно определял восточную границу Кормира. Под успешным господством Азуна IV люди плотно заселили край леса и существенно его урезали. Хуллак - самый первобытный лес Кормира, с темными долинами и скрытыми долами, которых никто не видел десятилетиями. Призрачные существа и странные монстры - соль местного фольклора, и орки и гоблины часто приходят с Громовых Пиков. Кормирианские начальники часто направляют авантюристов в Хуллак в надежде приручить этот лес.

Лес Короля: Это - самый западный фрагмент Кормантора, давно оставленного эльфами для людей. С небольшим подлеском, богатой живой природой и высокими кронами, Лес Короля полностью находится в собственности короны и обычно является приятным местом для поездок. Теперь, однако, он населяен орками, пришедшими из Арабела. В Лесу Короля нет никаких известных руин, и падшие существа никогда не появлялись здесь до прихода орков.

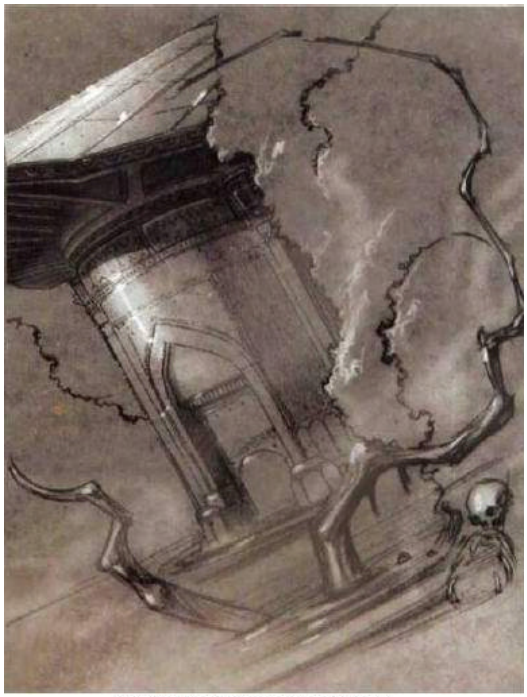
Трясина Тун ("Трясина Бочки"): Как и в Трясине Фарси, в Трясине Тун есть подобная древняя цивилизация. Старые истории говорят, что два города-государства поссорились и спустили друг на друга грязную магию по советам старух, которые, возможно, были агентами или проявлениями злого божества. Банды людей, устраивающие набеги на караваны, покидающие Кормир, живут где-то в частичке болот, не зараженной болезнью, управляемые лордом-бандитом Таалимом Торчтауэром ("Факельная Башня", LE мужчина человек боец 10).

Каменные Земли: Полоса широкой, скалистой пустоши между Штормовыми Рогами и Анорачем, эта область населена маленькими группами милитаризированных гоблинов, гноллов, орков и злых людей, которых всех вместе называют "граничными налетчиками". Десятилетиями правители Кормира предлагают щедрое выделение земель авантюристам, желающим приручить эти территории и основать на них точки опоры для людей. Жентарим, с другой стороны, активно собирает гоблинов в банды налетчиков, но вербовка идет с переменным успехом.

Штормовые Рога: Эти запретные горы массивны и остры, формируя собой высокую стену, нарушенную лишь Проходом Высокий Рог и Проходом Гнолла, охраняемыми Замком Высокий Рог и Замком Краг. Штормовые Рога защищают Кормир от нападений, но также и ограничивают расширение на север и запад. Хотя гуманоидные племена и живут в горах, их сила давно сломлена. Они представляют собой угрозу, только когда шаман или харизматичный варвар умудряются объединить их для набегов. Некоторые из племен учатся торговать мирно, меняя железную руду и меха на продовольствие и золото. Другие племена в глубине Штормовых Рогов обижаются на "равнинников" и готовят засады для исследователей. Множество орков, выживших при нападении на Арабел, сбежало в восточные Штормовые Рога, а многие бродят по равнинам между горами и городом. В горах также живут бродячие драконы, которые часто пробуждаются голодными после отдыха от своего последнего большого полета.

В Штормовых Рогах есть два постоянных человеческих поселения. Орлиный Пик (деревня, 153), построенный на большом обнажении - популярная остановка караванов, в то время как Скала Череп (деревня, 270) – шахтерское сообщество, затененное большой скалой, посвященной как святыня Келемвору.

Громовые Пики: Названные так из-за внезапных и разрушительных штормов, избивающих их круглый год, эти дикие и незаселенные горы - дом племен орков и гоблинов, которых так не любят в Кормире, Сембии или Долинах. Гуманоиды постоянно налетают на поселения, несмотря на кормирианские патрули, и путешественникам рекомендуют ходить вооруженными и осторожными. Горные проходы зимой блокированы снегом. Ненастная погода затрудняет крупномасштабные шахтерские действия, хотя уединенные разведчики иногда возвращаются с серебряными самородками размером с кулак. Однако, многие вообще никогда не возвращаются, столкнувшись с Орглороасой Свистящей Тенью, драколичем, устроившим логовище в покинутом дварфском городе Тандерхолм.



Древние руины из стекла в трясинах Фарси

Обширное Болото: Эта область трясин формирует границу между Кормиром и Сембией, поскольку ни одна из стран не желает предъявить на нее права, игнорируя область, пока ее монстры не блуждают по их территориям. Дом гноллов, хобгоблинов, лизардфолков и троллей, болото, как известно, укрывает нескольких маленьких черных драконов, безумного бехолдера-другого, блуждающие огоньки и другие странные создания. Это, вероятно, самая смертельная область в пределах страны, но так как существа обычно остаются в болоте, а люди Кормира не имеют никаких причин заходить в него, они его просто игнорируют.

Воды Виверна: Это чистое, звездно-ясное озеро ежегодно дает избыток рыбы, крабов и угрей. Утром вода покрыта густым туманом, и рыбаки, спозаранку встающие за рыбой, известны как рыбаки тумана. Соединяясь с Драгонмиром у Реки Вивернфлоу, Вивернуотер обеспечивает доступ к Морю Упавших Звезд.

Важные места

Кормир стал землей галантных рыцарей, капризной знати и богатых и зеленых ферм. Его свободолюбивые, часто независимые граждане горды жить

под знаменем Пурпурного Дракона — но они быстро реагируют на несправедливость, коррупцию и упадок.

Арабел (метрополис, 30,606): В течение гоблинских войн Арабел был эвакуирован в Сюзейл при помощи магии, и город был занят армией орков и гоблинов в течение нескольких месяцев. Заставы торговых компаний были разграблены, наемные группы, которые не были убиты, сбежали в другие города, а великий храм Тиморы был сожжен (как и святыни Чонти, Денейра, Хелма, Ллииры, Темпуса и Вокин). Лорд Арабла, Майремин Лал (NG женщина человек рейнджер Тиморы 12), известная как Леди Лорд, поклялась отобрать свой город. Несмотря на потерю ее левой руки и последующего ее восстановления мощной магией, она провела последние несколько месяцев, собирая наемников, рейнджеров, разведчиков и приключенческие банды для этой цели, и затем вытеснила орков из города. Орки сбежали в Хуллак, в Лес Короля, в восточные Штормовые Рога и на равнины на севере от Арабела. Хотя изнание гуманоидов с открытых сельхозугодий может пройти легко, очистить от их присутствия лес будет гораздо труднее.

Замок Краг («Скала»): Построенный для защиты северной границы Кормира от опасностей с Каменных Земель, Замок Краг размещает пять сотен Пурпурных Драконов и отделение из пяти Военных Волшебников. Жесткий командир Брен Таллсворд ("Высокий Меч", LN мужчина человек боец 10) призывает к частым тренировкам и смотрам. Авантюристы здесь не приветствуются; те, которые приходят, высылаются восвояси настолько быстро, насколько возможно.

Дедлук (маленький городок, 936): Это сообщество в Лесу Короля - дом фермеров и резчиков по дереву; вырубка живого леса запрещена в течение нескольких лет. Окруженной частоколом деревне теперь угрожают орки-налетчики, изгнанные из Арабела. Лорд Дедлука Тиомбар (NG мужчина человек боец 8) имеет талант к чтению и репутацию кормирского всезнайки. Двухсторонний *портал* в предместьях города соединяется с местом около входа в Королевское Общество в Сюзейле.

Вечерняя Звезда (маленький городок, 954): Вечерняя Звезда - поселение на перекрестке. Оно поддерживает близлежащие фермы, небольшое количество ремесленников, полагающихся на товары фермеров и авантюристов, путешествующих по этому пути. Лорд Тессарил Винтер ("Зима", CG женщина человек волшебник 12/боец 6) - быстрый и эффективный правитель. Деревня поддерживает храм Латандера, но главным образом известна своей близостью ко множеству руин, особенно Призрачных Залов Вечерней Звезды (см. Главу 8, Известные подземелья Фаэруна). Крылатые коты, известные как трессимы, обычны в этой области, что делает Вечерню Звезду популярным местом для любого, кто хочет заполучить их в качестве фамильяров (как Тессарил). *Портал*, созданный клериком Милики, соединяет синелистное дерево здесь с другим в королевских садах Сюзейла. Тихий темп здешней жизни был прерван Майремин Лал, использующей город как сборный пункт в своем сражении за Арабел, и этому месту приходится с тех пор отражать случайные набеги орков.

Иммерси (маленький городок, 1,170): Это сообщество - дом благородных семейств Виверншпор ("Шпора Виверна") и Тандерсворд ("Громовой Меч"), населяющих несколько поместий на юго-западном конце города. Посетители предупреждены, что следует уважать любого нарядно одетого или высокомерного, так как семейства мощны и не боятся доказывать это.

Иммерси - остановка на торговой дороге. Его гостиница Пять Прекрасных Рыб производит эль, известный по всему Кормиру. Здесь нет храмов, но большая открытая святыня Селунэ поддерживается клериком этой веры. Лорд Иммерси - Кулспур (LN мужчина человек жулик 3), бывший геральд предыдущего лорда.

Марсембер (метрополис, 36,007): Второй по величине город Кормира, Марсембер - морской порт, построенный на ряде островов, связанных мостами, изрезанный каналами. Первоначально построенный на болоте, Марсембер вырос, подмяв близлежащий ландшафт, но он все еще часто пахнет болотом. Известный как Город Специй из-за местных торговых компаний, доставляющих эти товары из далеких наций, город полагается на торговлю. Маленькие лодки переполняют каналы, и множество дел проводится в тайне, чтобы избежать закона.

Плоскую твердую землю здесь найти трудно, и только богатые могут позволить себе большие открытые области, обычно - на вершине зданий. Единственный большой храм Марсембера – таковой Латандера, хотя в нем также есть маленькие святыни Тиморы, Амберли и Вокин. Бледрин Скорил (LG мужчина человек боец 9) принят лордом города после безвременного падения предыдущего лорда. Здесь размещается отделение из двенадцати кораблей имперского флота.

Сюзейл (метрополис, 45,009): Королевская столица и богатейший город Кормира, Сюзейл - дом важной знати и торговых домов страны. Центр города - королевский дворец, окруженный садами и зданиями Королевского Общества.

Город поддерживает большие казармы для Пурпурных Драконов, плюс скотные дворы, верфи и множество гостиниц, таверн и фестхоллов. У Тиморы - самый видный храм, хотя здесь также есть святыни Ллииры, Огмы, Малара, Милила, Темпуса и Вокин. Известные резчики по слоновой кости из Сюзейла покупают экзотическую слоновую кость из многих стран, формируют ее в новые и изукрашенные формы и экспортируют по значительно увеличившейся цене.

Лорд города - Ставар (LG мужчина человек боец 10/Пурпурный 5), уверенный и лояльный человек, также командующий Пурпурными Драконами. Присутствие Пурпурных Драконов и Военных Волшебников более заметно после смерти Азуна, так как Принцесса-Регент желает ручаться перед простым народом в его безопасности и одновременно быть подготовленной к бунтам или повстанческим действиям, спровоцированным оппозиционной знатью. Она регулярно появляется с наследником, чтобы быть доступной народу и показать, что она не боится за свою жизнь или за будущее Кормира.

Громовой Камень (маленький городок, 1,800): Названный по имени близлежащих Громовых Пиков, этот городок лесозаготовителей и рыбаков стал приютом для авантюристов, готовящих исследовать Лес Хуллак. Группа алхимиков-гномов основала здесь магазин, продавая алхимические изделия авантюристам и делая на этом хорошую прибыль. Популярные изделия включают кислоту, мешки-липучки и (конечно) громовые камни. Гарнизон в сотню Пурпурных Драконов охраняет проход к Сембии, и иногда ему приходится спасать авантюристов, убегающих из леса с монстрами на хвосте. В городе нет лорда, но Пурпурные Драконы предписывают законы Кормира, направляемые их командующим, Фарилом Лаэралсоном (LG мужчина человек боец 7/рейнджер 3).

Тилвертон (ранее маленький город, 9,002; теперь пустой): Этот город много лет был оккупирован и формально вошел в нацию Кормир в прошлом году. Как ценная часть территории, следящая за одним из трех проходов через Громовые Пики, Тилвертон перенес атаку неизвестного происхождения в Миртуле 1372 DR. Ныне все, что осталось от него - темное, продавленное пространство, заполоненное тенями и мелькающими пятнами еще более глубокой темноты. Силы из пятидесяти Пурпурных Драконов были размещена поблизости, чтобы отгонять посетителей. Те, кто входят в область, тускнеют и в конечном счете исчезают, никогда не возвращаясь.

Триада волшебников из Уотердипа изучила часть местности, но пока сообщила только то, что в области использовалось много мощной магии. Это разрушило Плетение до такой степени, что очень ограничивает их способность исследовать далее. Грязная дорога вокруг странных руин была расчищена, чтобы позволить караванам проходить через эту область.

Вэймут ("Спорный Путь", маленький городок, 1,980): Вэймут был построен на искусственно расчищенной поляне пяти миль диаметром внутри Леса Короля. В городе есть большая твердыня, но из-за общей безопасности этого леса отдаленные здания не защищены стенами.

Город торговцев, Вэймут разводит качественных лошадей и изготавливает и восстанавливает фургоны. Его лорд - Филфар "Убийца троллей" Вудбэнд ("Лесная Лента", LG мужчина человек боец 10), очень сильный человек, чувствующий себя несколько неуютно со своим заслуженным именем (полученным, когда в молодости он помог отразить атаку троллей). В городе есть имеет маленькие храмы Тиморы и Ллииры.

Велун (маленький город, 6,661): Известный своими яркими зелеными сланцевыми крышами, Велун вырос вокруг движения паромов по реке Виверифлоу. Цвет крыш получен от камней из большого и заполоненного монстрами карьера, расположенного к северу от города.

Большинство местных жителей - ремесленники, изготовители лодок, корзин, парусов и глиняной посуды. Их лорд - Сарп Краснобородый (NG мужчина человек боец 9), упорный человек, не соглашающийся с политикой общества во многих вопросах и любимый местными жителями за свое отношение, которое, как они подозревают, удерживает Пурпурных Драконов подальше от их повседневной жизни. В городе есть храм Чонти и святыня Силвануса.

История региона

В древние времена Лесная Страна между горными цепями Громовых Пиков и Штормовыми Рогами была доменом драконов, включая *того самого* Пурпурного Дракона, могущественного вирма Тоглориморгоруса. Эльфы, обосновавшиеся здесь, оказались втянутыми в войну с драконами. Эта продолжительная борьба закончилась поединком Маневр Чести, в котором эльф Илифар Нелнуэв, Лорд Скипетров, победил Тоглора. Даже после того, как эльфы вытеснили драконов, люди из Импилтура и Чондата в конечном счете оттеснили эльфов от побережья будущего Кормира.

По мере роста борьбы между эльфами и людьми и расчистке людьми лесов для установки ферм самые знающие эльфы поняли, что они не смогут остановить вторжение людей или нанести им поражение. Оценив Ондета Обарскира как самого влиятельного человеческого лидера, они выбрали человека-волшебника Баэробла Этарра (супруг эльфийки Элии Дахаст) своим агентом под руководством Ондета. Таким образом эльфы надеялись замедлить заселение, удержать мир и сохранить лучшие части леса. Ферма Ондета в конечном счете превратилась в большой город Сюзейл, названный в честь жены Ондета Сюзары. Как ни странно, она ненавидела Кормир и пограничную жизнь настолько, что в конечном счете покинула его.

Ондет был строгим и благородным человеком, и хотя Баэробл отказывался покидать эльфийское общество, он стал первым из известных руководящих Королевских Магикианов Кормира. Когда Ондет умер, эльфы убедили его сына Фаэрлтанна стать первым королем человеческого царства, сформированного ими — и таким образом в Год Открывающихся Дверей (26 DR) был основан Кормир.

Усилиями Баэробла и его преемников, а также энергией и острым умом королевского семейства Кормира, трон удерживался Обарскирами более тысячи лет. В течение этого времени Лесное Королевство стало преуспевающим и сильным, пережило несколько вторжений, поглотило царства Эспарин и Орва, присоединило дикие Каменные Земли и сокрушило повторяющиеся восстания в городах Арабел и Марсембер. Несмотря на несколько вызовов трону и внутренние восстания, Обарскиры контролировали Кормир с помощью и с указаниями мудрых и предусмотрительных волшебников.

Кормир достиг своего зенита при правлении Короля Азуна IV, коронованного в 1336 DR. Годы процветания под его способным правлением, поддержанным мудростью Королевского Магикиана Вангердагаста, значительно усилили Кормир. Его энергия и влияние усилились, его население росло, и кормирианцы стали успешными торговцами и владельцами магазинов, каждое поколение достигало еще большего богатства и просвещения, чем предыдущее.

Во время правления Азуна самые западные территории были всерьез заселены, Сембия отказалась от пограничных споров, были проведены набеги против возрастающей силы Жентарима в Каменных Землях, Тилвертон был занят как протекторат, были сделаны предложения длительного союза с Долинами. Хоть он никогда и не состязался блеском и богатством с соседней Сембией, Кормиру широко завидовали за его силу и безопасность.

Мир в Кормире наконец рухнул в последние два года господства Азуна. Упадок пришел на землю, орки и гоблины вторглись в количествах, не виданных в Кормире в течение столетий, и в царстве появились старые противники Обарскиров, возвысившиеся через злую магию как джазнеты (вытягивающие магию крылатые существа великой силы). Кормир проснулся для войны, лишь перенеся поражение за поражением. Замки гоблинов возникли в северных пределах, Вангердагаст исчез, а джазнеты были объединены в небесах огромным вирмом, "Дьяволом-Драконом" Налавараутаторилом Красным.

Азун и его воинственная младшая дочь, Алусэйр Стальная Принцесса, бились с гоблиноидами, но испытали много поражений. Город Арабел был осажден, эвакуирован и потерян перед армиям гоблинов. Кое-какая знать совершила прямую измену, а другие открыто бросили вызов Принцессе Короны, показывая, что многие среди знати Кормира более не чувствуют никакой лояльности короне, кроме своего личного уважения к Азуну.

К концу кризиса Дьявол-Дракон и Азун IV убили друг друга на поле битвы, и было потеряно большое количество самых могущественных воинов царства, офицеров, солдат, Военных Волшебников и самой высокой знати. Принцесса Короны Таналаста победила джазнетов, но умерла вскоре после родов, дав земле нового короля, младенца Азуна V.

Сегодня Принцесса Алусэйр управляет Кормиром как регент с умелой помощью Вдовствующей Королевы Филфаэрил. Больной волшебник Вангердагаст выбрал преемницу, бевого колдуна Калэдней, и скрылся от глаз мира. Много знати стоит на краю восстания, другие ищут когти, чтобы уцепиться за возвращение из изгнания, а Сембия пытается тайно взять Кормир под свой контроль или, по крайней мере, получить в нем существенное влияние. Поскольку страна восстанавливается, она предлагает новые возможности — и новые опасности.

Заговоры и слухи

У Регента для этого много ресурсов. Алусэйр всегда была благоприятно настроена по отношению к товарищам-авантюристам, и она вновь обращается к смелым компаниям и свободным бандам героев, чтобы те помогли ей восстановить порядок на землях. К сожалению, некоторые из высокой знати Кормира пока чувствуют в этом один из признаков слабости Сюзейла.

Барон Каменных Земель: Теперь, когда Жентарим контролирует областью Лунного Моря, он снова обращает свой взгляд на юго-запад, надеясь войти в Кормир через Каменные Земли. У Короля Азуна было постоянное предложение - предоставить право Барона Каменных Земель любому претенденту, который поселится там, построит замок и будет охранять область. Алусэйр продолжает эту политику, так что умный и мощный авантюрист может воспользоваться этим предложением, очистив область от монстров, бандитов и агентов Жентарима. Сделав это, названный персонаж сможет основать цитадель, что гарантирует ему благородный титул и постоянное место в истории Кормира.

Тихая война: При разрушении земель знати и королевского дома, и с Сембией, настойчиво вырисовывающейся на горизонте, среди знати Кормира ходят интриги. Дома пытаются заполучить новые земли, влияние, права и позиции в обществе, тщательно подбирая слова и

Пурпурный Дракон

Послушайте теперь об одной из самых глубоких тайн царства - эй, подойдите и наклонитесь, потому что некоторых убивают, чтобы узнать это, а других - чтобы удержать это в тайне.

Вы слышали, я не сомневаюсь в этом, что где-то в Кормире, прячась на Каменных Землях, в Штормовых Рогах или в зеленых глубинах леса, всегда есть один Пурпурный Дракон.

Да, вирм с пурпурной чешуей, который может скрываться в подобии человека, хотя его глаза горят подобно пурпурному огню. Никто не знает всех сил Пурпурного Дракона, но он ненавидит слишком большие лесозаготовки, слишком много законов и жадность, и любит дикие вещи и красоту земли. Он хочет, чтобы его народ был свободен и смел в своих мечтах и делах.

Пурпурный Дракон ходит в одиночку и стоит особняком, и никто не знает его мнения. Он может быть добрым и заботливым или падшим и смертельным, спасти потерянного ребенка и затем разорвать гордых и жестоких рыцарей в доспехах.

Пурпурный пришел из эльфийской магии, которая здесь вошла в кровь драконов уже давно - никто не знает как, или не смеет спрашивать. Она позволяет существу принимать форму человека и делать кроме этого другие великие и ужасные вещи.

Это говорит о том, что когда последний Пурпурный Дракон умрет, то же самое будет и с Кормиром. Некоторые говорят, что этот день уже не так далек. Другие — враги короны — ищут Пурпурного Дракона, чтобы убить его и этим вызвать конец Лесного Королевства. Сам я надеюсь, что они найдут то, что ищут. В конце концов, убить дракона трудно, и просто будет меньше еще на одного жента, тэйца или надменного высокого лорда.

— Старый кормирианский лесник

поддерживая популярные фракции. Сембия пользуется своей торговой мощью, сосланная знать пытается пробиться в политику, повышается давление семейств. Алусэйр и Военные Волшебники приводят доводы в пользу шпионажа за каждым из благородных домов, чтобы предотвратить измену. Авантюристы могут поддерживать или срывать попытки любой из фракций и могут быть вознаграждены за свои усилия и пожалованы титулами и участками земли.

Алусэйр Обарскир

Женщина человек боец 7/рейнджер 1/Пурпурный 2: CR 10, Средний гуманоид; HD 10d10+30; hp 85; Инициатива +3; Скорость 20 футов; AC 28 (касание 16, застигнутый врасплох 25); Атака +17/+12 рукопашная (1d8+8/17-70, *+3 ворпальный длинный меч*; SQ Одобренный враг (орки +1), борьба двумя оружиями, способности рыцаря Пурпурного Дракона; AL NG; Спасброски: Стойкость +13, Рефлексы +5, Воля +5; Сила 16, Ловкость 16, Телосложение 16, Интеллект 14, Мудрость 13, Харизма 14. Рост 5 футов 6 дюймов.

Навыки и умения: Подъем +4, Дипломатия +6, Приручение животного +7, Запугивание +8, Прыжок +4, Слушание +7, Профессия (моряк) +2, Поездка (лошадь) +10, Поиск +5, Чувство Мотива +4, Обнаружение +7, Знания Дикой Местности +4; Выносливость, Улучшенный Критический (длинный меч), Железная Воля, Лидерство (12), Верховой Бой, Атака с Ходу, Энергичный Разгон, Прослеживание, Фокус Оружия (длинный меч), Специализация Оружия (длинный меч).

Специальные качества: Способности рыцаря Пурпурного Дракона: Героический щит, вдохновить храбрость 1/день, сплачивающий крик.

Имущество: +3 ворпальный длинный меч, мифриловый дварфский полный пластинчатый доспех (человеческого размера), *+2 большой металлический щит* (несущий герб Азуна, Пурпурный Дракон на черном поле), Кормирианское королевское кольцо с печаткой (позволяет телепатически связываться с Калэдней и знать ее местоположение), *кольцо защиты от обнаружения и местоположения* (носится только при необходимости, потому что его силы отрицаются силами кольца с печаткой), *кольцо свободы движения, кольцо защиты + 3.*

Названная Стальным Регентом Кормира после смерти ее отца Азуна IV, Принцесса Алусэйр Накасия Обарскир теперь управляет королевством для своего племянника-младенца, Азуна V.

Некогда непослушная девчонка-сорванец, вспыльчивый, импульсивный младший ребенок Азуна и Филфаэрил, она завоевала сердца простых людей своими отважными сражениями против Туйганской орды. Знающая сражения, стратегию, тяжелую жизнь и лошадей, Алусэйр провела свою жизнь в борьбе и поездках на Каменные Земли с другими молодыми рожденными знатью рыцарями, восхищенно подражавшими своей Стальной Принцессе в ее мастерстве сражения и в духе. Она - лучший мастер битв Кормира, более непринужденная в набегах и стычках, чем в вопросах дипломатии.

Алусэйр ненавидит светскую жизнь, сплетни и бесконечные пирушки. Ее гнев в ее роли делает ее точной, ясной и холодной в дипломатических и деловых отношениях, но мудрые советы Калэдней и Филфаэрил, наряду с ее собственным опытом на полях сражений означают, что она пропускает очень немногие нюансы светских игр.

Она стремится восстановить нравственную и военную силу Кормира, отбирая и перезаселяя все потерянные территории, пересаживая зерновые культуры и восстанавливая земельные участки. В то же самое время она отвергает инвесторов из Сембии и Вестгейта, желающих извлечь пользу из собственности в Кормире, и отказывает всем их попыткам управлять и влиять на кормирианские дела.

Пока она может сдерживать свою ярость против Блейдса (молодой благородный, с которым она ездила и которому доверяла), Алусэйр будет эффективным регентом, и чем дальше – тем лучше. Она хорошо правит, и верит, что смерть ее отца — его судьба, потому что он не уклонился бы от своих обязанностей — что делает ее целеустремленной в сохранении царства для следующего Азуна. Она избегает происков хитроязыких посланников, желающих, чтобы она сделала для Кормира что-нибудь не очень хорошее.

Калэдней

Женщина человек колдун 11/боец 4: CR 15; Средний гуманоид; HD 1d4+4 плюс 4d10+4; hp 67; Инициатива +7; Скорость 30 футов; AC 20 (касание 15, застигнутый врасплох 17); Атака +13/+8 рукопашная (1d8+5/19-20, *+2 длинный меч*) или +12/+7 дальнее касание (заклинанием); AL NG; Спасброски: Стойкость +10, Рефлексы +7, Воля +12; Сила 11, Ловкость 16, Телосложение 13, Интеллект 14, Мудрость 14, Харизма 18. Рост 5 футов 3 дюйма.

Навыки и умения: Алхимия +5, Подъем +4, Концентрация +11, Ремесло (кузнечное дело) +4, Дипломатия +6, Приручение Животного +9, Запугивание +7, Прыжок +3, Знание (тайны) +12, Знание (Кормир местный) + 3, Знание (география) +3, Слушание +5, Поездка (лошадь) +10, Наблюдение +7, Поиск +4, Колдовство +12, Обнаружение +5, Плавание +6; Тайная Подготовка, Создание Чудесного Предмета, Увеличение Заклинания, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Максимизирование Заклинания, Крепость, Фокус Оружия (длинный меч), Специализация Оружия (длинный меч).

Известные заклинания (6/7/7/7/7/4; база DC = 14 + уровень заклинания): 0-й — *ошеломление, обнаружение магии, обнаружение яда, разрушение нежити, звук привидения, свет, исправление, луч мороза, читать магию*; 1-й — *падение пера, доспех мага, верховое животное, щит, истинный удар*; 2-й — *сила быка, обнаружение мысли, невидимость, кислотная стрела Мелфа, защита от стрел*; 3-й — *рассеивание магии, смещение, стрела пламени, полет*; 4-й — *расслабленность, наблюдение, каменная кожа*; 5-й — *конус холода, телепорт*.

Имущество: +2 длинный меч, посох зачарования, кольцо защиты +2, наручи доспеха +5, малый плащ смещения, крылатые ботинки, брошь щита.

Выросшая в Тёрмише у отца-кормирианца и матери-тёрмианки, Калэдней (Ка-*лэд*-ней) покинула дом, чтобы присоединиться к приключенческой компании. Путешествуя вдаль

через *порталы*, которые обнаружила ее группа, она познакомилась с людьми и культурами других частей мира. Она обучалась с бойцами в Уотердипе, обменивалась заклинаниями с халруанскими волшебниками и училась ковать металл с золотыми дварфами Великой Трещины. Она прибыла в Кормир, чтобы быть ближе к своему больному отцу, возвратившемуся на свою родину после того, как мать Калэдней утонула в море при шторме, и стала местным наемным заклинателем и изготовителем незначительных магических изделий. Калэдней привлекла внимание Вангердагаста, Королевского Магикиана Кормира, когда единолично стерла в порошок партию оркских налетчиков с Громовых Пиков.

Тот факт, что эта мощная колдунья готова была провести жизнь без известности, впечатлил его. Ее отказ принять рыцарство укрепил его интерес. Исподволь он начал тренировать ее для работы под королевским знаменем Кормира, и когда Вангердагаст решил удалиться после недавних неприятностей, он назвал ее своим преемником. Она подобострастно приняла это.

Несмотря на свое типичное смирение, Калэдней зловредна и самоуверенна в придворных интригах, время от времени сваливающихся на нее. К ее счастью, у Регента Алусэйр подобный характер, и они вдвоем могут обсуждать вопросы государства напрямик. Калэдней предпочитает оставаться тихой фигурой на заднем плане, но ее медленно подталкивает в центр внимания Алусэйр, поскольку Стальной Регент старается быть подальше от сплетен и борьбы.

Долины

Столица: Нет
Население: 602,640 (люди 80%, дроу 6%, полуэльфы 7%, эльфы 4%, халфлинги 2%, гномы 1%, дварфы 1%)
Правительство: Изменяется от долины к долине; Совет Долин свободно объединяет все долины
Религии: Чонти, Латандер, Милики, Силванус, Темпус, Триада (Илматер, Торм, Тир)
Импорт: Доспехи, книги, стекло, драгоценности, изделия из металла, бумага, текстиль, оружие
Экспорт: Эль, хлеб, сыр, плоды, зерно, шкуры, древесина, овощи
Мировоззрение: CG, NG, N

Долины - широкие лесные долины с раскидистыми сельхозугодьями, связанные узкими торговыми дорогами, бегущими по красивому лесу. Благословленные плодородной почвой и умеренным климатом (кроме чрезвычайно резких зим), Долины - житница Сердцеземья. Независимый дух Долин и старый союз с эльфами Кормантора сделали их местом рождения истории и излюбленным домом многих из величайших героев Фаэруна.

Сегодня существует одиннадцать отдельных долин, каждая со своей собственной территорией, правительством (или отсутствием такового), милицией, торговыми договорами, амбициями и характером. Архендейл и Харроудейл ставят торговлю выше всего остального. Тасселдейл ценит промышленность и ремесла. Даггердейл в одиночку противостоит мощному врагу, в то время как Скардейл борется за возврат своей независимости после годов оккупации. Тем временем другие долины уважают старое Единство Долин и предпочитают, чтобы их оставили в покое.

Характер Долин

Хотя они разделяют общие традиции, культурные методы и религиозную преданность, Долины - не объединенное королевство, подобно Кормиру или Сембии. Вместо этого они - загадка для остальной части Фаэруна. Как могут маленькие и дезорганизованные группы упрямых заштатных фермеров и ремесленников удерживать контроль над желанными землями, окружающими великий эльфийский лес?

В прошлом сам лес был главной причиной длительного существования Долин, поскольку присутствие Эльфийского Двора сдерживало большинство противников. Теперь, когда эльфы в Корманторе - вторичная сила, жители Долин полагаются на дары, которые они всегда имели: героизм, уверенность в себе и сильное, почти клановое чувство сообщества.

Чужеземцам жители Долин кажутся сдержанными, подозрительными и скрытными. Пока вновь прибывших не идентифицируют как друзей или как противников или пока за них не поручится доверенный друг, жители Долин предпочитают пустым шуткам молчание. Как только человек принят, жители Долин открыты и предоставляют ему все необходимое, особенно для защиты. Будучи принятым жителями Долин как друг, незнакомец, как ожидается, внесет свой вклад в защиту сообщества.

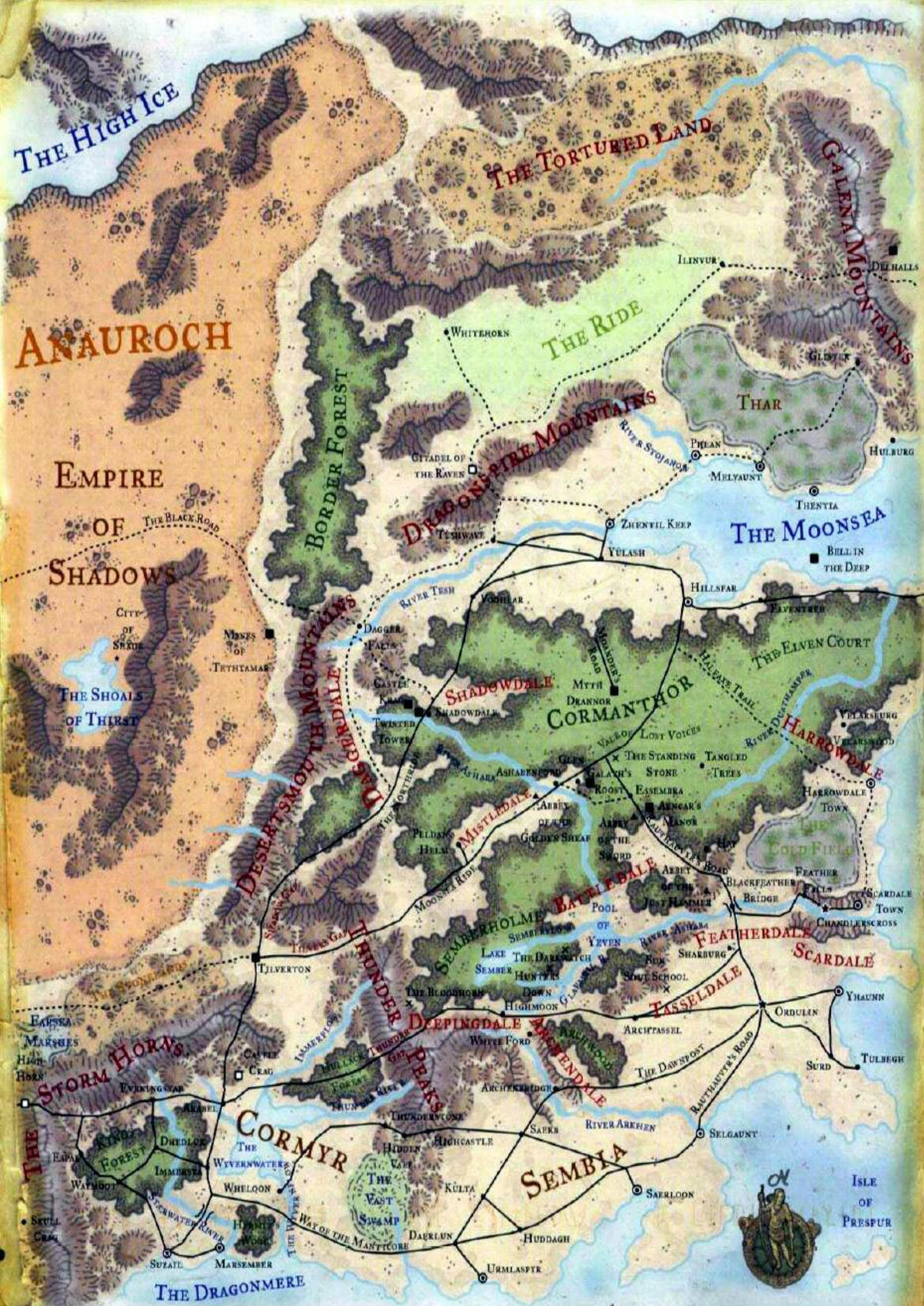
Большинство Долин поддерживает по крайней мере неофициальную милицию. Уровни обучения и профессионализм таких групп различны, но все они способны обеспечить некоторое обучение рукопашному оружию и хорошему длинному луку Долин. Стрелки Долин, вероятно, самые прекрасные человеческие лучники Фаэруна, приостанавливающие потенциальных захватчиков.

Единство Долин

Долины были некогда глубоким лесом, в котором понемногу охотились драконы, поскольку эти существа в основном предпочитали в пищу огров, оленей, медведей и ротов, доступных на открытых Каменных Землях на западе. Поскольку количество вирмов снижалось, а эльфийская мощь росла, эльфийское царство Кормантир процветало.

Люди прибывали из стран, известных сегодня как Чондат и Импилтур, селясь по краям этого великого леса. Эти перемещения привлекли народ из других областей Фаэруна: изгнанников, беглецов от правосудия и авантюристов, увидевших многообещающую землю. Рассеянные человеческие хутора и деревни начали появляться по краяя Кормантора около -200 DR. Эльфийская защита затрудняла рубку леса, так что человеческие поселения были рассеяны и изолированы, а не растягивались по широким открытым сельхозугодьям, как в странах, которые станут Кормиром на западе и Сембией на юге.

Предвидя возможность гибели своего народа, если они будут пытаться отгонять все более и более многочисленных человеческих поселенцев, эльфийский король Элтаргрим заключил Единство Долин между эльфами империи леса Кормантир и людьми, которые станут известными как жители Долин. Человеческие и эльфийские волшебники вместе возвели Стоячий Камень в центре Кормантора как символ единства между двумя расами. В обмен на обещание не вырубать лес Кормантор предкам нынешних жителей Долин позволили селиться вокруг леса или в местах, где не росли великие деревья. Хотя ранние Долины боролись за выживание, эльфы Кормантора стали сильными и уверенными. В 220 DR эльфийская корона разрешила людям входить в их королевство. В 261 DR они приняли роковое решение сердечно приветствовать их, преобразовав эльфийский город, тогда известный как Кормантор, в открытый город Миф Драннор. Все расы приветствовались в Миф Дранноре, который наслаждался золотым веком, продолжавшимся почти пять столетий. Миф Драннор достиг высот искусств, ремесел и культуры, непревзойденных с тех пор, и город принес людям, халфлингам, дварфам и гномам торговлю, путешествия и поселение за землях Драконьего Предела.



The High Ice
The Tortured Land
Galena Mountains
Delhalls
Ilinvur
Anauroch
Whitehorn
The Ride
Glister
Thar
Border Forest
Dragonspire Mountains
River Stojanow
Phean
Hulburg
Citadel of the Raven
Melvaunt
Thentia
Empire of Shadows
The Black Road
Zhentil Keep
The Moonsea
Tushwave
Yulash
Bell in the Deep
River Tesh
Hillsfar
Voohlar
Elventree
City of Shade
Mines of Tethyamar
Dagger Falls
Moander's Road
The Elven Court
Halfaxe Trail
Shadowdale
Myth Drannor
Cormanthor
Castle Krag
Shadowdale
Twisted Tower
Desertsmouth Mountains
Daggerdale
The Shoals of Thirst
Vale of Lost Voices
Harrowdale
Velarsburg
Velarswood
River Duathamper
The Standing Stone
Tangled Trees
Glen
Ashabenford
Galath's Roost
Essembra
Harrowdale Town
Mistledale
Abbey of the Golden Sheaf
Arncar's Manor
Abbey of the Sword
The Cold Field
Peldan's Helm
Rauthauvyr's Road
Abbey of the Just Hammer
Feather Falls
Blackfeather Bridge
Scardale Town
Moonsea Ride
Battledale
Chandlerscross
Pool of Yeven
Semberholme
Semberylos
River Ashara
Featherdale
Scardale
Thunder Gap
Lake Sember
The Darkwatch
Hunters Down
Sharburg
Fun Soul School
Tilverton
The Bloodhorn
Highmoon
Tasseldale
Yhaunn
Ordulin
Deepingdale
Archtassel
Earsea Marshes
High Horn
Storm Horns
Immerflow
Mullack Thunder Gap
Archendale
Archwood
White Ford
Castle Crag
Forest
Thunder River
The Dawnpost
Surd
Tulbegh
Eveningstar
Archenbridge
Rauthauvyr's Road
Arabel
Thunderstone
Saerb
River Arkhen
Selgaunt
The Kings Forest
Dhedluk
Cormyr
Highcastle
Hidden Vale
Espar
Immersea
The Wyvernwater
Sembia
Waymoot
Wheloon
The Vast Swamp
Kulta
Saerloon
Isle of Prespur
Skull Crag
Starwater River
Hermit's Wood
Way of the Manticore
Daerlun
Huddagh
Suzail
Marsember
Urmlaspyr
The Dragonmere

Возвышение Миф Драннора позволило Долинам пережить свое беспокойное младенчество. Падение города в 714 DR дало Долинам шанс процветать теми способами, которые были бы невозможны при неповрежденной эльфийской мощи. Немногие выжившие после краха Миф Драннора бежали от демонов, дьяволов и драконов, которые стекались в руины, но эти выжившие передали остатки своего богатства, магии и учения близлежащим долинам.

Хотя Единства больше нет, большинство Долин все еще соблюдает его. Традиция заменила эльфийскую мощь в качестве основного побуждения для соблюдения Единства, но пока достаточно сохранять границы Кормантора так, как они стоят сегодня.

Совет Долин

Каждый год в Середине Зимы каждая долина посылает делегата от выбранного города Долин в Совет Долин. Делегаты обсуждают дела, влияющие на все долины, типа обслуживания торговых маршрутов, договоров защиты против жентов или сембийской агрессии, ссоры по границам между соседними долинами и вопросы, касающиеся великого леса Кормантор.

Было сделано две серьезных попытки объединения Долин. Первая - легендарным Айэнкаром, Королем в Мантии, стремившимся сковать Долины в одно царство, но убитым в 1044 DR. Его мечта умерла вместе с ним. Второй потенциальный объединитель возвысился и пал в 1356 DR. Лорд Лэшен из Скардейла захватил Бэтлдейл, Фезердейл и Харроудейл, объявив о своем намерении завоевать все Долины. Лэшан исчез после поражения в больших сражениях в Мистлдейле и Шедоудейле, но его наследие начало вереницу неудач, которые мучают Скардейл и по сей день.

Море неприятностей

В текущем году, 1372 DR, Долины стоят перед множеством ужасных угроз. Враг, лучше всего известный им - Жентил Кип на севере. Враг, о котором и не подозревали, только что пришел, создав Империю Теней в пустошах Анорача. В своем Исходе на Эвермит эльфы оставили великий лес Кормантор открытым для другого великого противника, дроу.

Дроу не могут быть самым злым врагом перед лицом Долин. Поистрепалось само объединение Долин. Более чем за тринадцать столетий этот союз пережил предательство (обычно от людей), магические бедствия (обычно от эльфов) и давление от потенциальных колонизаторов (Сембия) и завоевателей (народы Лунного Моря). Эльфы Кормантора теперь на Эвермите, и что остается от соглашения Долин о сохранении леса и выращивании злаков только на полях, уже очищенных естественными силами? Люди некоторых долин, типа Архендейла, уже приветствуют шанс заготавливать и эксплуатировать эльфийский лес. Жители других долин, типа Диппингдейла, делают все, что могут, чтобы поощрить эльфов оставаться в лесу.

На следующей встрече Совета Долин в 1373 DR двумя самыми неотложными темами, вероятно, будет занятие дроу Кормантора и судьба Скардейла. Дроу сильно давят на владения долин, близких к Кормантору. На другие долины все же придется воздействовать борьбой. Одна из них - Даггердейл, место следующей ежегодной встречи Совета (до которой еще полгода). Самые злые враги Даггердейла - женты, которые "помогли" создать несчастную ситуацию со Скардейлом. Остается смотреть, смогут ли долины договориться о действиях против любого из этих врагов.

Архендейл ("Арочная Долина")

Столица: Арxенбридж
Население: 97,300 (люди 92%, полуэльфы 3%, гномы 2%, халфлинги 2%)
Правительство: Деспотичное правление Мечей
Религии: Чонти, Латандер, Темпус (Милики, Селунэ, Силванус)
Импорт: Экзотические работы по металлу, шелк, специи
Экспорт: Продукция, руда, древесина
Мировоззрение: NG, LN, N

Большинство долин - республики свободной формы или просвещенные феодальные государства, но Архендейл управляется тремя замаскированными диктаторами, называющими себя Мечами. В последнюю пару сотен лет Мечи последовательно играли на милитаристских инстинктах жителей Архена, настаивая на том, что долина должна быть сильнее своих соседей.

Целеустремленность Мечей окупилась. Защитники Архендейла, десять эскадронов (каждый из которых стостоит из шестидесяти облаченных в кольчуги наездников) - самая большая и лучше всего оснащенная полевая военная сила Долин. Эти Наездники Архена, как они себя называют, грохочут вверх и вниз по превосходным дорогам с обеих сторон Реки Архен, ища шпионов из других долин или с юга, культистов из Тэя или случайных прохожих, по которым кажется, что они нуждаются в уроке арxенского правосудия.

В защите Архендейла обычно подтверждается, что долина отдает свое богатство скорее безжалостному меркантилизму, чем военному авантюризму. В отличие от других долин, у которых фермы на первом месте, охота на втором и торговля на третьем, Архендейл - приют торговцев. Жители Архена в столице Арxенбридже ведут жизнь богатых торговцев. Арxенбридж - центр торговли всех Долин и первая остановка для Сембийских караванов, идущих на север.

Жизнь и общество

Для всех, кто в Архендейле, он *и есть* долина. Простой народ Архендейла и его торговцы и солдаты (хотя не и вся его знать и воинская элита) уважает справедливую игру и приличия. При таком воинственном отношении Архендейла неудивительно, что долина поддерживает крупный храм Темпуса в твердыне Свордпойнт. Другие популярные божества региона включают Чонти (уважаемую народом страны, выхаживающим свои маленькие фермы без неуместного интереса к городским махинациям) и Латандера (которого горожане Арxенбриджа

Пояснения к Долинам

Долины - крошечные места по сравнению с большинством царств, детализированных в других местах этой главы. Две записи для Долин имеют немного не такие значения, чем те же самые записи в применении к большим королевствам типа Сембии или Кормира.

Религии: Эта запись учитывает те веры, которые фактически имеют храмы в долине. Веры, у которых в долине есть только святыни, указаны в круглых скобках.

Импорт и экспорт: Почти все долины импортируют и экспортируют товары, упомянутые ранее в статистике Долин, открывающей эту секцию, в дополнение к любым, указанным здесь.

избрали в качестве божества-покровителя). Преданность Чонти весьма специфична у тех, кто желает в максимально возможной степени расчистить Архвуд и другие эльфийские леса под место для священных полей Чонти, что может быть выражено как благородная цель.

Главные географические особенности

Водопады Архендейла, его быстрые реки и лесистые северные склоны ставят его пейзаж среди самых живописных в Долинах наряду с лесами и холмами Диппингдейла.

Архвуд («Арочный Лес»): Архвуд стоит на северном фланге Архендейла, к югу от Диппингдейла и к западу от Тасселдейла. Деревянные фигуры заметны в экономической, социальной и политической жизни всех трех общин.

Технически не являясь частью Кормантора, Архвуд в значительной степени избежал вырубки из-за своей близости к этому великому лесу. Фактически, Кормантор и Архвуд смешиваются у затененных деревьями аллей Высокой Луны и в лесных садах Диппингдейла.

Люди Архендейла всегда желали заготавливать лес. После ссоры с Советом Долин в 1370 DR они продолжили планы по разработке секций леса, самых близких к их границе. Год спустя архендейлская заготовка леса Архвуд стала настолько быстрой, что народ в соседней долине мог слышать звуки топоров. Правители Архендейла не показывали причин своего решения. По правде говоря, заготовка леса раскрыла древние руины, которые Мечи Архендейла посчитали за лучшее оставить в покое.

Пороги Архена: Самый большой и красивый водопад Долин течет из естественного источника на Горе Талагброр, а затем падает на сотни футов вниз в долину. В солнечные дни прихожане Чонти и Милики идут к водопаду, надеясь увидеть пегасов, резвящихся в брызгах.

Долина Архен: Длинная долина, созданная Рекой Архен, формирует земли, занятые Архендейлом. Долина укрыта с обеих сторон высокими берегами, по которым можно подняться пешком, но не верхом. Два пути к внешнему миру, по одному в каждом конце долины, доступны для верхового воина или фургона торговца. Это - дорога на север от Белого Брода и дорога на юг от Архенбриджа.

Гора Талагброр: Жители Долин обычно переименовывают географические особенности, первоначально названные по имени злых существ, как только эти злодеи будут благополучно мертвы. Но жители Архена все еще называют эту гору по имени огра-мага, когда-то терроризировавшего долину, пока он не был убит героями, имена которых были забыты. Далеко на склоне, около логовища-пещеры огра-мага, большой источник формирует исток Реки Архен.

Важные места

Архенбридж, столица - единственная городская область приметного размера в Архендейле. Большинство существенных мест в пределах этой долины находятся в ее столице.

Архенбридж («Арочный Мост», маленький город, 8,179): Столица Архендейла - самый большой город в Долинах и единственный город более чем с двухтысячным населением во всем Архендейле. Близость Архенбриджа к официальной границе Сембии объясняет то, как сембийские связи помогают процветать рынкам, торговым домам и инвестициям Архендейла. Одновременное опасение сембийской военщины - военная позиция Архендейла. Мечи убедили жителей Архена, что успех в торговой и военной силе - неотделимые части национального характера их долины.

Результат - шумный, но непростой город, который постоянно растягивается за пределы своих восстановленных стен. Его внутреннее ядро столь же громко и шумно, как рынки Уотердипа. Его знать и богатые торговцы строят высокие дома в центре города, чтобы быть в центре всего. Характерная черта городских домов - недоступные окна и скрытая внутренняя цитадель, оборудованная бойницами для лучшей защиты.

Щедрость Богини: Архенбриджский храм Чонти - богато изукрашенный амбар. Прихожане вступают через арочную дверь меж двумя столбами, вырезанными, чтобы напоминать гигантские стебли пшеницы, мимо красивого фонтана. Легенда говорит, что если священник Чонти убит в Архендейле, вода фонтана превращается в кровь, способную лечить болезни, раны и даже ликантропию. Священники Чонти препятствуют распространению этих рассказов.

Свордпойнт («Острие Меча»): Со скалистого обнажения над Архенбриджем Свордпойнт доминирует над Долиной Архен на севере, торговой дорогой Доунпост от Ордулина и водным маршрутом вниз по Реке Архен. Массивная крепость щетинится баллистами, катапультами и другими военными машинами для уничтожения потенциальных осаждающих. Сами стены стары и местами разрушены, немного обновленные после постройки печально известным бароном-грабителем по имени Сангалар Краг, но толсты и не испытывают недостатка в качестве.

Свордпойнт - столичное здание Архендейла, дом Мечей и штаб их воинов, Наездников Архена. От одной до трех групп из шестидесяти Наездников остаются здесь при исполнении служебных обязанностей или на местных патрулях.

Несмотря на то, что жители других Долин смотрят на милитаризацию Архендейла с подозрением и высокомерием, внутренняя нравственность Свордпойнта высока. Святыня Темпуса в его стенах подтверждает солдатам, что их бог с ними. Секретные туннели в и из Свордпойнта не касаются их, пока об этом знают их командующие, и любые заключенные, кричащие в подземельях, без сомнения, заслуживают свою судьбу.

Утраченные Долины

Барды рассказывают красочные истории о долинах, большинство из которых - о руинах глубоко в лесу, их сокровищах, ожидающих, когда их найдут. Многое из этих сказаний о танцующих призраках, преследующих монстрах и утерянных богатствах - поэтическое воображение, но крупица правды есть в каждой истории. Все жители Долин знают названия долин, потерянных сравнительно недавно: Лунная Долина, Сессрендейл и Тешендейл. Долины падали и прежде, и долины будут падать снова.

Лунная Долина ("Мундейл"): Далекая от великого леса и слишком близкая к Сембии, Лунная Долина отреклась от Долин и присоединилась к молодому торговому королевству сотни лет назад. Ордулин, столица Сембии, была построена на месте старой Лунной Долины. Жители Долин считают преобразование Лунной Долины предупреждением против слишком сильного сближения с силами юга. Тасселдарране - исключение, они иногда рассматривают историю Лунной Долины как план, а не как предупреждение.

Сессрендейл: Сессрендейл, "Мертвая Долина", была основана в 880 DR. Она лежит между восточной стороной Громовых Пиков и самым западным краем Семберхолма, от Громового Промежутка на юге до Промежутка Тилвер на севере. Южная половина лежит близко к Архендейлу, который также заявил права на Громовой Промежуток, и это обрекло Сессрендейл на гибель.

Земля пастухов, каменщиков, торговцев и шахтеров, Сессрендейл управлялся Сумеречным Лордом, которого Архендейл обвинил в падшем колдовстве. Сумеречный Лорд пал, когда в 1232 DR вторглась армия Архендейла. Жители Архена убили или отбросили граждан Сессрендейла и уничтожили все здания, поля и шахты. Тогда же жители Архена засыпали поля Сессрендейла солью, чтобы гарантировать, что семейства жителей Сессрена, присягнувшие Бэтлдейлу и Диппингдейлу, никогда не будут снова селиться на своей земле. Лишь некоторые ловцы и лесорубы рискуют теперь забредать в Сессрендейл.

Тешендейл: Тешендейл занимал земли вдоль Теш в тени Жентил Кипа. Как только Жентил Кип превратился из независимого торгового города в улей зла, дни Тешендейла были сочтены. Даггердейл пережил свою встречу с Жентил Кипом сравнительно безболезненно, но Тешендейл уступил оркским ордам, завербованным жентами в 1316 DR. Тешвейв ("Тешская Волна") и Снежная Мантия, бывшие города Тешендейла, все еще фигурируют в планах жентов по Долинам.

Совет Долин оставляет свободное место для старшего, обычно представлявшего Тешендейл, частично как напоминание о том, что случается с теми, кто недооценивает жентов, и частично как напоминание того, что Долины не всегда умеют поддерживать друг друга так быстро, как должны бы.

Вторжение дроу в Бэтлдейл

Белый Брод (маленький городок, 1,052): Жители Архена сбросили валуны в реку, чтобы построить заслуживающий доверия брод на скалах Белой Воды на быстро бегущей Реке Архен, падающей на Порогах Архена. Сонный город Белый Брод вырос вокруг брода, заботясь о проходящих торговцах, вместо того чтобы упорно трудиться для привлечения их бизнес а или конкурировать с Арxенбриджем на юге. Его жители - резчики по дереву, фермеры, сборщики грибов или члены Наездников Архена, одно-два подразделения которых из шестидесяти членов защищает канаво-каменную кольцевую цитадель, называемую Арх Холд. Большая стена, называемая Волчьей Стеной, окружает сообщество широким овалом. Ее ворота обычно открыты, но их могут закрыть во время неприятностей или зимой, чтобы предохранить продовольствие деревни от налетов тварей.

История региона

История Архендейла вращается вокруг конфликтов с Сембией из-за их общей, но неопределенной границы. Как ни странно, недавние военные усовершенствования Архендейла финансировались введением военного времени, при котором каждый год Сембия платила Мечам драгоценными камнями, стоящими сотни тысяч золотых. Через какое-то время эти платежи стали формой защиты денег, выплаченных Архендейлу, так, чтобы он не мешал торговле Сембии.

Новый Сембийский Высший Владыка, Кендрик Селькирк, правильно рассудил, что Арxенбридж теперь слишком сильно зависит от той же самой торговли, чтобы препятствовать сембийским торговцам, и платежи прекратились. Конфликты из-за границ - нет.

Заговоры и слухи

Авантюристы не всегда приветствуются в Архендейле. Народ долины в общем процветает и находится в хорошим состоянии, сохраняемом Мечами, и в свою очередь Мечи не позволяют хаотическим вещам типа приключений иметь место в пределах своей области. Конечно, приключения случаются, несмотря на намерения правителей.

Проклятие Сессрена: По всему Архендейлу видные граждане начинают умирать от рук мощного и смертельного призрака, предположительно не кам иным, как духом Сумеречного Лорда Сессрендейла. Испуганные слухи передают, что призрак не остановиттся, пока не убьет по одному потомку каждого солдата, прошедшего Сессрендейл столетие назад — или, по крайней мере, по одному человеку от каждого из сотен семейств Архена. Сотая годовщина ожесточенной борьбы пришла, и люди боятся мести призрака.

Конечно, неясно, являются ли убитые граждане фактическими потомками проклятых семейств, и вообще призрак ли ответствен за смертные случаи. Если правда - не та, о которой говорит народ, то кто же убивает жителей Архена и почему он делает это?

Между Шилдмитами

За четыре года с прошлого фестиваля Шилдмит (в 1368 DR) состав потенциальных посетителей этих Шилдмитов Долин значительно изменился. Рэндал Морн забрал Даггердейл у жентов. Чума подкосила Скардейл и его оккупационные силы. Красные Волшебники Тэя построили торговый анклав в разрушенном порту Скардейла. К югу от Долин энергичный новый Высший Владыка доминирует в Сембии. Дроу, некоторые из которых прорвались из *порталов* Подзе мья прямо в Бэтлдейл, строят цитадели в Корманторе. Жентил Кип вырисовывается на севере, предвещая худшее в будущем, особенно теперь, когда Бэйн вернулся для поддержки сил священников Жентарима.

На светлой стороне - лунные эльфы, лесные эльфы и несколько солнечных эльфов, уехавших на Эвермит, просачиваются обратно в Долины через Эвереску, Диппингдейл и по своим лесным путям. Эльфийские союзники Бэтлдейла обещают посетить этот Шилдмит, приветствуя тех, кто пропустил изящество и красоту, представленную на фестивале эльфами Двора.

Бэтлдейл
("Долина Битв")

Столица: Эссембра
Население: 32,714 (люди 87%, полуэльфы 5%, халфлинги 4%, гномы 2%, дварфы 1%)
Правительство: Лордство
Религии: Гонд, Темпус (Чонти, Кореллон Ларетиан, Силванус)
Импорт: Одежда, прекрасные работы по металлу, масло, веревки, специи
Экспорт: Эль, сыр, плоды, зерно, мясо, домашний скот, шерсть
Мировоззрение: CG, NG, N

Жестокое название Бэттледейла не отражает его характер или внешнюю политику — это признак географического положения долины в середине лучших маршрутов вторжения через Долины. Исторически самые большие местные сражения проходили в лугах вокруг Бэтлдейла.

Не все чужеземцы, прибывающие в Бэтлдейл, приходят биться. Более чем за столетия Бэтлдейл превратился в место встречи и убежище для необычного объединения воинов, авантюристов и торговцев со всего Фаэруна.

Жизнь и общество

Для своих размеров Бэтлдейл почти столь же разнообразен, как Уотердип. Торговцы из Тёрмиша селятся в стране, затем растят детей, уезжающих в Пояс или присоединяющихся к местной милиции. Беженцы от войны в Тетире прибывают в Бэтлдейл, чтобы служить охотниками в поместьях сембийских лордов, и остаются после того, как сембийский предприниматель уходит, посылая сообщения в Тетир, чтобы присылали других родственников.

С другой стороны, дети Бэтлдейла уходят как авантюристы, торговцы или путешественники, и многие из них никогда не возвращаются. Долина большая, но ее население сравнительно невелико. В некоторых областях руины превосходят численностью жилые дома. Самый большой город Бэтлдейла, Эссембра, даже не находится в долине. Он стоит приблизительно в тридцати милях на север, внутри эльфийского леса.

Эссембра по смыслу ближе всего к столице Бэтлдейла, но Илмет, лорд Эссембры, не имеет особой власти над остальной частью долины. И при этом в Бэтлдейле нет никакой формальной системы законов. Соседи обычно предписывают общественный порядок самостоятельно. Серьезные вопросы типа бандитизма, поджогов или убийств предоставляются Илмету, если они не могут быть разрешены в местном масштабе, но у него нет ни каких официальных обязательств решать проблемы за пределами Эссембры. На практике же, поскольку Илмет добр и является лордом, бэтлдарране прислушиваются к его советам.

Главные географические особенности

Для большинства чужеземцев "Бэтлдейл" означает приятные луга и поля рядом с Дорогой Ротовир. Фактически эта долина делится на несколько различных областей.

Пояс: Эта область открытых сельхозугодий вокруг Дороги Ротовира - приятная страна, состоящая главным образом из маленьких окруженных стеной садов, ферм за заборами и больших пространств для выпаса овец. Народ земли живет в окруженных стеной домах или в палисадах, поскольку здесь есть постоянная проблема - бандитизм и опасные твари из Кормантора.

Через Пояс текут потоки и водоемы, полные рыбы, часто - рядом с маленькими святынями Чонти или Силвануса. Святыни Чонти - каменные столы, на которых путешественники и многие жители Пояса кладут продовольствие для голодных путешественников. Святыни Силвануса - маленькие колокольцы, повешенные над водоемами или лесными источниками.

Земля Трех Рек: Земли, где Семберфлоу и Глэймрил впадают в Реку Ашаба к северо-западу от Пруда Ивинэйра, плодородны и красивы, но скудно населены. Сожженные руины ныне мертвых твердынь и поместий авантюристов свидетельствуют о злобе совиных медведей, ликантропов и других магических тварей, иногда терроризирующих Три Реки.

Айэнкар, Король в Мантии

Жители Долин восхищаются героями, похожими на них самих: скромными, трудолюбивыми и выносливыми. Они стремительно сплачиваются после поражения, отстраиваются заново, вместо того чтобы скулить, и встают за того, кто прав, без взрывов гнева. «Я боюсь, что вам придется первым ударить меня,» - тихое предупреждение, сделанное популярным первым человеком, объединившим Долины, Айэнкаром - Королем в Мантии.

Айэнкар (ай-*эн*-кар) Бурлиск был воином из Бэтлдейла, выросшим с местными эльфами, от которых он получил знание леса, военные навыки и мудрость, а также терпение и сочувствие другим. В молодости он покинул Долины ради приключений со знакомыми из Сембии, называющими себя Кольчужной Мантией.

Воины Мантии пользовались большим успехом в качестве наемников, служа одному сембийскому предпринимателю за другим. Тем не менее, они были неизбежно помечены на смерть противниками Сембии и напуганными предпринимателями. Воины Мантии покинули Сембию и вернулись в Бэтлдейл.

Там Айэнкар и его товарищи нашли коррумпированных местных торговцев, пользующихся преимуществом перед бедными соседями для ростовщичества и найма головорезов. Мантия покончила с такими методами, и Айэнкар, лидер группы, был провозглашен Лордом Бэтлдейла. Айэнкар стремился к безопасности и процветанию своего народа так старательно, как хороший фермер ухаживает за своим домашним скотом, а другие члены Мантии, поставленные на соответствующие посты, патрулировали долину. За девять лет Айэнкар сделал Бэтлдейл сильнее, чем когда-либо. Торговцы из других долин принимали его мерки, им нравилось то, что они видели, и пугали им монстров и репрессивных правителей в других местах.

В 1038 DR Айэнкар решил стать Королем Долин. В зимние месяцы он убедил народы Шедоудейла и Тасселдейла объединиться с Бэтлдейлом под своим правлением. Весной он пронесся как свирепый шторм по другим долинам, ударяя стремительно и оставляя представителей Мантии по своим следам в качестве лордов или "владык меча". За один сезон знамя Мантии поднялось над всеми долинами, кроме Архендейла и Высокой Долины. За два года жители Долин полюбили своего короля и признали его правление законным.

К сожалению, Айэнкар правил в качестве Короля Долин всего шесть лет, и его "пятнадцатилетнее правление" включает его бытие Лордом Бэтлдейла. В течение этого времени Айэнкар редко отдыхал от борьбы с монстрами, бандитами, агентами Архендейла и Сембии и злыми волшебниками. После того, как один волшебник проклял Айэнкара гниющей болезнью, он скрыл свою отмершую плоть за красным капюшоном и маской, став Королем в Мантии.

В 1044 DR Айэнкар был убит драколичем во время пира. Его лейтенанты уничтожили костяного дракона и тех, кто вызвал его (злых волшебников, особенно Алакантера из Аррабара) и сожгли Айэнкара в его поместье. Разрушенное поместье со множеством башен все еще стоит прямо на восток от Дороги Ротовир.

Ивинвуд: В этом древнем лесу очень много игривых, но неопасных жителей и восхитительных съедобных грибов - релшаров. Он за столетия сменил дюжину названий, включая Лес Множества Имен. Он также назывался Бэтлвуд ("Лес Битвы", в те годы, когда его насильственно очищали от монстров), Бег Сатира (после известного колдуна-сатира, в конечном счете исчезшего в Подземье) и Свободная Твердыня Лесника (после годов занятия леса эмигрантами из Агларонда, которые не хотели быть частью Бэтлдейла).

Важные места

В отличие от тех долин, которые состоят из одного интересного города и ассортимента мирских домов и садов, Бэтлдейл известен опасными местами в получасе ходьбы от относительно безопасных участков.

Аббатство Меча: Четырнадцать лет назад, в течение Времени Неприятностей, Темпус появился на поле битвы у Ручья Мечей в Мистлдейле. Амнийский священник по имени Элдан Амброуз проследил путь Темпуса к полю битвы и обнаружил, что бог появился на Фаэруне внутри разрушенного замка в Бэтлдейле. Амброуз основал в восстановленной части замка храм, Аббатство Меча. Приблизительно пятьдесят одна сотня прихожан Темпуса взяла на себя охрану храма и многочисленных *порталов* в его подвалах и в местных туннелях Подземья.

В 1371 DR большие силы ваэронских дроу, авангард клана Озковин, атаковали Аббатство. Дроу прошли через неприсматриваемый *портал* в близлежащей глубокой пещере и прорвались сквозь защитников Аббатства. Сам Элдан Амброуз погиб при атаке, сожранный демоном после того, как он разрушил *портал*. Его действия не дали силам Озковина обрушиться на беззаботный Бэтлдейл.

К сожалению для защитников Аббатства, авангард дроу сбежал в леса, несмотря на жестокую борьбу. Озковин позже сумел открыть другой *портал* где-то в лесах к северу от Бэтлдейла, приведя остальную часть своего народа в Кормантор. У защитников Аббатства Меча больше нет достаточно воинов, чтобы охранять все нижние *порталы,* и даже заклинание *истинного воскрешения* не может вернуть Амброуза от демона, пожравшего его.

Поместье Айэнкара: В четырех милях к югу от Эссембры, в прямой видимости Дороги Ротовир, стоят одни из самых обманчиво приглашающих руин Фаэруна. В отличие от многих заполоненных призраками поместий Поместье Айэнкара все еще напоминает роскошный и величественный дом, хотя и дом военачальника - судя по барельефам, изображающим верховых рыцарей, охватывающим внешнюю сторону поместья. Действительно, внешние сады и окрестности Поместья Айэнкара достаточно безопасны, чтобы служить местом для проведения великого бэтлдейлского фестиваля Шилдмит.

Внутренность поместья - другой вопрос. Однозначно, что дом населен призраками, но привидения не тревожат каждого из входящих. У Культа Дракона есть секретную цитадель в одном из подвалов здания, доступным через туннели из Подземья.

Эссембра (большой городок, 2,804): Самый большой город Бэтлдейла не требует к себе уважения, подобно Архенбриджу, и не впечатляет посетителей своей красотой, подобно Высокой Луне. Находящаяся глубоко внутри эльфийского леса Эссембра - длинная аллея разделенных пространством домов по обеим сторонам Дороги Ротовир. Дорога испещрена наблюдательными постами — маленькими деревянными стрелковыми башнями, снабженными оборудованием для блокировки дороги, которые обычно остаются без персонала. Лишь несколько перекрестков между этими домами ведут к другим домам в лесу, и эти дорожки больше похожи на тропы, чем на аллеи.

В центре Эссембры большой окруженный стеной внутренний двор Бэттл Корта ведет к единственной части поселения, которую городской народ считает городом - группировка пятидесяти или около того жилищ, таверн, магазинов, храм Гонда и одно официальное здание, Поместье Илмета. Храм, известный как Дом Гонда, весьма внушителен, но посетители, приученные к гондарскому энтузиазму в новых путях исполнения, могут быть разочарованы. Клерики, предпочитающие аспект Гонда как бога ремесленников, а не изобретателей, комплектуют бэтлдейлский храм Гонда.

Места с призраками: На каждое поместье, принадлежащее сембийскому дворянину, есть еще два или три, лежащие в руинах и заросшие лесом. При всем внимании, сосредоточенном на дроу Кормантора, дороги Бэтлдейла и сельская местность не столь безопасны, как были ранее. Бандиты стали занимать эти разрушенные поместья. Илмет ищет компании уважаемых авантюристов, чтобы очистить "места с призраками", так как немногие солдаты под его командованием заняты патрулированием против набегов дроу.

Хэп (деревня, 467): Здесь находится двенадцать постоянных зданий и множество отдаленных ферм, есть кузнеца, лесопилка, таверна, святыня Латандера и постоянная охрана - от пяти до пятнадцати Людей Лорда Илмета. Охранники проводят время в охоте, азартных играх или практикуются с оружием, но они также следят за движением по Дороге Ротовира и осторожно косятся на Хэптус Хилл.

Хэптус Хилл («Холм Зуба Хэпа»): Башни старого волшебника венчают этот гранитный холм, смотрящий на Хэп. Не так давно он был занят Красным Волшебником по имени Дракандрос. Авантюристы убили его и схлестнулись с его союзниками-дроу, создавшими некую скрытую силу в проходах, пронизывающих холм. Теперь, когда дроу вернулись в Кормантор, народ Хэпа боится, что некоторые из этих новых захватчиков могут стремиться вновь занять свою старую цитадель под башней волшебника.

Поместье Илмета: Нынешний Лорд Бэтлдейла живет в окруженной рвом твердыне внутри Бэттл Корта - окруженной стеной восточной части Эссембры. Илмет (LN мужчина человек боец 8/чемпион Хелма 3) - справедливый человек, но мрачный и несколько зацикленный на своих обязанностях. Он руководит небольшой командой армии Бэтлдейла, эскадроном из сотни воинов, известных как Люди Лорда. Если авантюристы встают на пути Илмета (и чаще всего выставляются из его поместья!), он неохотно допускает их как полезных разведчиков и дополнительные мечи, которые он не должен кормить, вооружать или лечить.

История региона

Бэтлдейл начинался как части старших долин, сшитые вместе, когда их правительства продемонстрировали свою ненадежность, и люди решили сами улаживать свои дела.

Эссембра, самое влиятельное поселение Бэтлдейла, имеет знаменитую историю. Город назван по имени рыжеволосой авантюристки, женщины, вырезавшей себе имя мечом и жестоким остроумием. Эссембра-авантюристка отвергла лорда-эльфа, задавила дварфского короля голыми руками в состязании и, наконец, показала свою истинную природу дракона песни, поженившись с серебряным драконом. Некоторые говорят, что потомки драконьих детей Эссембры все еще живут около города, носящего ее имя. Однозначно, нынешняя Эссембра производит гораздо больше, чем могла бы, квалифицированных колдунов - людей и полуэльфов, магические таланты которых льются свободно вместо того, чтобы приспосабливаться к использованию волшебства.

Чуть более трехсот лет назад Бэтлдейл дал Долинам самое близкое - Высокого Короля. Айэнкар стал военачальником Бэтлдейла в 1050 DR, назвался "Королем в Мантии" и начал кампанию по объединению Долин. После того некоторого начального успеха человек, который был бы Высоким Королем, принял приглашение на банкет в Эссембре, оказавшийся ловушкой. Айэнкар был убит драколичем, вызванным одним из его врагов. Шедоудейл и другие долины ничего не должны Бэтлдейлу; они были преданы Айэнкару, так что мечта об объединенных Долинах умерла вместе с Королем в Мантии.

Потомок руководителя Айэнкара, капитан-мечник, все еще управляет Эссемброй. Канцлер Илмет, нынешний лорд Эссембры - задумчивый воин, служащий делегатом Бэтлдейла на Совете Долин.

Наряду с Диппингдейлом, Бэтлдейл тяжело сражается с дроу, ныне занимающими часть Кормантора. Эссембране всегда были хорошими друзьями эльфов Кормантора, и они ненавидят захватчиков дроу начиная с нападения на Аббатство Меча.

Заговоры и слухи

Самая большая угроза безопасности Бэтлдейла - дроу Дома Джаэлр (см. Кормантор, ниже), которые видят возможность свергнуть слабую долину вместо того, чтобы собирать силы для нападения на лучше защищенные или лучше организованные долины. Стычки с дроу очень волнуют бэтлдарран из-за Шилдмитского фестиваля, который проводится за пределами Поместья Айэнкара в Середине Лета.

Лорд Эссембры ищет лояльных и компетентных авантюристов, которые помогли бы ему обезопасить границы Бэтлдейла, прежде чем начнется фестиваль.

Странный визит: Красный Волшебник мирно идет в Бэтлдейл, сообщая всем, кто его спрашивает, что он намеревается посетить Башню Дракандоса на Хэптус Хилл. Он приходит в Хэп и входит в башню — но не выходит из нее. Странный свет и звуки вокруг башни убеждают местных жителей, что найдется работа для авантюристов. Героев просят выяснить, что случилось с Красным Волшебником, и узнать, что он изначально хотел сделать со старой башней.

Кормантор

Столица: Миф Драннор (см. текст)
Население: 154,223 (дроу 47%, эльфы 30%, полуэльфы 10%, люди 10%, халфлинги 2%)
Правительство: Нет
Религии: Кореллон Ларетиан, Илистри, Милики, Мистра, Силванус, Ваэрон
Импорт: Нет
Экспорт: Меха, магические изделия, награбленные в Миф Дранноре, мясо
Мировоззрение: Все

Проходя под гигантскими кленами Кормантора, видя вырисовывающиеся тенистые макушки и башнеподобные дубы, люди быстро понимают, что они вступили в мир, которому они не нужны. Великий лес - живущее завещание забытой зеленой эпохи, времени, в котором люди были не доминирующим обществом, а чем-то запоздалым.

В течение Эльфийского Исхода более 90% эльфов, называвших Кормантор своим домом, ушли на Эвермит или переместились на запад в Эвереску. А некоторые остались, особенно в области Семберхолм около Озера Сембер и в общинах Бристар и Холмы Лунного Восхода в Диппингдейле. Другие, имевшие людей-помощников, людей-друзей или детей-полуэльфов, остались в других частях Долин.

Покинув Кормантор, эльфы оставили ловушки и магические обереги для того, чтобы воспрепятствовать перемещению людей и других на свои наследственные земли. Защита была особенно сильна в области, окружающей бывший Эльфийский Двор. Последователи Королевы Эмлараэль, должно быть, знали, что их усилия не всегда будут не впускать неэльфов. Но сомнительно, что они могли предполагать, что их древние враги, дроу, будут первыми, кто проскользнет сквозь защиту и объявит лес своим.

Жизнь и общество

Формальная жизнь Эльфийского Двора уступила дорогу охоте рейнджеров и шагам друидов. Хотя Кормантор - все еще красивый и очень высокий лес, достойный песен бардов и полетов трепетных эпитетов поэтов, он ныне дрожит от срубаемых деревьев по своим краям и от звуков тайных сражений в своем сердце.

Война назревает в Кормантор, поскольку люди, эльфы, дроу и гноллы бьются, высекая в зелени поселения и возводя цитадели и границы, которые они смогут защитить от своих конкурентов. Старый Эльфийский Лес простирается на сотни и сотни миль. Он может быть достаточно большим для всех конкурирующих сил и поселений. Дроу, эльфы и случайные человеческие поселенцы могут идти по лесу целыми днями и даже десятидневками, не сталкиваясь с признаками существования друг друга. Но даже Кормантор не может быть достаточно велик для всех этих рас.

Главные географические особенности

Сам Кормантор - доминирующая особенность региона. Когда-то великий лес простирался аж до самого Драконьего Предела, покрывая земли, которые теперь являются Сембией и Кормиром. Даже после тысяч лет человеческого вторжения великий лес Эльфийского Двора - самая могущественная лесная земля в этой части Фаэруна.

Озеро Сембер: Это красивое озеро на юге Кормантора - сердце эльфийского сообщества Семберхолм. Люди редко приветствуются у вод озера, которые считаются здесь сердцем эльфийской жизни.

Важные места

Эльфы создали большинство чудес леса, но люди и безумные божества оставили постоянные шрамы.

Эльфийский Двор: Двор охватывает широкую область. Эльфам хватает жизненного пространства, так что они оставляют достаточно места, чтобы позволить лесным существам естественно проходить между эльфийскими домами-деревьями без чувства пойманности в городе. Двор повлиял на всю северо-западную четверть Кормантора, даже если бы был лишь рядом полян, связанных лучами солнечного света и миниатюрными каменными *порталами.*

Даже при том, что лунные и солнечные эльфы Двора разобрали свои самые большие строения во время Исхода, дома-деревья прежнего Эльфийского Двора все еще представляют собой самое удобное и защитимое жилье в Кормантор для поверхностных дроу, имеющих десятилетия практики снятия эльфийской защиты и преодоления оберегов зелени.

Из дроу - таковые Дома Джаэлр проводят большинство своего времени, селясь непосредственно в области Двора. В отличие от предыдущих грабителей, они избегают эльфийских курганов под домами- деревьями, поскольку дроу предпочитают не бороться с эльфийскими стражами, пока не имеют безопасной твердыни в лесу.

Дорога Моандера: Моандер, божество коррупции и разложения, считался мертвым начиная с дней славы Миф Драннора. По правде говоря, Моандер спал в руинах Юлаша, к северу от Долин. В 1357 DR Элия из Лазурных Оков неумышленно пробудила старое божество, возникшее и пропахавшее курс опустошения к руинам Миф Драннора, чтобы поглотить другие магические энергии, все еще спящие в этом рискованном месте. Элия и ее компаньоны сумели остановить Моандера после того, как он разрушил в лесу широкую просеку.

В месте урона лес растет плохо. "Дорога" теперь населена странными грибами, неприятными илами и растительными монстрами. Это не мешает агентам-жентам использовать дорогу как быстрый (и для них безопасный) путь к Миф Драннору, но они избегают высокого холма - трупа мертвого бога.

Миф Драннор: Миф Драннор - возможно, самый богатый и наиболее опасный приключенческий участок на всем Фаэруне. Это фактически множество участков примерно в одном и том же месте - руины, оставшиеся от огромного эльфийского и человеческого города, который был некогда самым большим магическим местом в мире.

Миф Драннор был местом невероятно мощной цивилизации, и золото, магические изделия и другие заслуживающие внимания останки все еще отдыхают здесь вместе со своими магическими охранниками и вторгшимися существами. Человеческие, нечеловеческие и чудовищные авантюристы, входящие в руины, часто оставляют после себя имущество, свои трупы и даже свои души - новый выбор для следующего мерзкого культа, честолюбивого магикиана или приключенческой партии, добравшейся сюда.

В прошлые столетия руины Миф Драннора защищала форма эльфийской высокой магии, известная как *мифаль*. Когда эльфы ушли на Эвермит, *мифаль* ослабла. Законы магии меняют внутренности Миф Драннора, но большинство эффектов искажения пространства и времени, созданных *мифалью*, исчезли.

Семберхолм: Дубы и клены, питаемые чистыми водами Озера Сембер, возвышаются над остальной частью леса, создавая соборoподобное сооружение для эльфов, желающих сбежать от политики и водоворота Эльфийского Двора. Известняковые пещеры, ранее обеспечивавшие эльфов совершенным убежищем, теперь снабжают поверхностных дроу роскошными укрытиями. Учитывая близость Бристара и Лунного Восхода и историческую важность области как одной из трех главных эльфийских общин Кормантора, за Семберхолм в будущем может начаться серьезная грызня.

Стоячий Камень: Огромный постамент - блестящая серая скала, установленная в честь Объединения Долин между Эльфийским Двором и новыми жителями Долин - все еще гордо стоит в лесу. Камень магически восстанавливает весь урон, нанесенный ему, а эльфийские руны, высеченные вокруг его основания, выделяющие подробные сведения о соглашении, ясно читаются даже 1,372 лет спустя после создания постамента. Первоначально Стоячий Камень не был доступен людям. Когда Ротовир из Сембии проложил свою дорогу через лес, угрожая войной, если ему не позволят ее строить, эльфы разбили дорогу в пределах видимости Стоящего Камня. Это указывало на то, что люди, даже будучи друзьями эльфов, не должны были обращаться к насилию, чтобы достичь желаемого.

Переплетенные Деревья (маленький городок, 1,168): После Эльфийского Двора и Семберхолма, Переплетенные Деревья были третьим большим сообществом Кормантора. Они в значительной степени населены молодежью, воинами, авантюристами, полуэльфами и жуликами, не присоединившимися к Исходу.

Переплетенные Деревья были бы самым большим эльфийским сообществом леса, но многие из его жителей в любое данное время находятся в других местах.

Эльфийский Двор и Семберхолм состоят главным образом из широко расставленных семейных жилищ и нескольких общих областей, но Переплетенные Деревья известны своими сплетающимися тропами, сетями, платформами и фортами на деревьях, заняты ми эклектичным сообществом эльфов, полуэльфов и случайных человеческих друзей или возлюбленных. Зимой, когда странники приходят домой и патрулирование уменьшается, фактическое население Переплетенных Деревьев удваивается по сравнению с вышеупомянутым.

Долина Потерянных Голосов: Долина Потерянных Голосов лежит поперек Дороги Ротовира между Стоячим Камнем и Эссемброй. По правде говоря, Долина была изначально, и Ротовир зря проложил свою дорогу через древние эльфийские места погребения. Путешественники, остающиеся на дороге, находятся в сравнительной безопасности. Люди, отклоняющиеся с дороги в лес, в Долине Потерянных Голосов рискуют столкнуться с эльфийскими призраками и оберегающими духами, забирающими годы их жизни или просто убивающими их. Область священна для эльфов, иногда посещающих ее в одиночку, но никогда - в группах. Эльфы не строят и не селятся в этой области. Дроу избегают области даже более усердно, чем люди.

История региона

Было время, когда глубокий зеленый лес простирался ненарушенным от Моря Упавших Звезд до Замученной Земли на севере, на западе через Громовые Пики и вокруг Каменных Земель до Штормовых Рогов. Деревья скрывают оба берега Драконьего Предела, прерываемые лишь случайными пиками и мертвыми полянами, где огромные деревья повалены на землю или сожженны шрамами от ударов молний.

Затем пришли эльфы, первые садовники леса. Они нашли неизведанную, священную красоту вокруг Озера Сембер. Они видели работу своих высоких богов далеко на севере, около Эльфийского Дерева. Они обосновались на последнем месте, сегодня все еще известном как Эльфийский Двор, и ухаживали за лесом так же тщательно, как любой королевский садовник. Эльфы нарушили "вечную тень" под деревьями, создав магические поляны. Большие и ужасные твари были в значительной степени убиты или отброшены при естественной охоте.

Королевство Кормантир в великом лесу Кормантор было основано приблизительно за четыре тысячи лет до создания Долин и начала Передела Долин. Какое-то время эльфы жили в своем великом лесу свободно, но тысячелетия эльфийского правления закончились с приходом на Фаэрун людей. Эльфы с возрастающим гневом наблюдали, как люди цеплялись за границы некогда бескрайнего леса, вырубая его, прокладывая сквозь безмятежный лес дороги и тропы. Лесорубы, авантюристы и поселенцы, слишком смело проникшие в зеленую необъятность старого эльфийского леса, часто встречали свой конец от эльфийских стрел.

Но все же люди вошли - столь же многочисленные, как комары. Под их топорами падал дуб за дубом, затем шэдоутопы и сумеречные деревья, и они принесли свои мечи и привели волшебников для борьбы с эльфийскими стрелами. Смотрящие вдаль эльфийские лидеры видели, что сердце и сила эльфов будут стерты, если они будут постоянно бороться с людьми. Такое сражение лишь оставило бы их слабыми перед оркскими ордами, набегами дроу из нижних царств и ударами божественных сил, типа беспощадных «зимних волков» и налетов драконов.

Так что они приветствовали людей как союзников и даже дали проход и место для поселения гномам, дварфам и халфлингам. Это были ранние годы Объединения Долин, которые и создали Долины. Эльфы стремились скорее к миру с людьми, чем к борьбе против них, но остались внимательными к своим соседям. Чтобы охранять себя и остатки своего первоначального царства, эльфы возвели в пределах границ Кормантора большие области магии, называемые *мифаль*.

Каждая *мифаль* была изделием ритуала эльфийской высокой магии, который создавал волшебное поле, управляющее различными условиями внутри своих границ. Некоторые *мифали* защищали лес, запрещая пожары и взрывчатую магию; другие увеличивали мощь заклинаний эльфийских божеств или эльфийских свитков, подавляя неэльфийскую магию.

Пока шли столетия, эльфы Кормантора пронизали лес *порталами*, невидимыми убежищами и оберегами. Таким образом, эльфы сделали лес изобилующим магией. К сожалению, эльфийская высокая магия имеет крутую цену. Пронизанный *порталами*, великий лес стал более открытым для *порталов*, созданных другими, угрожая царству атаками его врагов и обрекая *мифаль* на возможный распад. Сегодня некогда яркий город Миф Драннор - наполненные извергами, заселенные призраками руины. Остальная часть Кормантора не столь опасна, как Миф Драннор, но столетия магических оберегов, *порталов* и вызовов превратили некоторые части леса в области, в которых без вреда может выжить лишь квалифицированный, познавший деревья или магически одаренный.

Дроу Кормантора

Много лет изверги и распад высокой магии Миф Драннора были самой большой опасностью Эльфийского Леса, но теперь появилась еще большая опасность — возвращение дроу в поверхностный мир. Поскольку последние несколько десятилетий Исхода оставили обширные части Эльфийского Двора и окружающих его лесов фактически незанятыми, некоторые фракции дроу в Подземье — особенно

те, которые преданы скорее Ваэрону, чем Лолс — рассматривают возвращение в поверхностный мир. Сначала - как маленькие разведывательные партии, затем - как большие военные банды, и наконец - как завоеватели с обозами рабов и принадлежностей, дроу утвердились в глубинах Кормантора.

Дроу в Кормантор недавно, но они уже стали известны набегами против Архендейла, Бэтлдейла, Диппингдейла и Мистлдейла. Непрерывное совершение набегов и убийства в лесу - не самое плохое, что преподносят дроу жителям Долин. Великий Друид Кормантора пропал около Миф Драннора вскоре после захвата дроу. История дошла до друидов через животных леса - он погиб в великом сражении с демоном, вызванным дроу, недавно прибывшими в Миф Драннор. Единственное утешение для жителей Долин - то, что друиды говорят, что Великий Друид также убил демонического нападавшего.

Даже более тревожное, чем перспектива войны в тени Кормантора - интерес дроу к древней *мифали* покинутого царства. Дроу стремятся обернуть древний *мифаль* Кормантора в приемлемые для себя формы. Однако, эффекты эльфийской высокой магии, приятные таким существам, вероятно, деморализуют и ослабят людей и эльфов. Дроу никогда не могли создавать собственные мощные *мифали*, но со временем и изучением они могут освоить магию Эльфийского Двора и набросить тьму на великий лес. Эльфы, возвратившиеся с Эвермита, знают это и постоянно работают, чтобы скрыть старую магию от дроу, или защищают участки, слишком большие, чтобы скрыть их самыми мощными оберегами, которые они могут найти.

Хотя это широко и не известно, дроу, пришедшие в Кормантор, разделены на несколько фракций. Несколько групп дроу конкурируют и даже сотрудничают, чтобы превратить Кормантор в свой новый дом-крепость. Главные фракции описаны здесь с краткими примечаниями о других силах дроу в Кормантор.

Клан Озковин (3,505 дроу): Столетиями дроу Озковина (называемые так в честь давно мертвого основателя их клана) блуждали в верхних пределах Подземья и иногда выходили жить на поверхность. Приблизительно две сотни лет назад Озковин обустроил маленькую опорную точку в сердце Высокого Леса, решив создать поверхностную родину, несмотря на обилие врагов в этом месте.

Хотя Озковин растерял свои силы в постоянной войне, лесные эльфы Высокого Леса — никогда не бывшие сторонниками Эльфийского Исхода — стали сильнее и энергичнее, поглощенные восстановлением древнего эльфийского королевства Иэрлэнн. Поверхностные дроу Высокого Леса признали возрастающую силу лесных эльфов и поняли, что их ждет небольшая, но постоянная война.

После долгих и секретных усилий дроу Высокого Леса создали *портал*, который вел в Кормантор — точнее, в Подземье около Аббатства Меча. Хотя прихожане Темпуса отбили нападение Озковина, уничтожив этот первый *портал*, остальная часть дроу Высокого Леса быстро создала второй, чтобы присоединиться к своему авангарду в лесах к северу от Бэтлдейла.

В отличие от Дома Джаэлр, клан Озковин не желает заселять старые приюты эльфов типа Эльфийского Двора. Озковин чувствуют себя удобнее всего в качестве лесных кочевников. В разное время они располагаются большими или маленькими группами почти по всему Кормантору, основывая временные лагеря на земле, в верхушках деревьев и иногда во входах в пещеры Подземья.

Большинство дроу Озковина приносит жертвы Ваэрону, даже при том, что не все поклоняются ему как божеству-покровителю. В отличие от других поверхностных дроу, вторгшихся в Кормантор, Озковин готов принимать в свой клан эльфов, полуэльфов и, возможно, даже поклоняющихся Ваэрону людей, что может в конечном счете сработать как их преимущество.

Как прихожане Ваэрона, не устанавливающие оккупацию определенной территории, у дроу Озковина довольно хорошие отношения с Домом Джаэлр. Конечно, для злых фракций дроу "хорошо" означает, что они не делают режут друг другу глотки, поразив друг друга сонными стрелами.

Дом Джаэлр (7,945 дроу): Десятилетия назад дом прихожан Ваэрона проиграл гражданскую войну в Мензоберранзане. Назвав себя Домом Джаэлр, они блуждали в глубине Подземья, слишком слабые, чтобы вернуться в свой родной город. Примерно в то же самое время, когда клан Озковин проник через *портал* под Аббатством Мечей, дроу Дома Джаэлр нашли *порталы* в разрушенном городе гномов Блингденстоун, которые вели в части Кормантора, ранее недоступные благодаря мощной *мифали* Миф Драннора.

В отличие от клана Озковин, дроу Дома Джаэлр стремятся занимать изначальные дома эльфов, особенно область вокруг Эльфийского Двора. Они частично мотивируются надеждой, что смогут занять первоначальные *мифали* и обереги эльфов, а затем используют эльфийскую магию, чтобы не впускать и эльфов и своих врагов-дроу.

Лукавый жулик-колдун дроу по имени Джезз Хромой - глава сил Дома Джаэлр, ответственый за беспорядок в Долинах. Эти события помогают удерживать внимание жителей Долин подальше от событий в старом Эльфийском Дворе. В настоящее время Джезз имеет большой успех, кромсая Мистлдейл.

Целующие Паука (1,168 дроу): Этот термин включает поклоняющихся Лолс дроу, отколовшихся от других групп или вошедших в Кормантор через другие пути Подземья. Они не имеют никакого намерения постоянно селиться на поверхности. Скорее, они составляют заговор, чтобы вернуть свои домашние города, используя традиционный двигатель дроу для социальных изменений - гражданскую войну. Прихожане Лолс (Ссиниссриггорбб) предпочитают группироваться вокруг входов в Подземье, даже если это делает их уязвимыми для налетчиков из городов Подземья.

Налетчики из Подземья: *Порталы* Блингденстоуна, позволившие дроу Дома Джаэлр выйти в Кормантор, также позволили последовать за ними честолюбивым командирам Мензоберранзана. Налетчики из Мензоберранзана переключаются между совершением набегов на своих прежних товарищей и совершением набегов на жителей Долин. (Последнее действие имеет преимущество в том, что в нем обвинят дроу, населяющих Кормантор).

Заговоры и слухи

Налетчики-дроу, люди-бандиты и весь спектр диких и опасных лесных существ делают Кормантор опасным для посещения местом. В сердце леса разваливающаяся *мифаль* вокруг Миф Драннора защищает невыразимое богатство и силу, в то время как отвратительное зло в нем заманивает в ловушку.

Эльфийский арсенал: Персонажи находят карту к эльфийскому тайнику с сокровищами, который, похоже, расположен у края прежнего Эльфийского Двора. Если аннотациям карты можно доверять, в скрытой пещере есть несколько мощных магических доспехов, которые подходят любому, надевшему их, и дают носящим мощные боевые заклинания и внутренние силы. Ловушка - в том, что карта сделана в манере, способной расстроить даже эльфов, с привязкой к деревьям определенного типа и теням, которые они отбрасывают в определенное время дня в качестве указаний.

Когда PC расшифровывают карту, они обнаруживают, что реальная ловушка - то, что лес в этой области заполонен дроу Дома Джаэлр. Если PC сумеют преодолеть все препятствия и получить доспехи, они могут использовать *чтение магии*, чтобы прочитать прекрасные эльфийские руны, написанные на них. Заключительная проблема состоит в том, что силу каждого комплекта доспехов дополняет странная магия, налагающая задачи и обязательства на того, кто его носит. Некоторые комплекты даже заставляют носящих их совершить непредвиденное путешествие к странным руинам в другом месте Фаэруна.

Джезз Хромой

Мужчина дроу жулик 6/колдун 6: CR 14; Средний гуманоид (эльф); HD 6d6 плюс 6d4; hp 36; Инициатива +9; Скорость 30 футов; AC 24 (касание 17, застигнутый врасплох 24); Атака +14/+9 рукопашная (1d4+2/15-20, *+2 острый кукри*) или +12 дальнобойная (1d8/19-20, легкий арбалет); SA Атака крадучись +3d6; SQ Черты дроу, уклонение, выгоды фамильяра, нахождение ловушек, странная увертливость (не может быть замкнут, бонус Ловкости к AC); SR 23; AL NE; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +12, Воля +9; Сила 10, Ловкость 20, Телосложение 11, Интеллект 16, Мудрость 14, Харизма 19. Рост 5 футов 3 дюйма.

Навыки и умения: Баланс +11, Блеф +9, Подъем +5, Концентрация +10, Дипломатия +12, Маскировка +8, Скрытность +17, Запугивание +11, Знание (тайны) +8, Знание (Долины местный) +8, Слушание +15, Бесшумное Движение +27, Поездка (лошадь)

+7, Поиск +10, Чувство Мотива +8, Колдовство +13, Место + 15, Плавание +1 , Кувырок +9, Использование Магического Устройства +6, Использование Веревки +10, Знания Дикой Местности +4; Настороженность, Адаптация к Дневному Свету, Мастерство Экзотического Оружия (кукри), Улучшенная Инициатива, Скрытный, Ловкость с оружием (кукри).

Специальные качества: Выгоды фамильяра: Предоставляет Настороженность Джеззу, когда находится в пределах досягаемости, доля заклинаний, эмпатическая связь (1 миля), фамильяр может доставлять заклинания касанием, наблюдение на фамильяре, разговор с фамильяром.

Известные заклинания (6/7/6/4; База DC = 14 + уровень заклинания; 10% шанс провала заклинания): 0-й — *обнаружение магии, обнаружение яда, звук привидения, рука мага, исправление, луч мороза, читать магию*; 1-й — *изменить себя, падение пера, затеняющая мгла, щит*; 2-й — *кошачья грация, невидимость*; 3-й — *полет*.

Имущество; +2 острый кукри, +5 кожаный доспех тихого движения, кольцо защиты +2, перчатка хранения, мазь Кеогтома, ложка Мурлинда, веревка восхождения, каменный бальзам (2 дозы).

Кехенешнеф: Фамильяр гадюка мужчина; CR 1/2; Крошечная магическая тварь; HD 1/4 d8 (12 HD), hp 18; Инициатива +3; Скорость 15 футов, подъем 15 футов, плавание 15 футов; AC 20 (касание 15, застигнутый врасплох 17); Атака +12 рукопашная (яд, укус); Лицом/досягаемость 2 ½ фт до 2 ½ фт/0 фт.; SA Яд (начальный и повторный урон 1d6 временного Телосложения, DC 11, начало 1 минута); SQ. Улучшенное уклонение, нюх; AL NE; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +10, Воля +8; Сила 6, Ловкость 17, Телосложение 11, Интеллект 8, Мудрость 12, Харизма 2

Навыки и умения: Баланс +11, Подъем +12, Скрытность +18, Слушание +15, Обнаружение +15; Ловкость с Оружием (укус).

Джезз Хромой - один из лидеров Дома Джаэлр, командующий дроу, делающими набеги на Долины для отклонения внимания от тех, кто ныне живет на старых эльфийских участках Кормантора. Джезз был разведчиком своего племени, когда они блуждали в Подземье. Его нога была ужасно сломана при борьбе с умбровым увальнем, при которой обрушился потолок пещеры. Его компаньоны посчитали его мертвым, но он сумел дотащиться до лагеря десять дней спустя. Один из клериков сумел соединить и срастить кости в нормальном положении, но старый ущерб все еще причиняет ему время от времени боль, и он носит специальный фигурный наруч и обувь для облегчения ходьбы.

Молодой и уверенный, Джезз знает, как трудно подтолкнуть жителей Долин к тому, чтобы они стали настолько разгневанными, что обрушатся на лес в больших количествах. Он предпочитает довольствоваться малым и держать последователей готовыми двинуться при малейшем внимании. Учитывая его обаяние и отношение к нему последователей, если Дом Джаэлр хочет получить постоянную опорную точку в лесу, Джезза могут представить на переговоры с внешним миром.

Даггердейл ("Кинжальная Долина")

Столица: Кинжальные Пороги
Население: 28,041 (люди 88%, дварфы 5%, полуорки 3%, гномы 2%, халфлинги 1%)
Правительство: Лордство
Религии: Латандер (Милики, Силванус, Темпус)
Импорт: Доспехи, книги, стеклянные драгоценности, изделия из металла, бумага, текстиль, оружие
Экспорт: Меха, мясо, руда
Мировоззрение: LG, NG, N

Жители Даггера, как известно, тверды, мрачны и неумолимы, в значительной степени потому, что Жентил Кип десятилетиями пытался отобрать их земли, пытаясь управлять этой долиной как государством-клиентом или разбить его, как Тешендейл. Фактически, агенты жентов управляли долиной почти тридцать лет, заставляя Рэндала Морна — законного лорда долины — жить вне закона на его собственной земле.

Три года назад Рэндал Морн (NG мужчина человек боец 6/жулик 4) сверг оккупантов-жентов на своей родине и вернул себе трон своих предков. Только что скрепив свое разорванное войной сообщество перед лицом агрессии жентов, Рэндал Морн находится не в той форме, чтобы помочь другим долинам с их проблемами. Из всех долин Даггердейл скорее всего предложит контракты и поддержку приключенческим партиям, желающим бороться с жентами, очистить заполоненные монстрами шахты, спасать заложников, захваченных бандитами, убивать тех же бандитов или путешествовать в горы за хищными вампирами. Если Даггердейл хочет выжить, последователи Рэндала Морна и нанятые агенты должны умиротворить дикие земли долины и вытеснить местных монстров.

Жизнь и общество

Годы оккупации Жентаримом вынудили фермеров Даггера отложить свои плуги и стать охотниками или пастухами. Оленей и коз можно скрыть от жентских налоговых агентов, поля, засеяные озимой пшеницей и выносливой капустой - нет.

Большинство общин Даггердейла держит свои ворота запертыми, открывая их только доверенным друзьям или людям, за которых поручился кто-либо из тех, кто внутри. Некоторые все еще ведут себя так, словно ведут войну с жентами. Возможно, что грубость нынешнего общества Даггердейла будет через какое-то время сглажена, но ради выживания жители Даггера могут стать столь же безжалостными, как и женты.

Главные географические особенности

Большинство земель - раскидистые лесистые холмы, нарушенные лабиринтообразными скалистыми долинами. Это – хорошие земли для выпаса домашнего скота, но большие фермы ограничены областью вокруг Даггер Фоллс.

Граничный Лес: Граничный Лес - граница, соединяющая четыре различных области Фаэруна: Даггердейл и Долины на юге, Лунное Море и жентская Цитадель Ворона на востоке, Анорач на западе и Замученную Землю на севере. Коренные жители леса - фей-народы типа сатиров, эльфов, григов и дриад. Частично из-за своей постоянной борьбы с лесорубами-жентами, работающими из Снежной Мантии, фей-народы Граничного Леса имеют тенденцию к жестокости и насилию вместо легкосердечной капризности, типичной для фей более далекого юга.

Кинжальные Пороги: Водопады над Кинжальным Бродом, дающие Кинжальным Порогам их название, не судоходны для лодок. В отличие от Перьевых Порогов на Ашабе, Кинжальные Пороги падают слишком сильно для того, чтобы лососи, возвращающиеся с Моря Упавших Звезд, могли преодолеть их.

Кинжальные Холмы: Некоторые части густого покрова Кинжальных Холмов - не земли бандитов. К сожалению, эти области - земли монстров — волков, лекротт, совиных медведей, ликантропов, и даже бехолдеры охотятся в густом подлеске. В годы оккупации жентов очищенные сельхозугодья были засажены по природе — не лесами , а плотными чащами и шипастыми кустарниками северных холмов. Эти растения столь же стойки к огню, как и к человеческому вторжению.

Горы Глотка Пустыни: Эти разбитые горы формируют западную границу Долин и возвышаются над холмами Даггердейла. Теперь, когда город Шейд стоит на Отмели Жажды, Горы Глотка Пустыни ограждают Долины не только от резких ветров Анорача.

Глотку Пустыни некогда занимало великое дварфское королевство Тетиамар. Несколько сотен лет назад оно пало перед орками, оврами, злыми волшебниками и извергами, некоторые из которых все еще скрываются в пиках. Последний король Тетиамара, Геллин, умер от старости в 1369 DR в Кормире, все еще мечтая вернуть свое потерянное царство.

Важные места

Город КинжальныеПороги - краеугольный камень Даггердейла. Большинство важных участков региона находится в нем или около него.

Башня Констебля: Восстановленная много раз за последние несколько столетий, эта крепость около Кинжальных Порогов теперь настолько внушительна, что Рэндал Морн желает занять ее в качестве нового места размещения своего правительства. Этому мешает продолжающийся магический катаклизм внутри строения — буря заклинаний *заряда молнии, огненного шара, дезинтеграции и шторма метеоров*, встречающаяся чередующимися циклами с мощной магией, которая восстанавливает урон самой твердыни. Глупцы, входящие в башню, страдают от разрушительных заклинаний, но им не помогают заклинания восстановления. Рэндал Морн заплатит 5,000 золотых и даст землю и титул любому, кто сможет сделать твердыню пригодной для жизни.

Кинжальные Пороги (б ольшой городок, 2,804): Он несимпатичен, но для жителей Даггердейла каменные стены Кинжальных Порогов - вернейший приют на беспокойной земле. Окруженный стеной город находится прямо на северо-западе от Кинжального Брода, где Тропа Тетиамар пересекает Реку Тэш ниже порогов. Каменное строительство и крутые сланцевые крыши зданий города позволяют ему переживать тяжелые зимние снега.

Кинжальные Пороги начинался как место для хранения дварфских металлов, отправляемых вниз с гор в южные страны. В конце концов, он все еще является приграничным городом, местом, где каждый носит оружие и иногда имеет причины публично обнажать его (также как и в частных ссорах).

Орлиное Гнездо: Возвышаясь над Кинжальными Порогами, этот скалистый холмик размещает алтари, священные дварфскому клану Светлый Клинок, который иногда возвращается, чтобы приносить жертвы. Любое одобрение, которое может быть сделано для дварфов, делает Рэндала Морна счастливым, потому что предшествующие отношения его семейства с ними были кровной враждой. Он не может позволить себе такой конфликт, если хочет удержать город от рук Жентарима.

Свет Латандера: Храм Латандера в Кинжальных Порогах все еще пахнет дымом пожаров, разрушивших его во время оккупации жентов. Жители Даггера восстановили храм как признак своих намерений излечить шрамы оккупации. Духовенство Латандера весьма любимо, в том числе и оттого, что значительное количество молодых священников из окружающих Долин прибывает в Даггердейл, чтобы распространить свет Рассветного Лорда там, где он нужнее всего .

История региона

Даггердейл начинался как счастливое сообщество Мерридейл («Веселая Долина»). Мир и процветание сообщества закончились кровью во время вторжения вампиров. Люди вынуждены были столкнуться со своими детьми-нежитью, найдя в этом немного веселого, и за несколько лет название перестало использоваться. Даггердейл — перевод первоначального названия долины на дварфский язык — в конечном счете вытеснил название "Мерридейл".

Даггердейл процветал в течение долгого времени как торговый партнер дварфского царства Тетиамар. Когда это королевство пало, для Даггердейла настали тяжелые времена. Его шумная торговля исчезла, и Даггердейл стал застойным прудом, не сильно обеспокоенным событиями в других местах Долин.

Все изменилось в 1336 DR. Два десятилетия спустя после того, как Тешендейл пал перед жентами, Даггердейл встретил ту же судьбу. Рэндал Морн, наследственный правитель Даггердейла, оказался в изгнании в холмах. Годами он бился в мрачной кампании против сил жентоы, занимающих самый большой город долины, Кинжальные Пороги.

В 1353 DR Рэндалу Морну и его друзья удалось убить Малика, марионеточного правителя, установленного жентами для демонстрации автономии долины. Это только увеличило целеустремленность Жентил Кипа держать долину под каблуком. Женты установили ряд констеблей и наняли сомнительных местных жителей в полицейские силы в качестве подмоги гарнизону жентов. Борьба против партизан Рэндала Морна в холмах, казалось, шла под покровительством жентов, так что констебли максимально использовали свои возможности господства над жителями Долин.

Личная война Морна превратилась в битву всеми средствами в 1369 DR, когда ему удалось отбить город Кинжальные Пороги, убив или отбросив всех жентов. Долгое сражение оставило много шрамов — война в Даггердейле зачастую была гражданской войной, сталкивая жителей Долин между собой.

Заговоры и слухи

Многочисленные проблемы Жентил Кипа и фракционная борьба последних пяти лет обеспечили Рэндала Морна некой апатией жентов, освободившей его землю. Теперь это окошко закрылось. Женты контролируют фактически все Лунок Море. Некоторые среди Черной Сети вновь смотрят на юг , и у Даггердейла нет сил снова стряхнуть контроль жентов.

Темные дела, светлая реликвия: Когда Жентарим сжег храм Латандера, они также ограбили его алтари. Одна из святых реликвий храма, магический тор, от которого исходит свет, способный рассеять заклинание *темноты*, как оказалось, не был принят Жентил Кипом. Заклинания предсказания, наложенные священниками, указали, что тор расположен где-то в пределах Орлиного Гнезда, возможно, в областях, которые являются священными для дварфов Светлого Клинка.

Это - тонкая миссия, потому что у дварфов Светлого Клинка в Орлином Гнезде есть свои собственные священные реликвии, которые не следует беспокоить. Только авантюристы, облеченные доверием Рэндала Морна или храма Латандера, считаются пригодными для работы.

Диппингдейл ("Глубинная Долина")

Столица: Высокая Луна
Население: 50,239 (люди 70%, полуэльфы 20%, эльфы 9%)
Правительство: Республика с избранным лордом
Религии: Кореллон Ларетиан, Огма
Импорт: Хлопок, прекрасные изготовленные изделия, шелк, текстиль, шерсть
Экспорт: Мех, мясо, древесина
Мировоззрение: LG, NG, CG

Расположенный по спорному маршруту между Кормиром и Сембией, Диппингдейл мог пасть на дорогу меча, милитаристский путь, избранный Архендейлом и Скардейлом. Но хотя его народ готов к бою и его правителям не чужды сражения, Диппингдейл избежал навязчивой идеи Скардейла о завоевании и озабоченности Архендейла властью. Вместо этого Диппингдейл остается истинным в своем видении, оригиналом Долины, объединенной с эльфами Кормантора, в которой жители Долин - гости эльфов и объединенные хранители могучих деревьев леса.

Другие жители Долин и даже некоторые эльфы считают Диппингдейл Долиной Деревьев. В отличие от фермеров других долин, процветающих очисткой земли, народ Диппингдейла практикует лесоводство для поддержания изначально плотного зеленого одеяла земной растительности. Лес занятых людьми частей Диппингдейла управляется так же, как фермы Фезердейла. Осторожный сбор урожая и культивирование преград, лесных угодьев и богатых потоков и рек земли сделали долину лесным садом.

Жизнь и общество

Из всех жителей Долин жители Диппингдейла, вероятно, наиболее терпимы и спокойно-приветливы. Они обычно судят людей скорее по их действиям, чем по словам или взглядам, так что появляющиеся авантюристы часто могут стать в Диппингдейле хорошими друзьями. С другой стороны, авантюристы, играющие с правдой или упорствующие в выведении леса или охоте там, где не следует, узнают, что жители Диппинга могут позволить себе быть терпимыми, потому что доверяют своей способности разбираться с людьми, которых считают угрозой. Большое количество жителей Диппинга собирается в местную милицию.

Большинство авантюрных жителей Диппинга выбирают путь рейнджера, и даже люди – члены милиции квалифицированы в бесшумном передвижении по родному лесу. Нечеловеческие члены милиции включают эльфийских стрелков из Холма Лунного Восхода и рейнджеров-колдунов из Бристара.

Главные географические особенности

Более чем любая другая долина, Диппингдейл соткан в и вокруг Кормантора. Жители Диппингдейла живут в тени деревьев и в подлеске в предместьях великого леса.

Кровавый Рог: Стоящая над руинами исчезающегося Сессрендейла подобно большому красному зубу, эта поразительная гора - ныне дом молодого взрослого красного дракона по имени Тракса та. К сожалению для Диппингдейла, он - ближайшая к ее логовищу долина. Тракса та обычно охотится на юге и на западе до Кормира, но она также ограбила и разорила несколько караванов на Восточном Пути. Дракон становится все более агрессивной, поскольку ее сила и мощь растут с годами.

Глэймрил и Винный Поток: Диппингдейл - страна вокруг этих рек. Обе они бегут быстро и сильно, в них много лосося, которого лесные существа любят так же, как и люди Высокой Луны. Любой посторонний, вылавливающий более одного лосося себе в пищу, считается бандитом.

Озеро Эредрюай: Этот очаровательно-прекрасный водоем - исток Глэймрил. Жители Диппингдейла, особенно лунные эльфы Бристара, охраняющие воды от вторжений, считают этот полноводный пруд озером, потому что его сверхъестественные силы гораздо больше, чем его размер. Оно священно для эльфийского божества Лабелас а Энорета. Пузырьки воды озера действуют как заклинание *лечения легких ран* (в форме микстуры), но только для эльфов и полуэльфов. Сила воды продолжается лишь день после того, как она взята из озера, хотя никто не может получить пользу от более чем трех таких напитков в течение десяти дней — дополнительное питье не дает никакого эффекта.

Важные места

Человеческие поселения усеивают занятую дорогу, известную как Восточный Путь, от Глон Хиллз почти до границ старого Сессрендейла. Сердце этого сообщества, тем не менее, находится в лесах и на полянах с обеих сторон дороги.

Бристар (деревня, 701): Находящаяся прямо на юге от Озера Эредрюай деревня лунных эльфов Бристар пережила годы Исхода, подтвердив свои связи с Диппингдейлом вместо объединения с близлежащим сообществом Семберхолм в преданности Эльфийскому Двору. Теперь, когда Исход закончился, Бристар - одна из самых больших эльфийских общин, остающихся в Кормантор е. Бристар предоставляет компанию стрелков в милицию Диппингдейла при энергичном патрулировании против разведчиков и налетчиков дроу.

Даркуотч («Темная Стража»): К северу от Глэймрила, настолько глубоко в лесу, что только эльфы имеют хорошую возможность наткнуться на нее, лежит длинная, темная трещина на земле леса, отмеченная почерневшими и искривленными деревьями. Насколько смогли установить Эльфийский Двор и магикианы Долин, одно время трещина была тюрьмой чрезвычайно злого божества распада и искажения. Неизвестно, был ли это ныне мертвый бог Моандер в одной из своих ранних форм или некто другой. И при этом не известно, находится ли монстр все еще в своей тюрьме, поскольку никто не посмел спуститься в неестественную темноту меж крутыми сторонами трещины.

Несомненно, что трещина является связью для злых духов и темных богов. Безумие заражает лесных существ и магических тварей, которые забредают в область, иногда приводя их в безумие убийства. Священники Цирика, Принца Лжи, смакуют энергии, циркулирующие вокруг трещины. Они посещают Даркуотч для своеобразного воодушевления, хотя ни один из них не остается там надолго. Даже ваэронские дроу избегают Даркуотча.

Высокая Луна (большой городок, 3,505): После Сильверимуна на далеком севере Высокая Луна – самый объединенный человеческий, эльфийский и полуэльфийский город Фаэруна. Городу всего три сотни лет, и он быстро растет. До появления ваэронских дроу планы по расширению городских стен были уменьшены из-за недостатка поддержки для военной подготовки против гипотетических врагов. Теперь, когда Озковинские дроу Высокого Леса заполоняют южные пределы Кормантора, расширение и укрепление стен Высокой Луны ускорено.

Листы Изучения: Возвышаясь даже выше, чем Башня Восходящей Луны Лорда Улата, этот храм Огмы в Высокой Луне содержит одну из самых прекрасных библиотек Фаэруна. Библиотека храма сторонится всех книг по магии в пользу предметов, не связанных с Искусством. Следовательно, собрание храма выросло, не пострадав незаконно от внимания чрезмерно любознательных волшебников.

Посторонние могут исследовать книги за 15 золотых за издание — жесткая цена, но это лучше, чем может показаться, потому что библиотека имеет превосходный индекс, уникальное видение ее высокого священника Данали Индексера (LG мужчина человек клерик Огмы 9). В результате исследователь может обычно идентифицировать сразу же книгу или книги, в которых он нуждается, без необходимости платить за просмотр изданий, которые не имеют желаемой информации. Клерики и послушники Огмы платят только 1 золотой за издание - цена, которая применяется только для них, а не для их любознательных друзей.

Холм Лунного Восхода (деревня, 818): Подобно народу Бристара, эльфы этой деревни, которая находится лишь в нескольких милях к северо-востоку от Озера Эредрюай, служат в Мечах Диппингдейла, неофициальной и редко собираемой милиции Долины. Эльфы Холма Лунного Восхода более спесивы, чем эльфы Бристара. Авантюристы не являются долгожданными посетителями Холма Лунного Восхода и должны практиковать свои навыки уклонения от стрел.

Башня Ронтайдза: До 1571 DR эта маленькая шестиугольная башня на вершине Холма Заклинания в Высокой Луне была домом мудреца из Диппингдейла, известного волшебника Ронтайдза. Он умер от старости, оставив свое имущество Теремену Улату (NG мужчина лунный полуэльф боец 7), правителю Высокой Луны. Улат переместил свои сейфы в Башню Восходящей Луны. Шонил Тарм, ученица Ронтайдза, взяла магический *пояс звезд* волшебника и отправилась на секретную миссию, и с тех пор ее не видели.

Ко всеобщему удивлению, Ронтайдз завещал саму башню энергичному монаху-уотердевиану, которому он оказывал поддержку, когда тот проходил через Диппингдейл в качестве авантюриста. Монах, Тиса Зан (LG женщина человек монах 11/эксперт 1), основала в Башне Ронтайдза маленький монастырь. Это - первый монастырь Старого Ордена в Долинах. Местные жители поначалу были осторожны, но теперь понимают, что монахи, обучающиеся с Тиисой - хорошие соседи.

Башня Восходящей Луны: Окруженная черными стенами цитадель Лорда Теремена Улата возвышается внутри стен Высокой Луны. Как крепость, которая никогда не должна была отбивать серьезное нападение, она более известна хорошим юмором своего лорда, чудесами своей внутренней архитектуры и своими роскошными банкетами, чем какую-либо военной силой.

Это как раз то, что желает Улат. Убаюканные рассказами о чудесах башни (висячие сады в атриуме, открытом звездам, но так или иначе огражденном от сильного дождя, и ошеломляющая карта Долин, вырезанная на огромном деревянном столе в центральной Палате Звездопада), нападавшие могут недооценить способности крепости. Она было построена в 1022 DR героем-полуэльфом Аглонтарасом и скрывает необычную обороноспособность и вооружение, в большинстве своем немагическое.

История региона

Диппингдейл был основан колдуньей-полуэльфом Имрилл Элуарши. Известная как Глубинная Принцесса, Имрилл сковала общество, в котором люди, полуэльфы и эльфы могут участвовать в общем видении, сосредоточенном на эльфийских путях и знаниях жизни в великом лесу, без уничтожения его человеческими способами.

Отношения Диппингдейла с эльфами и Эльфийским Двором всегда были сердечными, и с ходом столетий становились все лучше. Родословная полуэльфа - предмет гордости среди жителей Диппинга. Даже на пике эльфийского Исхода Улат и другие полуэльфы и люди Диппингдейла поддерживали превосходные отношения с эльфийскими общинами Холма Лунного Восхода и Бристара.

В отличие от других лидеров жителей Долин, имеющих смешанные чувства в отношении окончания Исхода, Лорд Улат тепло приветствует эльфов, желающих поселиться в Диппингдейле или бороться против ваэронских дроу за свой наследственный дом в Корманторе. Улат даже приветствует дроу - прихожан Илистри, рассуждая, что они могут иметь лучший доступ к магии для отпора последователям Ваэрона и Лолс.

Доступ к потенциальной магии - ос обое беспокойство Улата с подачи его доверенного советника, волшебника Ронтайдза. Квалифицированные и мудрые магикианы могут найти себе занятость у Улата, пока он ищет преемника для Ронтайдза.

Заговоры и слухи

Подобно нескольким другим мирным долинам, Диппингдейлу теперь угрожает опасный и целеустремленный враг. Юго-западный угол леса сохранил в течение Исхода самое большое население эльфов, но Озковин считает Диппингдейл и его эльфийских союзников самым большим препятствием своему доминированию в лесу.

Штормовой король: Где-то в горах к югу от Громового Промежутка стоит черная твердыня Штормового Короля, хаотически-злого колдуна - облачного гиганта, командующего несколькими бандами огров и многочисленными племенами гоблинов. Штормовой Король потребовал дань от народа Высокой Луны, угрожая разорением земли между Арфеном и Восточным Путем, если его не умиротворят. Учитывая ускоренные усилия по постройке стен Высокой Луны, у Лорда Улата не т ни золота, ни склонности платить дань. У него также нет воинов, чтобы принять меры против атаки с гор.

Компанию-две опытных авантюристов, которые могут предотвратить набеги Штормового Короля, посылают в Диппингдейл. Для посвященной и мощной банды может даже быть возможно устранить проблему в целом, ударив прямо на Штормового Короля, прежде чем он поведет свою армию гоблинов и огров.

Фезердейл ("Долина Пера")

Столица: Нет
Население: 14,020 (люди 84%, халфлинги 11%, полуэльфы 2%, гномы 2%)
Правительство: Демократия
Религии: Латандер (и Цирик)
Импорт: Доспехи, прекрасные изготовленные товары, оружие, масло
Экспорт: Сыр, кукуруза, зерно, соленое мясо, овощи
Мировоззрение: NG, N, CG

Фезердейл живет как относительно невинные пасторальные сельхозугодья, в то время как более мощные долины вокруг него рушатся в анархию или ввергаются в войны. Занимая низменности к северу от Ашабы между Мостом Черное Перо на западе и Перьевыми Порогами на востоке, Фезердейл прошел все этапы истории Долин - без правителя, столицы, постоянной армии и значительных городов.

Главные достоинства фезердарран - упругость, здравый смысл, мускулы и естественная способность к сельскому хозяйству. Сембийцы, в частности, думают, что эти качества квалифицируют фезердарран как идеальных товарищей, но Сембия трижды терпела неудачи в аннексировании Фезердейла и обратила свое внимание на другие места.

Жизнь и общество

Большинство фезердарран - фермеры. Молодежь долины в основном селится рядом со своими родителями, не уходя посмотреть мир, кроме случайных посещений Эссембры, Шэдоудейла или, для смелых - Скардейла.

Единственные политические сборы фезердарран - нечастые четырех-пятидневые встречи, называемые Встречей Долин. Эти сессии проводятся в Перьевых Порогах для улаживания споров или проблем, затрагивающих жителей Фезердейла. Во Встрече Долин может участвовать любой.

Фезердарране, как известно, злопамятны. Немногие в Фезердейле переносят прохождение Красных Волшебников через свою долину, потому что десять лет назад два Красных Волшебника убили волшебника, живущего в Фезердейле. С другой стороны, если фезердарране будут недовольны каждой группой, сделавшей им что-либо, они будут чрезвычайно неприветливой партией. Главным образом они не переносят Сембию, предпринимая удачные ходы против сембиан, или укалывают жителей Скардейла за вторжение Лэшана в Фезердейл.

Фезердарране улаживают личные споры достойно, обычно обсуждая их в присутствии уважаемых старших фермеров. Около шестидесяти лет назад в долине была кое-какая кровная вражда, когда несколько семейств оказались впутанными в ожесточенную дискуссию по вопросу оспаривания земель. Семейства, вовлеченные во вражду, истощили себя, пока выжившие члены не были изгнаны к Лунному Морю местным семейством бардов и колдунов.

Главные географические особенности

Фезердейл - технически не дол, так как это низменность, и не долина, подобно другим Долинам. Фезердейл занимает богатые сельскохозяйственные земли на полянах Реки Ашаба, где она течет на восток к Морю Упавших Звезд. В отличие от других жителей Долин, фезердарране имеют мало общего с эльфийскими лесами.

Перьевые Пороги (иначе – «Падения Пера»): Этот водопад - восточная граница между Фезердейлом и Скардейлом. Водные каскады серией падают с Фезердейла в Скар, ущелье, дающее Скардейлу его название. Лодки и баржи не могут идти вверх или вниз порогов, но лососи, рождающиеся в Реке Ашаба, могут достигать вершины порогов после продолжающейся весь день борьбы через все маленькие падения и завихряющиеся водоемы, из которых состоят пороги.

Река Ашаба: Эта большая река течет от Штормовых Рогов около Даггердейла, через Шедоудейл и далее в Море Упавших Звезд через Кормантор, Мистлдейл, Бэтлдейл, Фезердейл и, наконец, Скар и сам Скардейл.

Жизнь и экономика Фезердейла центрируются на Реке Ашаба. Транспортирование и связь через долину обычно идет по реке, на маленьких лодках, управляемых мужчинами и женщинами, живущих плаванием вверх и вниз по Ашабе. В прошлые столетия весенние наводнения реки сокрушали сельхозугодья долины, но сложные плотины и давно практикуемая магия теперь не дают этим наводнениям нанести большой урон.

Важные места

Все граждане Фезердейла вместе взятые - население маленького городка в Сембии или в Кормире. Главным образом Фезердейл - область, которую граждане Сердцеземья знают просто как широкую и приятную дорогу между более значимыми регионами.

Мост Черное Перо (деревня, 818): Быстро растущее поселение Мост Черное Перо окружает мост с тем же названием через Реку Ашаба. Мост, подобно растущему городу, был значительно обновлен со своего первого воплощения - ветхого деревянного пролета, окрашенного черным для повышения уверенности путешественников в его крепости. Теперь это - каменный мост, иногда охраняемый самозваными юнцами-фезердарранами в поисках Красных Волшебников и цирикистов. Если кто-либо из них обнаружен, молодые люди готовы ехать в холмы за помощью. Фезердарране знают, что священники Цирика считают мост священным местом, но немногие знают почему. (Потому, что здесь божество убийства убило Лейру, прежнюю богиню иллюзий). Священники Цирика посещают мост для молитв и благоприятных жертв.

Башня Чоландротайпа: Волшебник Чоландротайп владел мощными заклинаниями, которые позволяли ему уменьшать загруженные лодки и перемещать их вокруг Перьевых Порогов без перемещения их груза посуху. Несколько лет назад Красные Волшебники Тэя убили Чоландротайпа, возможно потому, что он отказался делиться своим заклинанием, или потому, что они хотели сокровищ, которые он накопил в своей башне.

Тэйцы вступили в стройную башню около Перьевых Порогов, но магические обереги и ловушки заставили их спасать свои жизни. С тех пор авантюристы, входящие в Башню, сообщают об обширных подземных проходах и ужасных лабораториях, которые указывают на то, что Чоландротайп был менее доброжелателен, чем считали люди Перьевых Порогов.

Перьевые Пороги (деревня, 584): Этот городок у водопада обычно был самым большим поселением в Фезердейле, но теперь это право - за Мостом Черное Перо. Перьевые Пороги - обычное место швартовки маленьких лодок в излучине Ашабы. Теперь, когда Чоландротайп мертв, лодки загружают груз, несомый вниз или вверх с порогов.

Храм Под Порогами: В зависимости от того, кого Вы спрашиваете, секретные подводные гроты и валуны Перьевых Порогов являются либо историями для развлечения детей и доверчивых авантюристов, либо настоящими логовищами путешествующих культистов, контрабандистов и колдунов вне закона. Некоторые местные жители считают "Храм Под Порогами" шуткой, но другие не находят эту идею забавной.

История региона

Подобно Мистлдейлу, Фезердейл наслаждался в чем-то зачарованным существованием. Принимая во внимание, что Мистлдейл полностью избежал захвата враждебными силами, удача Фезердейла состоит из преодоления таких эпизодов относительно невредимым. Когда Лэшан из Скардейла завоевал Фезердейл, фезердарране укрылись на месяцы, полагаясь на свою тщательно взращенную дружбу с другими жителями Долин, и в конце концов спаслись. Пока фезердарране остаются щедрыми со своими соседями и надежными членами Совета Долин, их многочисленные семейства имеют связи с более сильными в военном отношении долинами, которые могут предохранить их от подавления силами типа Сембии.

Заговоры и слухи

Фезердейл редко мучают монстры и бандитизм, и разбой невелик — просто есть немного мест, где могла бы укрыться банда.

Цена свободы: Сембийский волшебник ищет поддержки для нового магического перемещения через Перьевые Пороги. Он неоднократно пытался вызвать Встречу Долин, чтобы обсудить финансирование и работу такого проекта. К сожалению, этот сембиец – работорговец-жент, старающийся всего-навсего вытащить как можно больше фезердарран в Перьевые Пороги. Когда ему удстся собрать Встречу Долин, он намеревается привести несколько порочных партий работорговцев через *порталы* и проходы Подземья, чтобы вывезти сотни жителей Долин из относительно незащищенных земель.

Харроудейл ("Долина Бороны")

Столица: Город Харроудейл
Население: 42,061 (люди 90%, полуэльфы 5%, эльфы 4%)
Правительство: Республика (плутократия)
Религии: Чонти, Мистра, Огма, Тимора (Малар, Милики, Силванус)
Импорт: Стеклянная посуда, шнуры, руда, бумага, шелк, специи, инструменты, оружие
Экспорт: Эль, говядина, сыр, плоды, меха, древесина, баранина, шерсть
Мировоззрение: LG, LN, NG

Как старейшая выжившая из долин, Харроудейл научился заниматься собственными делами, уважать своих соседей и заботиться о своей земле — и расчищенные земли его фермеров, и его лесистые местности считаются позаимствованными у эльфов. До недавнего времени жители Долин описали бы граждан Харроудейла как консервативный народ, во много подобный фезердарранам юга. Вырастание Города Харроудейл в большой порт изменило этот образ.

Жизнь и общество

Неудачи Скардейла всего за десять коротких лет преобразили соседний Харроудейл. Город Харроудейл может теперь утверждать, что является лучшим, если вообще не самым большим портом в Долинах. Народ Города Харроудейл более мировой, чем их родители, и более заинтересован интересными посетителями из внешнего мира.

В отличие от оппортунистов Арxенбриджа, новые предприниматели Города Харроудейл не отдалились от основных ценностей своей долины, предпочитая опасной спекуляции хорошо выверенный план.

Народ страны изменился немного. Подобно жителям Диппинга, харране из сельской местности часто живут среди деревьев. Харране не связаны с Эльфийским Двором, как жители Диппинга, но они сочувствуют друидам, рейнджерам и другим, разделяющим связь эльфов с землей.

Правители Харроудейла - Совет Семи Бюргеров, семь богатейших жителей долины. Бюргер держится на своем положении всю жизнь, и при его смерти харране назначают на Совете богатейшего не-бюргера для заполнения этого места.

Главные географические особенности

Границы Харроудейла нельзя пропустить: Кормантор на севере, Драконий Предел на востоке и Холодное Поле - к юго-западу. Сама долина - главным образом сельхозугодья, которые превращаются в сады ближе к морю и к Веларсвуду в ее центре.

Холодное Поле: Эта безлесная пустошь, находящаяся к югу от Харроудейла и к северу от Скардейла, заполонена духами воинов, павших здесь во множестве сражений. В летний период пастухи Харроудейла и сельского Скардейла пасут своих овец в высокой траве, заботясь о них меньше, чем о духах, беспокойно спящих в необозначенных могилах под холмами. Зимой лишь глупцы рискуют забредать в границы Холодного Поля.

Веларсвуд: Лесорубы и лесозаготовители Харроудейла остаются на краю этого древнего леса. В лесу охотятся плащевики, тролли, стирджи, костяные летучие мыши и более опасные хищники, а на них в свою очередь охотятся прихожане Илистри, имеющие скрытый храм в северных пределах леса. Дроу, поклоняющиеся Темной Деве, теперь проводят много времени в Корманторе, борясь против ваэронских дроу, но они не оставляют храм без охраны.

Важные места

Существенные места в Харроудейле находятся в Городе Харроудейл на побережье Моря Упавших Звезд.

Твердыня Халвана: Прежнее место жительства ненавистного тирана Города Харроудейл, эти сожженные руины в предместьях Города Харроудейл упрямо цепляются за свои тайны, включая предполагаемые сокровища Халвана. Общеизвестно, что городская стража берет 50 золотых с любого, выходящего из руин, но это не удерживает молодых харран от риска забраться в старый замок. Секретные организации, темные братства, монашеские секты, призывателей монстров и авантюристов все еще притягивает разрушенная твердыня, словно крыс в темноту.

Город Харроудейл (большой городок, 4,205): Завещание для Харроудейла - путь ведения торговли, кипящей в гавани гавани городского порта, не позволяя затенять деревнское очарование. Некоторые из примечательных зданий Харроудейла остались от предыдущей эры процветания города шесть-семь сотен лет назад.

Управляет им Совет Семи Бюргеров. Полицейскими силами управляет Элларион Рассветный Рог (LG женщина солнечный эльф боец 5/волшебник 4). Она не особенно любит авантюристов, и еще меньше - сембийских авантюристов. Авантюристам, отступившим с пути Элларион, больше везем в храмах города и с простым народом. Харране ничего не имеют против авантюристов, пока последние решают проблемы вместо того, чтобы создавать их.

Дом Мистры: Все три храма в Городе Харроудейл часто спонсируют авантюристов или помогают им. Клерики храма Тиморы любят играть на удаче авантюристов, поддерживая многочисленные группы в поисках реликвий, благословляемых богиней. Храм Огмы помогает приключенческим группам за плату. Дом Мистры готов привлекать приключенческие компании по доброй воле. Для высокого священника храма Лливэн Аспенволд (NG женщина человек клерик Мистры 11) печально, что Харроудейл – слабенькое место для храма Мистры. Старые харране не доверяют волшебникам или другим практикующим Искусство, а более молодое поколение испытывает недостаток магической способности — немногие харране обладают базовыми талантами, требуемыми для успешного изучения Искусства. Храм полагается на патронаж путешественников, торговцев, других чужеземцев и клиентов таверны Падающая Звезда.

История региона

В первые столетия Долин Харроудейл назывался Веларсдейлом в честь своего основателя, чье имя также даровано Веларсвуду. В те дни Веларсдейл управлялся хаотичными лордами, и каждая частица его была столь же дезорганизованна, как современный Фезердейл. Тиран по имени Халван преподал веларцам, что дезорганизация может стоить им свободы. После безумных (и фатальных) попыток Халвана вырубить Тропу Полутопора в сердце Эльфийского Двора народ долины переименовал себя и установил теперешнюю форму самоуправления, правящий совет из семи самых богатых торговцев Города Харроудейл.

В последние двадцать лет прохождение Скардейла через бедствие за бедствием открыло для Харроудейла возможность стать главным портом Долин. Экономический бум в результате этого умеряют несколько факторов. Несколько из Семи Бюргеров не сильно желают, чтобы другие харране стали богаче их. И при этом они не особенно желают очевидной эксплуатации новых экономических возможностей для своей собственной выгоды. Следовательно, экономическая политика Харроудейла подчеркивает жизнеспособный и мудрый рост

вместо быстрой прибыли. Это удовлетворяет харран, счастливых иметь побольше золота в карманах, но менее остро для оппортунистов-сембийцев, артистов Лунного Моря и жителей Архена, фыркающих вслед большей прибыли.

Заговоры и слухи

Угол Эльфийского Двора, находящийся к востоку от Реки Дуатампер – одна из самых диких и пустынных частей леса, населенная ужасными животными, магическими тварями и опасно хитрыми бандами гноллов, забредшими в регион из Васта. Маленькие свободные поселения и фермы в северной части Харроудейла постоянно мучаются от атак диких животных и гноллов.

Черная торговля: Клерик Тира начинает кампанию по удержанию торговых товаров жентов за пределами Харроудейла. Совет Семи слегка смущен, так как торговое течение жентов через Харроудейл довольно велико. Они хотели бы, чтобы клерик обратил свое внимание скорее на остановку атак жентов, чем на их торговлю, но клерик продолжает свои тирады, пока убийца не пробует убить его. Нанесли ли это женты ответный удар, или его решил заткнуть дезинформированный харран-торговец?

Высокая Долина

Столица: Высокий Замок
Население: 8,179 (люди 86%, гномы 10%, полуэльфы 3%)
Правительство: Республика с избранным Высоким Констеблем
Религии: Боги Танцующего Места
Импорт: Доспехи, книги, работы по металлу, бумага, текстиль, оружие
Экспорт: Медь
Мировоззрение: LG, LN, NG

Рожденные в Высокой Долине наслаждаются ее свежим воздухом, роскошным видом на Громовые Пики между Кормиром и Сембией, и ее самостоятельным, независимым образом жизни граждан - пастухов, маленьких фермеров, ремесленников или резчиков по камню. Не рожденные в Высокой Долине считают ее всего лишь удобным или стратегически важным горным проходом под линией деревьев.

Жизнь и общество

Люди Высокой Долины имеют одно огромное преимущество перед своими кузенами с низменности: если бы не стратегическая важность их земель в качестве прохода между Кормиром и Сембией, они не имели бы ничего, что хочет кто-либо еще.

Жители Высокой Долины живут относительно свободно от политических интриг и коммерческого соревнования, которые часто есть в низменных Долинах. Бдительность против монстров, которые не заботятся о политике и экономике, всегда необходима, но если простая жизнь - счастливая жизнь, то люди Высокой Долины счастливы.

Хотя, мирность Высокой Долины может подойти к концу. В течение Времени Неприятностей долину заняли наемники-женты. Ранее несколько мощных сембийских торговых принцев приняли во внимание неприятности Кормира и тешатся идеями о вторжении. Если это пройдет, Высокая Долина - совершенный маршрут, которым замыкающая армия может проникнуть через Кормир и заманить в ловушку любые силы, приданные защите равнин к югу от Обширного Болота.

Главные географические особенности

Некоторые карты не обращают внимания на существование Высокой Долины, считая, что это просто низина главной секции Громовых Пиков и просто север промежутка, идущего рядом с Обширным Болотом Кормира на запад. Главная область Высокой Долины - высокое плато, подходящее для сельского хозяйства. Жители Высокой Долины расширяют земли плато, вырезая террасы в ближайших горах.

Проход Высокой Долины имеет три скрытых долины, переходящих к его сторонам: Медный Глоток, Танцующее Место и Скрытая Долина. Случайные путешественники редко видят эти земли, не особенно заселенные жителями Долин. Танцующее Место, тем не менее, имеет несколько мощных человеческих и нечеловеческих жителей.

Медный Глоток: Медные разработки пронизывают эту маленькую долину. Примерно половина из них все еще активно разрабатывается. Если какой-либо из медных рудников и пересекается с Подземьем, шахтеры не знают этого.

Скрытая Долина: Столетия назад с благословения жителей Высокой Долины гномы поселились в этой трудной для обнаружения долине. В зависимости от сезона люди, проходящие через долину, слишком заняты ее неисчислимыми альпийскими дикими цветами (поздним летом и осенью) или ее циркулирующими туманами (в другие сезоны), чтобы заметить дома гномов, поставленные задом среди деревьев и валунов у стен долины. Гномы участвуют в жизни Высокой Долины, но до Времени Неприятностей они имели мало общего с миром за ее пределами. После того, как Гонд явился как гном в течение Времени Неприятностей в 1358 DR, несколько более молодых гномов Долины оставили ее комфорт ради поиска приключений. Друзья уехавших часто пробуют узнать новости о своих друзьях от путешествующих авантюристов.

Клык Виверна: К северу и к востоку от остальной части долины эта могущественная шпора Громовых Пиков печально известна как опасный насест вивернов. На горе устроили логовища более дюжины вивернов различных возрастов. По крайней мере один из них обладает интеллектом выше среднего и организационными навыками. Виверны присматривают за воздушными вторгшимися. Даже незнакомые, маленькие стада плохо сохраняемых овец можно найти укрытыми в ущельях Громовых Пиков, доступных только воздушным путем. Убийцы монстров предполагают, что виверны обеспечивают себя возобновимым источником продовольствия, позволяя некоторым из животных, которых они крадут, размножаться в изолированных загонах горных вершин. Они также размышляют о расположении сокровищ, принадлежащих сотням жертв вивернов, устраивающих засады по Громовому Пути.

Важные места

Высокая Долина сияет на большой карте Фаэруна одним местом: Танцующее Место, долина, священная для главных богов, просящих, чтобы их прихожане делали мир лучше.

Эрроупойнт («Острие Стрелы»): Компания Лучников Пегаса, наемная банда из-за пределов долины, построила эту земляную опорную точку прямо за пределами городка Высокий Замок. Как условие базирования в Высокой Долине, члены компании должны были согласиться быть магически связаны, чтобы не браться за оружие против долины и не пытаться управлять ей. Учитывая отдаленное местоположение Компании, она запрашивает низкие нормы у желающих присоединяться, но ее члены могут обеспечить превосходное обучение.

Танцующее Место: Треть скрытых долин Высокой Долины лишь в нескольких милях к северу и к западу от Высокого Замка сохраняется как священный сад клериками Милики, Мистры, Огмы, Селунэ и Силвануса. Участок священен для людей и эльфов; более дюжины человеческих и эльфийских божеств проявились здесь в 720 DR, чтобы вдохновить основание Арфистов. Эльфы и Арфисты прибывают в Танцующее Место в качестве паломников, хотя соглашения, которые они заключили со своими богами, не дают им долго находиться здесь. Другие соглашения, связанные с Танцующим Местом, призывают Кормир защищать Высокую Долину, если ей угрожают.

Высокий Замок (деревня, 818): Лишь некоторые из магазинов и таверн в самом большом поселении Высокой Долины открыты всю зиму, так как большинство путешественников имеет достаточное чутье, чтобы избегать Громового Пути в плохую погоду. Высокий Замок перенес тяжелые времена в течение краткого занятия жентами, потеряв немногие богатства, накопленные его более состоятельными гражданами.

Высокий Замок: Этот замок с тем же названием, что и городок, охраняемый им, частично разрушен скалами, скатившимися с гор над ним. Баллисты и катапульты замка все еще смотрят на превосходные огневые области внизу, на Громовой Путь и остальную часть долины. Нападение жентов в 1358 DR обошло защиту замка, прибыв через магический *портал*.

Громовой Путь: Эта фургонная колея срезает от Громового Камня в Кормире в Высокую Долину, а затем спускается к маленькому городу Саэрб в Сембии. Немногие путешествуют Громовым Путем, который тяжелее и менее прямой, чем любимый маршрут через Даэрлун на юг или Громовой Промежуток на север, но это ближайший к Высокой Долине крупный торговый маршрут.

История региона

По сравнению с Архендейлом, Бэтлдейлом и Шедоудейлом, Высокая Долина имеет мало общего с основными моментами истории Долин. Высокая Долина примечательна тем, что *не* имело места в пределах его границ. Несмотря на случайные стычки, Кормир и Сембия не воюют за контроль над высоким проходом этой долины через Громовые Пики.

Историки за пределами Высокой Долины считают только два события ее истории достойными упоминания: проявление более чем дюжины самых могущественных божеств Фаэруна в Танцующем Месте шесть столетий назад и недавнее занятие Высокой Долины силами Жентил Кипа в течение Времени Неприятностей. Эльминстер и Рейнджерская Тройка устранили жентов прежде, чем те смогли нанести длительный вред, и народ Высокой Долины счастлив оставить эту стадию истории и вернуться к столь любимой им тихой жизни.

Заговоры и слухи

Силы гигантского Штормового Короля угрожают как Диппингдейлу, так и Высокой Долине. Горы к северу от Высокой Долины фактически непроходимы, но у слуги-гоблинов злого облачного гиганта есть подземные проходы, ведущие от черной твердыни Штормового Короля вверх, достигая Медного Глотка и Скрытой Долины.

Охота на охотников: Магическая защита Танцующего Места слишком мощна для всех, кроме самых могущественных злодеев, чтобы напасть самим, но разве паломники, идущие в тайне к благословляемому месту, защищены столь же хорошо? Злые друиды и Народ Черной Крови обрекли этих паломников на жестокую смерть в плохих землях между Громовым Промежутком и Высокой Долиной.

Мистлдейл ("Мглистая Долина")

Столица: Ашабенфорд
Население: 17,807 (люди 87%, дварфы 5%, гномы 3%, халфлинги 2%, полуэльфы 2%)
Правительство: Республика
Религии: Чонти, Морадин, Силванус, Тир
Импорт: Изготовленные изделия, масло, руда, текстиль
Экспорт: Пиво, свекла, сыр, зерно, сено, мясо, картофель, овощи
Мировоззрение: LG, NG, CG

Тысячи лет назад небеса гарантировали будущее процветание Мистлдейла, когда падающая звезда пропахала сотню миль, прокосив на тридцать миль в ширину эльфийский лес. Деревья больше не росли в шраме, где упала звезда, но земля оказалась удивительно плодородной, как только жители Долин прикоснулись к ней плугом. Мистлдейл всегда был удачливой долиной — благослов ленный плодородной землей, защищенный от противников типа Жентил Кипа и Сембии захваченными долинами или Эльфийским Двором и занявший превосходные торговые маршруты между большими областями типа Кормира и Лунного Моря.

Жизнь и общество

Жизнь в Мистлдейле хороша, или по крайней мере это было так до нынешней борьбы против лесных дроу. В Долине нет лорда; вместо этого ее управляющим органом служат шесть избираемых Консилоров. Совет Шести выбирает седьмого мистрана, служащего высоким Консилором, носящим черный прут в качестве официальн ого знак а и командующим Наездниками Мистлдейла. Теперешний высокий Консилор - Хареск Малорн (LG мужчина человек эксперт 6/боец 2), тихий торговец, более известный своей мудростью и состраданием, чем военными навык ами. Хареск делает превосходную работу, держа свой народ спокойным перед лицом опасности, но он волнуется, что ему, возможно, придется уйти, освобождая место для истинного воина.

Мистлдейл - широко раскинувшаяся долина. Ее маленькие поселения могут видеть друг друга через слегка холмистую местность, кроме утра и вечера, когда с реки поднимается туман, заполняя долину. Для связи через долину каждая деревня оборудована специальными колоколами, предназначенными для проникновения сквозь туман. Каждый колокол несет различные сообщения - тревогу или вопрос. Эти звуки понимают давние жители долины, но они тайны для чужеземцев.

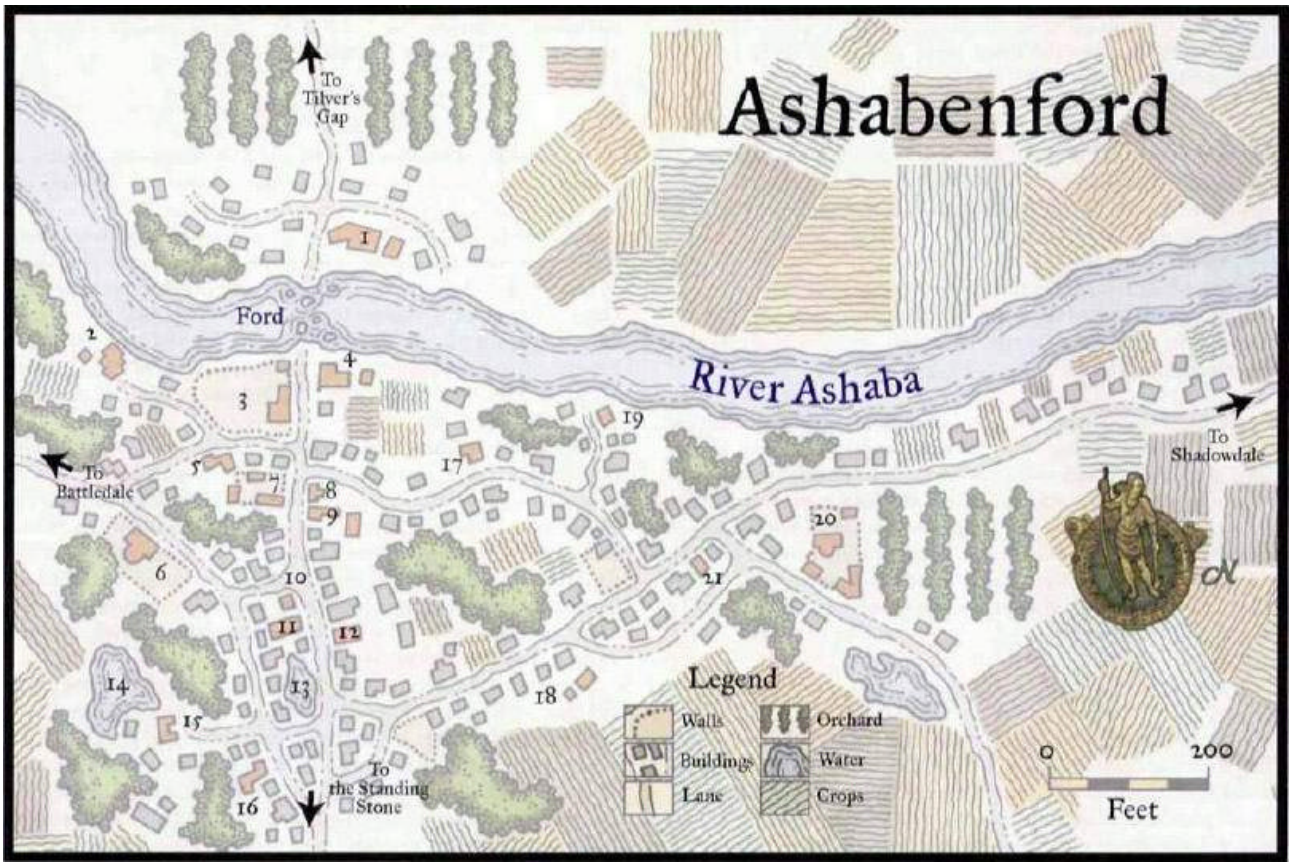
Главные географические особенности

Мистлдейл занимает ясную долину по обеим сторонам Проезда Лунного Моря, к востоку от Шлема Пелтиана и к западу от того места, где лес замыкается приблизительно в трех милях перед Стоячим Камнем. Река Ашаба прорезает центр долины, пересекаясь Проездом Лунного Моря на превосходном естественном броде в Ашабенфорде.

Из всех Долин Мистлдейл - ближайший к древним руинам Миф Драннора. Лесные тропы, иногда несколько опасные, ведут к Шедоудейлу и к Эссембре на востоке.

Поля Могильников: Расположенные в западном конце долины, Поля Могильников заработали свое название от мертвых воинов, захороненных в длинных линиях низких покрытых травой холмов по всей области. Древние трупы воинов-волшебников нетерезов обычно проявляют здесь необычайно смертельную власть нежити.

Страна Тварей: Западный конец Мистлдейла всегда был опасен благодаря по-видимому неуничтожимому населению багбиров, орков, гоблинов и других неприятных существ, приходящих с Громовых Пиков в более мягкий климат Долин. Это великое место для рейнджеров и других квалифицированных охотников, но оно менее привлекательно для нормальных людей. Прибытие дроу Дома Джаэлр не улучшило репутацию земель.



Важные места

Отчаянно независимые владельцы земельных наделов и свободные поселенцы занимают большинство Мистлдейла. Сотни маленьких фермерских участков усеивают долину, но в ней немного реальных деревень.

Аббатство Золотого Листа: Подобно Золотым Полям на Севере Побережья Меча, этот храм Чонти выглядит как окруженная стеной ферма. Аббатство Золотого Листа не такого размера, как Золотые Поля, охватывая лишь три квадратных мили, но его двенадцать сегментированных полей выдают самые большие урожаи на акр на всем человеческом Фаэруне. Это говорит о том, что Аббатство хранит достаточно продовольствия, чтобы годами кормить все Долины. Клерики Чонти, присматривающие за Аббатством, имеют большую власть и влияние во всем Мистлдейле.

Ашабенфорд (маленький городок, 1,869): Ашабенфорд - самый большой город Мистлдейла, рыночный центр его широко распространенных фермеров и вообще приятное для посещения место. Дроу Дома Джаэлр из Кормантора начали кампанию быстрых набегов, чтобы ослабить народ Ашабенфорда и отвлечь их от новых цитаделей дроу, возводимых в Эльфийском Дворе. Коттеджи, дома и бизнесы по восточному берегу Реки Ашаба не были построены для защиты, и защита - то, в чем теперь Ашабенфорд нуждается более всего.

Прилагаемая карта Ашабенфорда иллюстрирует типичную деревню Долин. Пронумерованные места описаны ниже:

1. Гостиница Белый Олень: Находящаяся в собственности отставного авантюриста Холфаста Харпеншилда (NG мужчина человек боец 9), эта гостиница обслуживает весь добросердечный народ, проходящий через Ашабенфорд. Холфаст особенно любит добрых авантюристов и с удовольствием делится информацией и советами с любыми, кто ищет их. Он также не погнушается вышвырнуть торговца из Сембии или Лунного Моря, если решит, что ему не нравится внешность или манеры посетителя. Жилье стоит 1 gp за ночь.

2. Мельница Торма: Торм Ублер (NE мужчина человек эксперт 3) - скупой человек, с удовольствием наполняющий свои карманы как владелец единственной мельницы в Мистлдейле. Хелдо и Парвус, его два ни на что не годных сына - городские хвастуны и хулиганы (оба - CE мужчина человек воин 5), хотя они так или иначе избежали поимки за что-либо достаточно серьезное, чтобы быть вышвырнутыми из города.

3. Конюшни Колвейраса: В одной из лучших конюшен Долин Колвейрас Серая Мантия (LN мужчина лунный полуэльф эксперт 2/боец 2) поддерживает прекрасный выбор верховых лошадей и пони. Он также обучает и разводит военных лошадей, хотя в любую десятидневку у его в конюшне на продажу есть лишь 1d4-2 легких военных лошадей и 1d4-3 тяжелых военных лошадей.

4. Прекрасные Кожи Луйна: Ландо Луйн (NG мужчина человек эксперт 2) - выдающийся работник по коже. Его товары необычно дешевы, но хорошо сделаны, цена в среднем на 10% ниже списочной стоимости из "Руководства Игрока".

5. Бархатная Завеса: Этот маленький бар и фестхолл едва ли сравним с ароматными логовами таких больших городов, как Уотердип или Сюзейл. Здешние конферансье и служащие собирают новости со всех концов Долин от тех, кому случается проходить через них.

6. Храм Тира: Возведенный всего три года назад, этот большой и внушительный храм отмечает Ашабенфорд как более важное сообщество, чем может ожидать путешественник. Высокий Священник Нервал Вотчвилл ("Воля Стражи", LG мужчина человек клерик Тира 7) не доверяет авантюристам, и он в настоящее время проводит свое время, помогая Наездникам в защите города против набегов дроу Кормантора.

7. Руки Ашабенфорда: Более старый и более показной, чем Белый Олень, Руки запрашивает 1 золотой и 6 серебряных за ночь, но обеспечивает роскошное по стандартам Долин обслуживание.

8. Святыня Чонти: Ныне несколько затмеваемая более новым и большим храмом Тира, эта маленькая святыня поддерживается священником по имени Джанайра Барасстан (NG женщина человек клерик Чонти 6).

9. Прекрасные Фляги Арло: Пивоварня и примечательный заводик местного спирта исключительного качества, этот бизнес управляется тихим, скромным человеком по имени Арло Арабла (LG мужчина человек эксперт 4).

10. Малтиммер Торговец: Малтиммер (CN мужчина человек жулик 7) управляет общим торговым постом, покупая и продавая почти все. Он иногда имеет дело с ворованными товарами, хотя осторожно не касается товаров, украденных у местных жителей.

11. Бронстар Колесник: Воплощение бесстрастного, вдумчивого мужчины Долин с огромным запасом здравого смысла, Бронстар (LN мужчина человек боец 1/эксперт 6) делает и восстанавливает все виды фургонов и телег.

11. Импорт Джарвейна: Специализирующийся в шелках, специях, хлопках и шнурах, импортированных из Кормира, этот маленький магазин управляется самим Джарвейном (CE мужчина лунный полуэльф эксперт 3), красивым торговцем с пламенными глазами и манерой мягко говорить. Товары Джарвейна устойчиво поднялись в цене в последнее время из-за волнений и разрушения торговли в разоренном войной Кормире.

12. Пруд Хорсуотер ("Конская Вода"): Открытый для всех прохожих, Пруд Хорсуотер - местное место сбора для приветливых сплетен.

13. Пруд Хареска: Местные легенды считают, что капитан бандитов древности скрыл большое сокровище на дне этого водоема. Периодически кто-либо пробует вычерпать его и не находит ничего более интересного, чем грязь и водоросли.

14. Дом Высокого Консилора: Высокий Консилор Мистлдейла Хареск Мэлорн имеет общий склад в городе и на значительных землях поблизости. Он не воин и не великий лорд, но он - честный и мудрый торговец, любимый народом города. Дом Хареска - самый большой в Ашабенфорде, так что Совет Шести долины использует его как место размещения правительства. Планы строительства отдельного здания или зала совета пылятся годами, так как никто всерьез не желает оплатить дорогое публичное здание.

16. Торговец Черный Орел: Иллетэйн Черный Орел (LN мужчина человек боец 3) покупает местное зерно, сыр, пиво и бочки соленого мяса для продажи в Хиллсфаре и Харроудейле.

17. Алмэйс Алхимик: Алмэйс (NG мужчина гном волшебник 5/эксперт 3), более известный как Алмэйстаддамир Аулдкастл, производит и продает разнообразные полезные алхимические смеси, включая мешки-липучки, солнечные палочки, кислоту, антитоксины и случайные партии дымного пороха. Он бодро предложил построить механизм для метания бочонков дымного пороха в бою для обескураживания следующей банды нарушителей спокойствия-дроу, но Высокий Консилор Хареск вежливо отклонил это предложение.

18. Дом Джаэр Яркой Песни: Беспокойная путешественница Джаэр Яркая Песня (CG женщина лунный эльф бард 6) очень редко находится дома. Она известна как лучший менестрель в Мистлдейле, но она проводит свое время, блуждая по всем Долинам и по некоторым близлежащим окрестностям. Она восхищает историями о старой магии и предотвращенной обреченности и иногда помогает авантюристам, делящимися с ней историями.

19. Нористур, Маг: Известный своими обычными кислыми манерами, острым языком и пугающими появлениями, волшебник Нористур (N мужчина тифлинг волшебник 8) стал жить в Ашабенфорде, чтобы избежать глупых прерываний своих исследований — что он объясняет громко и в светских терминах любому, причиняющему эти прерывания. Народ Ашабенфорда не любит Нористура, но он замкнут и редко соглашается поработать магией для нужд города.

10. Бараки Наездников: Эта окруженное стеной строение - штаб-квартира Наездников Мистлдейла. Наездники обучают милицию Ашабенфорда во внутреннем дворе и используют маленькое хранилище как городскую тюрьму.

Нарушители спокойствия, вероятно, будут заключены в эту тюрьму, пока Высокий Консилор не решит, что с ними делать.

21. Дом Арвиен: Это - дом Арвиен Черноволосой (LE женщина человек эксперт 2/жулик 4), работницы по олову, имеющей репутацию самого любопытного человека в городе. Арвиен - фактически шпион жентов, тщательно наблюдающий за действиями совета и передвижением Наездников. Она очень хороша в своей работе, и горожане, неосведомленные о ее второй миссии, предполагают, что она может стать хорошим Консилором.

Дорога Дирк: Этот срезающий путь по лесу сокращает дорогу от Кормантора к Эссембре. Не-эльфы путешествовали бы по ней более часто, если она не проходила столь близко от Долины Потерянных Голосов. Для мистран единственное утешение в близости Долины Потерянных Голосов - то, что это место для дроу еще тяжелее, чем для людей. Соблазн загонять дроу в Долину был бы неплохой тактикой, если бы преследующий человек заботился больше о причинении вреда дроу, чем о собственной шкуре.

Насест Галата: Приблизительно в пятнадцати милих от Глена, на пару миль внутрь Кормантора, эта разрушенная бандитская твердыня, по слухам, содержит большие сокровища. Рассказов достаточно для притягивания случайных приключенческих партий. Никто не нашел больших сокровищ, говоря, что они лежат где-нибудь в затопленных туннелях под твердыней, но почти всем пришлось биться против злодеев и монстров, ищущих что-до для себя.

Глен ("Речная Долина", деревня, 701): Эта дварфская деревня домов из камня и соломы имеет свою тайну. "Глубинная Шахта" в предместьях городка - не шахта, а туннель в Подземье. Это позволяет дварфам Глена торговать со своими товарищами аж из Великой Трещины, через удивительный туннель Подземья, называемый Длинной Дорогой, которая которая бежит на юг под всем Морем Упавших Звезд.

Тайна Глубинной Шахты начала просачиваться в сообщество Мистлдейла. Мистранцы могли бы быть более заинтересованы связями с Подземьем, если бы они уже не отгоняли дроу Озковина и Дома Джаэлр. По крайней мере, дварфы Глена делают хорошую работу, охраняя свои проходы в Подземье, в отличие от некоторых прихожан Темпуса в Бэтлдейле, которых могут назвать мистранцы.

Шлем Пелдана (поселок, 210): Эта крошечная деревня каменностенных коттеджей - точка опоры человечества в Стране Тварей в западном конце Мистлдейла. Охотники из Сембии, Кормира и других мест Фаэруна прибывают сюда выслеживать великолепные призы. Некоторые охотники сами заканчивают как добыча.

История региона

Хотя это иногда и упускается следящими за вооруженными силами Долин, мистранцы вовсе не мягки. Не так давно, в 1356 DR, Наездники Мистлдейла (с небольшой помощью) победили Лэшана из Скардейла и его армии. В войне, как в мире, карьера Мистлдейла неплоха.

В текущем году некоторые говорят, что удача Мистлдейла, возможно, наконец закончилась. Из всех Долин Мистлдейл переносит наибольшее давление от ваэронских дроу Кормантора. Это выражается в том, что ранее лишь западная сторона Мистлдейла была подвержена налетам монстров, а теперь вся долина на краю, никогда зная, где может вспыхнуть следующий бой с дроу.

Наездники, обратившие в бегство семитысячную армию жентов в течение Времени Неприятностей, имеют меньший успех против дроу. В отличие от жентов, дроу бьются хитростью и внезапными отступлениями. Защитники Мистлдейла еще не знают, что несколько различных групп дроу живут в Корманторе и что их основные антагонисты - дроу под командой Джезза из Дома Джаэлр.

Заговоры и слухи

Более всего остального Высокий Консилор и Наездники под его командованием хотят определить, где придут налетчики-дроу и сколько их будет, из атем нанести ответный удар. Все усилия разыскать ваэронских дроу и отогнать их от Мистлдейла потерпели неудачу.

Черная Сеть: Сембийский торговец убит на Лунном Море партией налетчиков-дроу, быстро отброшенных Наездниками Мистлдейла. На теле Наездники обнаружили запечатанное кодированное письмо, которое в переводе оказывается детальным описанием усилий Хареска по поддержанию обороноспособности Ашабенфорда. Очевидно шпион-жент в Ашабенфорде послал сообщение с сембийцем.

Кто шпион и что еще он (или она) узнал? Есть ли у жентов планы удара по Мистлдейлу?

Скардейл ("Долина Шрама")

Столица: Чендлерскросс
Население: 125,015 (люди 94%, полуорки 3%, халфлинги 2%)
Правительство: Республика (анархия)
Религия: Темпус, Тимора
Импорт: Незаконные вещества, изготовленные товары, масло
Экспорт: Эль, зерно, овощи
Мировоззрение: LN, N, CE

Разрушенный войнами, оккупированный врагами и ужасной чумой, Скардейл мог бы пойти по пути Тешендейла. Тем не менее, жители Скардейла сделаны из крепкого материала. Чтобы удержать долину на ногах, они отряхнули руки от прежней столицы, портового Города Скардейл, где Ашаба разливается в Море Упавших Звезд.

Город Скардейл охвачен настоящей анархией, но другие крупные города долины — Скарсдип и Чендлерскросс — оправляются от бедствий, окружавших Скардейл в последние пятнадцать лет и медленно восстанавливают силу долины. Тем временем, сембийцы и женты - самые мощные фракции в Городе Скардейл.

Жизнь и общество

Порт Города Скардейл должен все же оправиться от тройного удара - поражения в Мистлдейле, оккупации и чумы. Власть из портового города сдвинулась к сельскому хозяйству и внутренним коммерческим общинам, тем более что много простого народа сбежало из Города Скардейл в глубину страны, чтобы жить с родственниками.

Существующее правительство долины - совет из девяти человек. Номинальный глава совета - Временный Губернатор Хелвос Дерммен (LN мужчина человек боец 4/клерик Торма 4), священник, выбранный для замены предыдущего лорда Мириана Бичвуда при его отставке. Четыре члена выбираются от каждого из двух городов Чендлерскросс и Скарсдип, и дополнительный член выбирается наугад из ферм по Ашабе. Пока чума Скардейла не разогнала гарнизоны Города Скардейл, совет насчитывал тринадцать персон и включал сембийца, жента, хиллсфарца и командующего гарнизоном Долин из Города Скардейл, хотя на практике гарнизонные командующие редко удосуживались посещать Совет Скардейла и часто игнорировали его указы.

Главные географические особенности

Три существенных географических особенности Скардейла - Река Ашаба, бегущая через долину с запада на восток, Море Упавших Звезд в устье реки и большое ущелье, называемое Скар, которое дает долине ее имя.

Скар («Шрам»): Согласно легенде, это ущелье с высокими стенами - результат неверного удара меча Кореллона Ларетиана, когда он бился с оркским богом Груумшем. Рана все еще глубока, но хорошо зажила, и Река Ашаба стремительно бежит через Скар перед тем, как впасть в море. Скар имеет от пятнадцати до двадцати миль в ширину на большинстве своей длины. Перьевые Пороги отмечают западный конец ущелья, а Город Скардейл – его восточный конец, где Ашаба впадает в Море Упавших Звезд.

Фонтан Четырех Дельфинов, Скардейл

Понижение Города Скардейл привело к возвышению нового порта выше по Ашабе - город а Чендлерскросс в пределах Скара. Океанские суда не могут вплотную подходить к Чендлерскроссу. Даже маленькие лодки должны разгружаться и искать перегрузки в Перьевых Порогах.

Важные места

Город Скардейл потерял свое превосходство, и равновесие сил переместилось к внутренним городам и народу страны.

Чендлерскросс («Перекресток Свечника», большой городок, 4,790): Хаос, овладевший Городом Скардейл, никак не связан с Чендлерскроссом – город чист, краска на деревянных зданиях свежа, а городская стража — состоящая полностью из жителей Скардейла, без иностранных отрядов, управляющих чем-либо — спокойна и компетентна. Даже не помня первоначальных отношений Долин, граждане Чендлерскросса в общем чувствуют, что сотрудничество с остальной частью Долин может быть прекрасным, пока другие Долины держат свои отряды за пределами Скардейла, а своих шпионов - в Сембии и Кормире.

В товариществе с близлежащим городом Скарсдип Чендлерскросс служит местом размещения правительства Скардейла. Временный Губернатор Хелвос Дерммен управляет долиной из маленькой твердыни, наблюдая за Ашабой, и здесь для обычных дел встречается Совет Скардейла.

Город Скардейл (большой городок, 4,440 [прежде маленький город, 11,099]): Перед чумой Город Скардейл имел более 10,000 жителей, будучи самым большим и наиболее мощным городом Долин. Даже поврежденный, он все еще велик по стандартам Долин. Население несколько оправилось после чумы. На каждого честного гражданина, сбежавшего из города, приходится один-два жулика или бандита, пришедших сюда, находя жизнь в Скардейле более привлекательной, чем жизнь в бегах в лесах Долин.

Только храбрейшие, сильнейшие и в большинстве своем злые торговцы провозят свои товары через Скардейл, ранее процветавший порт. Даже в этом случае порт занят по крайней мере настолько же, как и ранее, что говорит кое-что о том, сколько храбрых и недобросовестных торговцев бродит по Морю Упавших Звезд.

Так как никакие большие правительства не желали рисковать, занимая Скардейл после чумы, город управляется сам в соответствии с законами анархии, обязательствами политики силы и обоюдоострыми ножами дружбы. В теперешнем перевернутом состоянии Скардейла единственные вопрос – группы, ныне борющиеся, чтобы получить контроль над городом, и их намерения,.

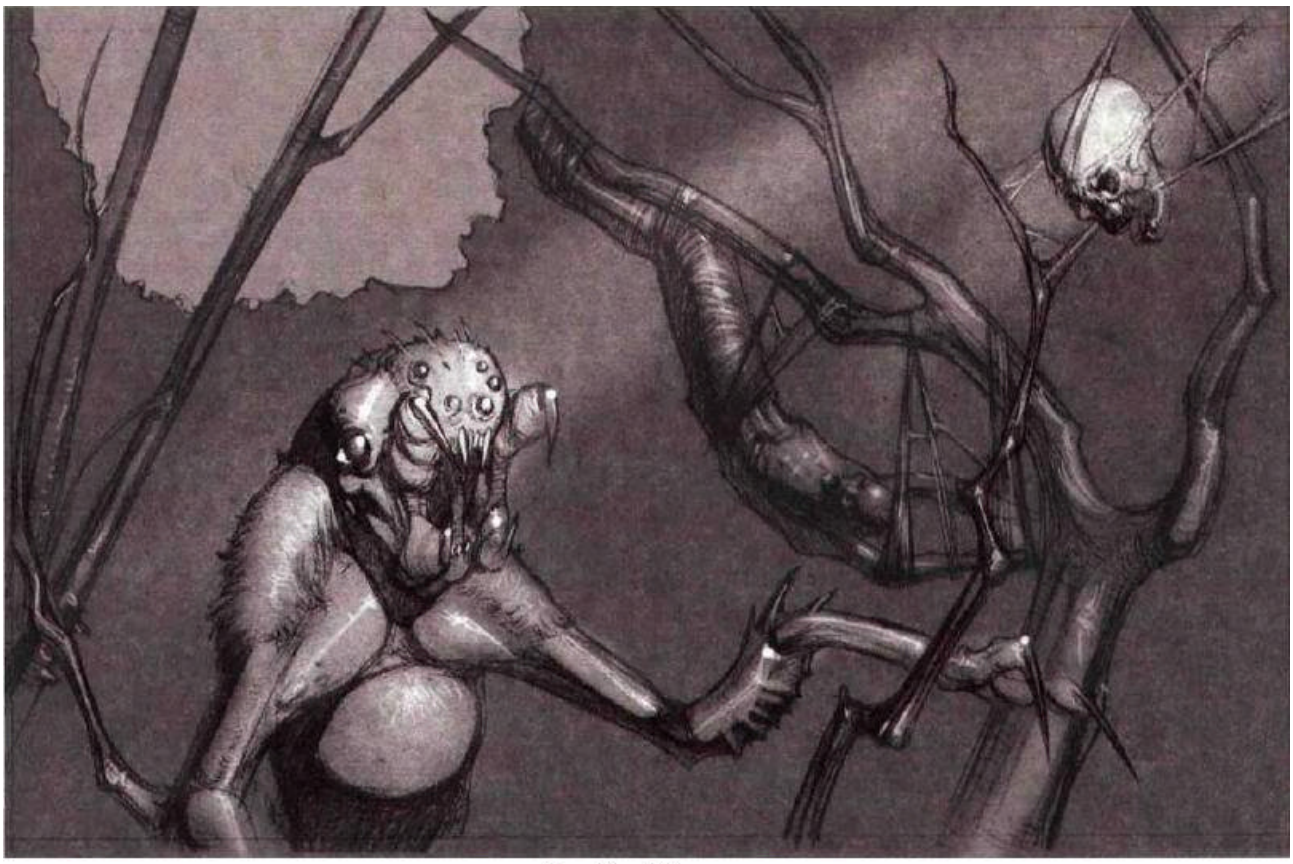
Одно место в Городе Скардейл стоит упоминания - Фонтан Четырех Дельфинов. Так или иначе, эта красивая статуя четырех прыгающих дельфинов пережила суматоху Скардейла. Внутренний двор, окружающий его, находится в центре портового района Города Скардейл. Мало того, что народ любит его за его спокойствие и красоту, он также ценится теми, кто хочет секретности, потому что он производит магический эффект, предотвращающий все действия наблюдающей и подслушивающей магии во внутреннем дворе.

Всякий раз, когда это возможно, члены тэйского анклава устраивают свои дела у Фонтана Четырех Дельфинов. Они желают дать жителям Долин чувство того, что те могут покупать драгоценные магические изделия без необходимости волноваться о том, что за ними наблюдают волшебники других долин.

История региона

Унаследовав трон от своего отца Улуфа, Лорд Лэшан Омерсэйр приступил к строительству мощи и богатства Скардейла, намереваясь завоевать все южные долины. В 1356 DR он завоевал Харроудейл, Фезердейл и на какое-то время Бэтлдейл. Затем он выдвинулся против Мистлдейла и его союзника Шедоудейла, но был обоснованно побежден поспешным союзом нескольких долин и иностранных сил, не имевших никакого желания видеть регион объединенным под единственным мощным лидером, подобным Лэшану.

После падения Лэшана Скардейл был занят непростой коалицией отрядов из Кормира, Сембии, других долин и даже Жентил Кипа. Действия Лэшана угрожали безопасности всей области Сердцеземья, так что у всех больших сил Сердцеземья была необходимость сыграть роль в наблюдении за тем, чтобы угроза не повторилась. По правде говоря, сембийцы и женты хотели удержать Скардейл для себя, так что они проинструктировали свои гарнизоны работать именно для этого.



Лес Спайдерхаунт

В 1370 DR Сембия почувствовала, что готова утвердить свою власть. Кормирианцы и другие силы Долин уже ушли, отряды Хиллсфара были подкуплены, и никто бы чересчур не возражал, если бы сембийцы выставили жентов из долины. Но прежде чем сембийцы смогли начать действовать, Скардейл перенес свое второе большое бедствие - Колеблющуюся Чуму. Сембийский гарнизон был особенно тяжело поражен: только три его члена выжили. Города и сельская местность Скардейла были повреждены чумой гораздо меньше.

Все, что осталось от города Скардейл - беззаконная область, за которую борются бандиты, агенты различных царств, культисты и религиозные лидеры. Другие долины говорят об установлении нового временного правительства для управления Городом Скардейл и предотвращения любого ухудшения, но Губернатор Хелвос и его Совет Скардейла настроен в этом отношении оппозиционно, продолжая оккупацию в любом облике. Учитывая неприятности других долин с жентами и приход дроу в Кормантор немногие желают выдвигаться против угрюмого сопротивления жителей Скардейла.

В то время как Хелвос и остальная часть Совета упорно трудятся, чтобы вновь поставить на ноги сельскую местность и рассмотреть вопрос того, как восстановить законное правление в своем самом большом городе, все возрастающее количество жителей Скардейла открыто надеется на возвращение семейства Омерсэйр. Никакие наследники Омерсэйра не появлялись, и судьба Лэшана все еще неизвестна, но документ, обнаруженный недавно, шокировал Временный Совет и послал удар тревоги по другим долинам. Воля Лэшана и завещание, обнаруженные в Городе Скардейл месяц спустя после чумы, утверждают рыцаря-жента Сциллюа Темную Надежду (см. статью о ней в Лунном Море, ниже) как незаконную дочь Лэшана и называют ее его наследницей.

Новость о том, что "законная" наследница семейства Омерсэйр - чемпион жентов, получила в долине смешанную реакцию. Некоторые жители Скардейла полагают, что Сциллюа может стать прекрасным лордом и открыто поддерживают возвращение правления Омерсэйра в любой форме. Большинство думает, что Город Скардейл и его прежняя правящая линия - проблема, без которой их долина только выиграет. В любом случае, Сциллюа не прибыла в Скардейл, чтобы утвердиться в нем, хотя неясно, что точно случилось бы, если бы она это сделала.

Фракции в Скардейле

Хотя Город Скардейл в настоящее время не управляется, он не полностью беззаконен. Несколько фракций работают, чтобы насадить в хаосе города свой собственный вид порядка.

Танцоры: Эти жулики и бойцы-халфлинги в основном вооружены магическими, зачарованными кукри. Они кажутся всего лишь обычными бандитами, ищущими возможность урвать от хаоса в городе так много золота, насколько возможно. Танцоры быстры, утверждая свою силу клинком и выстрелом. Они хвастаются: "Вы получите лишь один танец с Танцором ".

Долгая Смерть: Монахи Долгой Смерти воспользовались преимуществом роспуска Скардейла, чтобы основать школу в старых складах портового района. Их существование точно не раскрывается, но игроки на политическом пейзаже надеются использовать монахов в своих целях вместо того, чтобы делать из них врагов.

Серебряные Вороны: Официальная политика Сембии - оставить Скардейл в покое до решения проблемы Колеблющейся Чумы. Серебряные Вороны следуют за Миклосом Селькирком (см. Сембию, ниже), а не за правительством Сембии, и Миклос не имеет никакого намерения наблюдать, как женты крадут то, что уже ухватила Сембия. Любимейшая надежда Миклоса - преобразовать Город Скардейл в свободный порт на Море Упавших Звезд, обслуживающий Компактные Долины. Он думает, что неплохо было бы назвать его "Сильвердейл" («Серебряная Долина»).

Тэйский анклав: Красные Волшебники Тэя имеют в Городе Скардейл анклав среднего размера. Как обычно, они продают магические изделия любому, кто платит за них вполне справедливую цену. Красные Волшебники, работающие в Скардейле, имеют нейтральное мировоззрение, и следовательно, тэйцы – одни из самых заслуживающих доверия силовых групп, работающих в Скардейле. Даже агенты Арфистов в области обращаются с ними с некоторой воздержанностью, так как Красные Волшебники в Скардейле тщательно избегают рабовладельчества.

Жентил Кип: Жители Долин предполагают, что установление прав Сциллюа на трон Скардейла — уловка жентов. Агенты Жентарима в городе внедряют основы для возможного предложения Сциллюа на власть, но старые привычки умирают тяжело, и некоторые агенты жентов участвуют в своей обычно установившейся практике саботажа, похищений, вымогательств и убийств.

Заговоры и слухи

Большие вопросы, беспокоящие Скардейл, легко задать, но не так легко на них ответить. Закончена ли оккупация? Кто управляет в Городе Скардейл?

На первый вопрос ответ, казалось бы, да, если не включать Город Скардейл. Народ Скардейла управляет сам своими делами и делает это годами. Но рано или поздно Временный Губернатор должен быть заменен лордом, высоким консулатом или еще чем-либо постоянным, и неясно, как будет выбираться преемник Хелвоса Дерммена. Некоторые фракции жителей Скардейла помогают и подстрекают иноземные силы и интересы, начиная маневрировать сверху, когда приходит время снова объявлять о независимости Скардейла. Часть этого маневрирования включает в себя тихие угрозы, построение вооруженных сил, большие взятки и неприятные события всех видов.

Касаемо правления в Городе Скардейл, первая же сила, высадившая пару сотен военных в гавани, вероятно, заявит права на город — если другие силы не пожелают обсудить эту проблему со своими отрядами.

Шэдоудейл ("Теневая Долина")

Столица: Шэдоудейл
Население: 14,020 (люди 78%, полуэльфы 8%, эльфы 6 %, гномы 4%, халфлинги 3%)
Правительство: Избираемое лордство
Религии: Чонти, Латандер, Тимора (Милики, Силванус)
Импорт: Драгоценности, изготовленные изделия, руда
Экспорт: Эль, награбленные магические изделия, продукция
Мировоззрение: CG, NG, CN

Шэдоудейл более всего известен из всех Долин из-за своей истории успешных сражений против дроу, жентов и потенциальных завоевателей типа Лэшана из Скардейла. Хоть и маленький, Шедоудейл берет качеством, испытывая недостаток в количестве граждан. Долина печально известна как дом авантюристов, ныне предпочитающих более тихую жизнь, но способных проявить чрезвычайную силу, когда это необходимо.

Жизнь и общество

Хотя и не настолько, как в Бэтлдейле, население Шедоудейла живет вне городских стен или заборов деревень, на маленьких фермах и в домах, которые могут быть в пределах видимости соседа, но не в пределах слышимости споров соседей.

Народ Шедоудейла имеет историю выбора своих лордов народным провозглашением. Последние два лорда были предложены Келбеном "Черным Посохом" Арунсуном из Уотердипа, но с традицией все еще считаются, отмечая гордый отказ Шедоудейла управляться любым, пусть и большим героем. Город Шедоудейл - центр гражданской жизни долины и дом ее героев, ее лордов и их милиции.

Главные географические особенности

В отличие от Мистлдейла на западе, который был вычищен метеоритом, Шедоудейл, наоборот - заплата чистой земли с маленькими лесами и густой растительностью. Нортрайд между Кормиром и Лунным морем бежит через долину с юга на север, а Река Ашаба - с запада на восток. Город Шедоудейл и очертания Старого Черепа доминируют над лесистой областью, где пересекаются Нортрайд и Ашаба.

Старый Череп: Когда дроу управляли Шедоудейлом, этот белый гранитный мыс, расположенный на северной стороне Нортрайд к востоку от Реки Ашаба, вырисовывался над городом подобно сообщению из могилы, признаком прихода чего-то плохого. Теперь, когда долина свободна и защитилась от многих врагов, ее народ думает о большом белом куполе нежно. Пастухи пасут своих овец в холмах за пределами Черепа, который сохраняет свою редкую растительность.

Под поверхностью Старый Череп может поведать разное. Искривленная Башня была лишь наконечником власти дроу в долине. Глубины Старого Черепа опускаются прямо в Подземье. В настоящее время чудовищные жители Старого Черепа редко беспокоят горожан, особенно начиная с 1350 DR, когда Эльминстер стал жить в покинутой ветряной мельнице на южной стороне холма. Авантюристы, настаивающие на обнаружении маршрутов прохода в старый вулканический купол, должны пройти через зону защиты Эльминстера и остаться с надеждами на выживание своим остроумием. Каждые несколько лет приключенческие группы заявляли, что они вычистили Старый Череп раз и навсегда, но равное количество жителей Подземья Старого Черепа может похвастаться, что они преподавали дуракам из Шедоудейла урок за нарушение границ.

Теневой Промежуток: Этот проход через Горы Глотка Пустыни к югу от Шедоудейла отмечает собой несколько границ. Первый Теневой Промежуток - там, где Горы Глотка Пустыни уступают место Громовым Пикам. Второй Теневой Промежуток отделяет восточные земли, управляемые Долинами, от западных земель, управляемых Кормиром. Третий - теперь, когда Тилвертон превратился в дымящуюся черную яму - Теневой Промежуток отмечает пункт, где путешественники с севера могут сами пройти к этим магическим руинам.

Лес Спайдерхаунт («Заполоненный Пауками Лес»): Колдуны и волшебники, компоненты заклинаний которых требуют паутины, яиц или клыков гигантских пауков, имеют причины рисковать зайти в этот темный лес. Всем остальным по-доброму советуют осторожно смотреть на кромку деревьев, когда они едут по Тропе Нортрайд к Шедоудейлу или к Теневому Промежутку. Эттеркапы и читайны, как известно, налетают стаями из леса, захватывая и утаскивая с собой пленников.

Важные места

Большинство примечательных участков в долине находятся в или вокруг города Шедоудейл в лесу в западном конце долины.

Роща друидов: Прямо за пределами города Шедоудейл на северо-западе находится один из самых мощных друидских кругов Фаэруна, ранее используемых для проведения ритуалов для увеличения силы леса. Круг был расформирован через некоторое время после Времени Неприятностей. Мощные друиды, которые, возможно, были членами Круга, иногда посещают старую поляну и круг древних каменных столбов, но ни один из них не комментирует текущее местонахождение Круга.

Роща - несомненно место силы. Древние стоячие камни содержат множество тайн, некоторые из которых могут использоваться для помощи в борьбе против дроу леса.

Башня Эльминстера: Если не Эльминстер самый могучий из смертных Фаэруна - тогда непонятно, кто. Он живет в непрезентабельной башне, которая напоминает старую силосную башню или ветряную мельницу, на южной стороне Старого Черепа. Он не поощряет посетителей.

Зал Утреннего Рассвета: Даже Латандер может покраснеть от показной роскоши своего храма в городе Шедоудейл. Здание - чудо из небьющегося цветного стекла, вознесенного в форму гигантского феникса, крылья которого раскинуты в приветствии рассвета. Сам Бэйн разрушил первую версию Зала Утреннего Рассвета в течение Времени Неприятностей. Рьяное духовенство Латандера пересоздало его в каждой детали — к некоторой тревоге живущих в Шедоудейле, которые думают высоко о самом Латандере, но не настолько, как священники, дважды возведшие это безвкусное чудовище в их городе.

Гостиница Старый Череп: Гостинице в основании Старого Черепа уже около сотни лет. Она известна по всему Сердцеземью как одно из самых прекрасных логовищ авантюристов Фаэруна, настолько, что в странах за пределами Долин авантюристы используют "старый череп" как прилагательное для описания превосходного места для выпивки. Владелец, Джаэль Сильвермэйн (NG женщина человек эксперт 2/боец 4), имеет сугубо деловой подход, который вызывает любовь к ней ее регулярных посетителей и быстро избавляет ее от мошенников и бездельников. Многие авантюристы намекают, что в подвалах таверны есть секретные проходы в Подземье, прямо под Старый Череп - слух, который кажется настолько очевидным и истинным для любого малоопытного в этих вопросах, что перешептывающиеся с этой целью достаточно точно отмечаются как новички.

Шедоудейл (маленький городок, 1,102): Сонный вид Шедоудейла и отходчивость его народа убаюкали полдюжины потенциальных завоевателей недооцениванием их. Внутри этих крепких деревянных и каменных зданий, построенных, чтобы пережить зимы, посылаемые сембийцами, жители Долин поддерживают любопытный баланс между банальной жизнью и непоколебимой храбростью и целеустремленностью.

В отличие от народа других городов Долин, расположенных по торговым маршрутам, люди Шедоудейла не ищут способов угодить торговцам, и при этом не отвергают караванщиков. Они только отказываются ориентировать свою гражданскую жизнь лишь на потребности проходящих торговцев.

Искривленная Башня: Если способность противостоять подавляющим мощным вторжениям жентов что-то значит, то спиралевидная Искривленная Башня - самая сильная крепость в Долинах. Башня заработала свое название из-за своей неуравновешенной внешности. Лорд Шедоудейла Морнгрим управляет из этой бывшей цитадели дроу. Гарнизон башни - почти сотня сильных членов. Башня теперь используется как точка приземления для гиппогрифов, которые служат воздушными верховыми животными для нескольких охранников Башни.

История региона

До основания Шедоудейла дроу, поклоняющиеся Лолс, воспользовались преимуществом падения Миф Драннора для завоевания области, известной как Земля Под Тенью. Люди и эльфы боролись с дроу почти два столетия, до того, как великая водная волшебница Ашаба не изгнала темных эльфов из Искривленной Башни в 906 DR. За это народ Шедоудейла объявил Ашабу своим первым лордом.

За эти четыре столетия с основания Шедоудейла Кулон Ашабы, магический символ, удостоверяющий лордство Шедоудейла, побывал у хороших людей, больших людей (Айэнкар, Король в Мантии) и у пары ложных королей. Самый плохой из них, обманщик по имени Джиордан, стал лордом Шедоудейла в 1339 DR, управляя сначала тайно, а потом и открыто, от имени жентов. Джиордан был убит шесть лет спустя волшебником Келбеном из Уотердипа, позже поддержавшим нового кандидата на лордство, авантюриста по имени Доуст Соулвуд ("Лес Душ").

Нынешний лорд, Морнгрим Амкатра (NG мужчина человек боец 8), был предложен Келбеном, когда ушел Соулвуд. За службу Лорду Соулвуду и долине народ провозгласил Морнгрима лордом. Он женат на кормирианской агентке по имени Шаэрл Роуэнмэнтл ("Рябиновая Мантия", LN женщина человек жулик 8), отказавшейся от преданности Кормиру, чтобы работать во благо принявших ее людей. Пара имеет четырнадцатилетнего сына Скотти. Морнгрим вырастил мальчика так, как будто он должен унаследовать лордство своего отца - суждение, которое может проверить решение долины избегать наследственных правителей.

Данная история Шедоудейла - сражение между людьми и дроу, и иронично, что Лорд Морнгрим к настоящему времени вывел свои боевые силы из борьбы против ваэронских дроу. Поверхностные поселения дроу в Кормантор не устраивают набеги или проникновение в Шедоудейл. Другие долины обвиняют Морнгрима в уходе при общем тяжелом положении Долин. Правда, вероятно, что Морнгрим больше волнуется о других угрозах, которые он не обсуждает вслух из страха побеспокоить делегатов Совета Долин.

Заговоры и слухи

Авантюристы прибывают в Шедоудейл по трем причинам: исследовать пещеры Подземья под Старым Черепом, делать набеги на Эльфийский Двор или приставать к Эльминстеру в поисках хоть крошечной доли его знаний. Немногие из прибывающих в Шедоудейл по третьей причине уходят с большим удовлетворением, хотя при случае они изучают кое-что.

Не отсюда: Любопытная группа авантюристов проводит в Гостинице Старый Череп более двух недель. Хотя они собрались с разных дорог, они знают друг друга и ведут себя по-военному, даже маги. Поскольку они собирают припасы и строят планы, становится ясно, что они намереваются исследовать Замок Краг (см. Главу 8, "Известные подземелья Фаэруна") силой. Группа может быть Серебряными Воронами из Сембии или партией Военных Волшебников Кормира. В любом случае, у них, кажется, есть информация, которой нет у PC — с другой стороны, они кажутся гораздо более компетентными, чем необходимо для простого исследования Замка Краг.

Если PC просто отворачивается от проблемы, военная группа уходит и берет Замок Краг в полупостоянное владение, выпуская непонятное зло на Шедоудейл. Эльминстер и подобные столпы общества ведут большие сражения, вынуждая PC разобраться в беспорядке.

Сторм Сильверхэнд ("Шторм Серебряная Рука")

Женщина человек (Избранный Мистры) жулик 1/боец 4/колдун 12/бард 8/Арфист 3: CR 32; Средний гуманоид; HD 1d6+8 плюс 4d10+32 плюс 1d4+96 плюс 3d6+24; hp 226; Инициатива +8; Скорость 30 футов; AC 28 (касание 16, застигнутый врасплох 24); Атака +18/+13/+8 рукопашная (1d 8+9/19-20, *+1 длинный меч удачи*) или +16/+11/+6 дальнее касание (заклинанием); SA Атака крадучись +1d6; SQ. Бардская музыка, бардское знание +10, иммунитет Избранного, подобные заклинаниям способности Избранного, обнаружение магии, увеличенное Телосложение, одобренный враг (Жентарим +1); способности Арфиста, знания Арфиста, выгоды эпического уровня, иммунитет к электричеству, нахождение ловушек, серебряный огонь, заклинания лечения; AL CG; Спасброски: Стойкость +18, Рефлексы +15, Воля +18; Сила 18, Ловкость 18, Телосложение 26, Интеллект 15, Мудрость 16, Харизма 18. Рост 6 футов 2 дюйма.

Навыки и умения: Баланс +9, Блеф +6, Подъем +8, Концентрация +23, Расшифровка Записи +6, Дипломатия +12, Ломка устройства +6, Маскировка +6, Сбор информации +9, Излечение +10, Скрытность +18, Прыжок +5, Знание (тайны) +12, Знание (Долины местное) +6, Знание (религия) +6, Слушание +15, Бесшумное Движение +24, Открывание Замка +8, Исполнение (танец, песня) +16, Очистка Карманов +8, Профессия (гербалист) +8, Поездка (лошадь) +9, Наблюдение +12, Поиск +8, Чувство Мотива +9, Колдовство +17, Обнаружение +11, Кувырок +8, Использование Магического Устройства +9, Использование Веревки +8, Знания Дикой Местности +6; Настороженность, Слепая Борьба, Боевое Колдовство, Создание Чудесного Предмета, Увертливость, Выносливость, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Удача Героев, Фокус Оружия (длинный меч), Специализация Оружия (длинный меч).

Специальные качества: Бардская музыка: Противопесня, очарование, вдохновить компетентность, вдохновить храбрость, *предложение*; иммунитет Избранного: Сторм не затрагивается атаками, которые дублируют эффекты: *зачарования персоны, круга смерти, дезинтеграции, страха, слабоумия, огненного шара, лабиринта, роя метеоров, неверного направления, призматического спрея.* Подобные заклинаниям способности Избранного: 1/день — *обнаружение мысли, идентификация, знание легенд, синостодвеомер Симбул* (конвертирует подготовленное заклинание в 2 пункта лечения на уровень заклинания), *каменная кожа, телепорт, водное дыхание*. Обнаружение магии (Su): поле зрения. Иммунитет к электричеству: Сторм иммунна к естественным формам электричества типа молнии. Увеличенное Телосложение: Шаблон Избранного Мистры добавляет +10 к Телосложению Сторм. Выгоды эпического уровня: Пять эффективных уровней барда и три разведчика Арфистов (включая вышеупомянутые, всего). Способности Арфиста: Глаз Денейра (+2 святой бонус против глифов, рун и символов), Фокус Навыка (Исполнение), Фокус Навыка (Чувство Мотива), улыбка Тиморы (+2 бонус удачи на один спасбросок каждый день), Серебряный огонь (Su): См. Главу 2 для деталей. Заклинания лечения: Эти заклинания дают временные очки жизни (истекающие через 1 час) вместо нанесения вреда: *магическая ракета, заряд молнии, ледяной шторм, цепная молния*.

Известные заклинания барда: (3/4/4/2; база DC 14 + уровень заклинания; провал тайного заклинания 20%): 0-й — *танцующие огни, ошеломление, вспышка, открыть/закрыть, читать магию, сопротивление*; 1-й — *зачарование персоны, лечение легких ран, падение пера, идентификация*; 2-й — *лечение умеренных ран, дневной свет, невидимость, предложение*; 3-й — *проблеск, лечение серьезных ран, наблюдение*.

Известные заклинания колдуна (6/7/7/7/7/5/3; база DC 14 + уровень заклинания; провал тайного заклинания 20%). 0-й — *тайная метка, обнаружение магии, разрушение нежити, звук привидения, свет, рука мага, исправление, луч мороза, читать магию*; 1-й — *вызвать страх, постигать языки, прыжок, магическая ракета, подъем паука;* 2-й — *тайный замок, кошачья грация, зеркальное изображение, видеть невидимое, паутина*; 3-й — *рассеивание магии, полет, удержание человека, языки*; 4-й — *зачарование монстра, дверь измерений, малое создание*; 5-й — *удержание монстра, телепорт*; 6-й — *антимагическое поле*.

Известные заклинания Арфиста (2/1; база DC 14 + уровень заклинания; провал тайного заклинания 20%); 1-й — *изменить себя, зачарование персоны, постигать языки, стирание, падение пера, прыжок, свет, сообщение, верховое животное, читать магию, разбивающий спрей, сон, подъем паука*; 2-й — *кошачья грация, темновидение, обнаружение мысли, блеск орла, невидимость, стук, нахождение объекта, магический рот, неверное направление, видеть невидимое, теневая маска*.

Имущество: амулет естественного доспеха +5, +2 эльфийская цепная кольчуга, плащ эльфоподобных, ботинки эльфоподобных, кольцо защиты +2, кольцо хранения заклинаний, амулет защиты от обнаружения и местоположения, диадема большого сопротивления огню, +1 длинный меч удачи (1 сохранение *желания*), *2 микстуры лечения серьезных ран* (10-й), *застежка падения пера* и *теплоты*. Через свои связи Арфиста Сторм имеет доступ ко многим другим изделиям, если у нее есть достаточно времени.

Известный Бард Шедоудейла известна своими веселыми манерами и смелыми приключениями в качестве лидера Арфистов. Она подходит к жизни с бесконечно высоким духом и удовольствием, имеет немного личного высокомерия и проводит много времени, обучая молодых Арфистов, защищая Шедоудейл от его противников и помогая несчастной молодежи. Все, что расстраивает Сторм - несчастье добрых людей; она день за днем работает, чтобы сделать других счастливыми.

Народ Шедоудейла видит в ней своего местного целителя, акушерку, гербалиста и друга-фермера, бесплатно помогающего в страду, взяв с собой несколько желающих Арфистов. Они приносят к ней раненых и больных — и независимо от того, который час, Сторм приветствует их всех улыбкой и нежными руками. Дети любят ее, простой народ обожает ее, а эльфы Эверески предоставили ей высокие благородные права, которые никогда прежде не давались человеку.

Глупость правителей раздражает ее — но преднамеренное неправильное употребление власти приводит ее в бешенство. Мрачность Сторм, даже умеренная, ведет ее на "поэтическое правосудие" (наказание, соотвествующее преступлению) жуликам, ворам, поджигателям и вандалам и тиранам — и она сразится с такими противниками без мысли о своей личной безопасности, но с глубоким пониманием того, какую опасность ее действия могут принести другим. С правителями, которые по ее мнению могут быть "спасены" образованием или руководством, она будет работать вместе. Арфисты считают ее своим самым ценным членом. Другие могут быть более мощными или более знающими, но Сторм - совершенный и вдохновенный преподаватель. Она также - персональный фаворит богини Мистры, несколько раз уводившей ее от верной смерти (хотя Сторм никогда не ожидает или не рассчитывает на такую помощь).

Тасселдейл (“Долина Кисточки”)

Столица: Марка Тегила
Население: 14,020 (люди 94%, халфлинги 2%, гномы 2%, полуэльфы 1%)
Правительство: Республика
Религии: Тир
Импорт: Золото, драгоценные камни, серебро, олово
Экспорт: Прекрасные изготовленные товары, глиняная посуда, текстиль
Мировоззрение: LG, LN, N

Тасселдейл лежит к северу и к востоку от Архвуда, к юго-западу от Фезердейла и прямо на север от Сембии. Тасселдейл - долина ремесленников и торговцев, задыхающаяся под влиянием Сембии. Жители Архена и члены Совета Долин удивляются, как это Сембия не аннексировала Тасселдейл формально. Правда - в том, что Сембия предпочитает иметь Тасселдейл в качестве независимого буферного государства на севере. Сембия не будет присоединять Тасселдейл так, как она обернула Лунная Долина в Ордулин, пока не сможет сделать то же самое с долинами, имеющими значение для севера.

Тассел ("Кисточка") - местное обозначение городов. Двенадцать тасселов Тасселдейла защищают немногим более половины жителей долины. В других странах тасселы сошли бы лишь за деревни.

Жизнь и общество

Тассадране - главным образом удовлетворенная партия, организованное сборище ремесленников, мелких фермеров, торговцев и художников, считающих себя скорее друзьями, чем клиентами Сембии.

Несмотря на презрение со стороны некоторых жителей Долин, тассадране обычно - храбрая, хладнокровная партия, защищающая свои интересы, когда есть такая потребность. В отличие от других жителей Долин, они также превососходят других в ситуациях переговоров, когда не должны защитищаться постоянно.

Значительное меньшинство тассадран особенно не заботится о жизни свободных мастеров. Такие граждане мигрируют на какое-то время в другие долины или охотятся и ставят ловушки в Архвуде. Как будто в компенсацию за самодовольство остальной части долины, тассадране-лесные жители имеют репутацию импульсивных, конкурируя с таковой жителей Архена.

Главные географические особенности

Подобно Сембии на юге, Тасселдейл - в значительной степени плоская, открытая земля, совершенная для сельского хозяйства. Архвуд на западе обеспечивает мех, древесину и охоту для тассадранов, не переносящих работы с ткацким станком или плугом.

Дан Хиллс («Серо-бурые Холмы»): Дан Хиллс бегут по диагонали поперек северной части долины, отделяя ее от Бэтлдейла на севере, Диппингдейла на западе и фезердейлской части Реки Ашаба на севере. Дикие пони здесь более обычны, чем бродячие гоблины, так что тассадране считают холмы безопасной землей.

Трясина Глон: К юго-западу от Дан Хиллс Трясина Глон представляет путешественникам, плохо знакомым с областью, препятствие в виде зыбучих песков, плотоядных растений и злонамеренных блуждающих огоньков. Местные тассадране знают, как выбрать путь через Трясину для сбора торфа и разработки железной руды, не потревожив духов нежити, живущих в холмах в ее центре.

Важные места

Некоторые скажут, что Тасселдейл не имеет никаких важных мест. Только тассадране поспорят с ними.

Аббатство Справедливого Молота : Это аббатство, посвященное Тиру, несет ответственность за приручение Дан Хиллс. Расположенное около Реки Ашаба, аббатство подчеркивает из сферы влияния Тира аспект "правосудия", распределяя свободное юридическое образование для всех, кто приходит сюда за помощью и советом. Учитывая, что проблемы с дроу – прямо на севере Бэтлдейла, аббатство не укомплектовано штатом. Его прежние защитники предпочитают путешествовать на север и бороться за правосудие патрулированием уже умиротворенных Дан Хиллс. Многие бывшие защитники не сумели пережить эти набеги в лес, считая, что аббатство должно смягчить свое бескомпромиссное неодобрение авантюристов.

Шарбург: Расположенный выше Марки Тегила, Шарбург - древний эльфийский форт, преобразованный в военный штаб верховых маршейров (местный вариант "маршалов"), полиции Долины. Если слухи о скрытой эльфийской магии в стенах Шарбурга - не просто размышления, наверняка тассадраны никогда не захотят вызывать ее.

Орден Солнечной Души: Далее способствуя умиротворению Дан Хиллс, монахи ордена Солнечной Души отреставрировали разрушенную твердыню и обратили ее в один из немногих активных монастырей Долин. Орден принимает высококвалифицированных студентов всех наций и рас, но выходцу из Сембии исключительно трудно стать потенциальным монахом.

Марка Тегила (м аленький городок, 1,402): Так называемая столица Тасселдейла названа по имени марки древнего оружейника. Граждане Марки Тегила гордятся ремеслами своего города. Самый быстрый способ найти здесь неприятности - продать плохие товары или, еще хуже, плохие товары со словами, что они были произведены в Марке Тегила.

История региона

Конкуренция между лесниками Архендейла и таковыми некоторых деревень Тасселдейла, типа Арстассела, усилилась в 1368, после того, как несколько тассадран-охотников были убиты неизвестными противниками. Граждане Архендейла и Тасселдейла теперь бьются в своеобразной ограниченной войне в Архвуде.

Сражение Войны Лесников зависит от готовности молодежи, головорезов, солдат и рейнджеров принести цвета своей стороны в Архвуд. Цвета жителей Архена - черный и серебряный, тассадран - синий и желтый. Побитые или сдавшиеся снимают свои цвета и отделываются несколькими переломами, но в общем остаются живы. Несколько гостиниц в обеих долинах угождают этой игре, выказывая цвета, принятые противостоящей стороной.

Женщины-бойцы и рейнджеры этих двух долин обычно избегают вовлечения в эту глупую борьбу, но те, кто участвуют в ней, воспринимают ее чрезвычайно серьезно. Фраза "привести женщину на Войну Лесников" подразумевает, что ситуация может стать смертельной, поскольку авантюристы-женщины из обеих долин убили в прошлом году Лесников-конкурентов.

Побережье Дракона

Столица: Никакой объединенной нации, никакой столицы
Население: 820,800; (люди 92%, халфлинги 3%, полуэльфы 2%, гномы 2%)
Правительство: Независимые города-государства и пиратские твердыни
Религии: Хелм, Суни, Темпус, Тимора, Амберли
Импорт: Продовольствие, драгоценные металлы, рабы, торговые товары на экспорт
Экспорт: Корабли, торговые товары других наций
Мировоззрение: N, NE, LE

Побережье Дракона состоит из стран и островов по южном у берегу залива Моря Упавших Звезд. Это скорее образ жизни, чем географическая область, для трех мощных городов-государств, семи или около того крупных гильдий воров, дюжины пиратских банд и агентов самых темных секретных обществ Фаэруна, живущих и работающих здесь.

Для чужеземцев, не знающих правил игры, Побережье Дракона - гнездо стервятников и воров, расположенное в центре в остальном идеальных торговых маршрутов. Для посвященных (осторожные сембийские торговцы, проницательные жулики и владельцы караванов, не боящиеся замарать руки) Побережье Дракона - совершенное место, чтобы заставить кого-либо сделать... *что-нибудь*. Как говорят сембийцы, "У всего есть цена. Но цена более разумна на Побережьи Дракона".

Вестгейтская арена

Никто не глумится над кем-то другим — но также никто и не доверяет кому-либо другому.

Жизнь и общество

Старый водитель караванов Галкин Дроут из Реддансира некогда описал Побережье Дракона как "Уотердип без гильдий или Стражи, и Вестгейт с его зловещими силами уменьшился до нескольких быстрых клинков, и закулисные заклинания не отстают". Посетитель здесь может встретить все виды существ, от дроу и иллитидов до бехолдеров и лизардфолков — и обычное ядовитое множество недобросовестных магов для найма, доппельгангеров и других меняющих форму и любых, кто бежит от правосудия других мест.

Никакого центрального правительства нет. По всему Побережью Дракона нет никакого правительства вообще, и никакого контроля за законами, кроме обнаженных мечей и общего неписанного кодекса поведения, предписывающего делать это любому, кто заботится о себе. Немногие делают то, что может повредить им самим, если они не являются свидетелями нарушения: например, кто-то отравляет колодец или использует магию для уничтожения складов.

Все виды товаров постоянно текут через Побережье Дракона. Только три категории людей всегда уважаемы: наемные целители (обычно священники Латандера, Шондакула или Вокин); поддержанные Вокин менялы, запрещающие практику надувательства и обмана; мастера-упаковщики и грузоотправители, создающие тару для торговых товаров и упаковывающие их от жары, холода, влажности, ударов и падений.

Самые важные структуры Побережья — и, похоже, единственные, сделанные из камня (кроме окруженных стеной городов) — склады. Они похожи на крепости с наблюдательными башнями, сланцевыми крышами для предотвращения пожаров и (чтобы избежать воровских подкопов) концентрическими каменными кольцевыми стенами. Многие склады имеют охрану из нежити (как правило, зомби, скелеты и скелеты монстров), активизируемую открытием шкафов, в которых она содержится. Некоторые могут похвастаться сонным газом, шипастыми ямами-ловушками для захвата вторгшихся и мимиками или подобными тварями среди запасенных товаров.

Подобно всем остальным регионам, где правят монеты, масштаб складов варьируется - от массивных, строго охраняемых каменных крепостей до маленьких убежищ за склизкими стенами и под подоконниками даже самых бедных жилищ. Это не говорит о том, что на Побережье Меча недосточно скрытых хранилищ. Многие из них содержат товары, давно забытые, оставленные после того, как владельцы были убиты или просто никогда не возвращались.

Главные географические особенности

Естественная география Побережья Дракона и изолирует его, и делает существенной частью всефаэрунской торговли.

Драгонмир: Также известное как Озеро Драконов, этот отрезанный от Моря Упавших Звезд рукав служит торговым маршрутом для быстрого доступа от Побережья Дракона к Кормиру и Сембии. В своей самой широкой точке Драгонмир достигает почти сотни миль в ширину. Его самое узкое место, промежуток между Вестгейтом и Армласпиром в Сембии - десять миль.

Немногие из озер имеют проблемы Драгонмира с пиратством, морскими драконами и океанскими штормами, так что моряки советуют вновь прибывшим относиться к путешествию по нему с уважением.

Горы Бег Гиганта: Насколько человеческие жители Побережья Дракона могут помнить, в Горах Бег Гиганта никогда не было более стандартной доли холмовых и каменных гигантов-мародеров. Очевидно, одно время горы занимала некая большая цивилизация гигантов, так как множество пиков вырезано длинными спиральными лестницами (каждая ступень которых - высотой в четыре фута). Они также могут похвастаться грубо высеченными дворцами, примерно для гуманоидов пятидесятифутового размера, хотя они теперь часто заняты перитонами, и их гигантские скамьи обеспечивают отличный обзор. Люди обычно избегают гор, которые таковы и есть, учитывая правду о регионе. (См. Кэйрнхейм в секции Подземье, ниже).

Лес Галтмир: Этот широкий, запутанный лес отделяет Побережье Дракона от Вилонского Предела. Он растягивается на поднимающемся нагорье, испещренном кедрами и соснами, в конечном счете уступая Горам Орсрон на юге. Галтмир отмечен богатыми залежами минеральных скал, особенно топазов и рубинов, по всей своей длине. Разведчики и дварфские шахтеры бродят по лесистым холмам, бросая вызов местным монстрам и племенам ради находящегося в нем богатства.

Бог-лев Нобэньон непрерывно бродит по лесу, защищая его. Все племена Галтмира уважают Нобэньона и взывают к божеству, чтобы остановить вторжения жадных северян.

Пиратские Острова: Пиратские Острова – сборище скалистых рифов, усеивающих море примерно в сотне миль от побережья Сембии. Большая гора, известная как Шпора Дракона, доминирует над самым большим из Островов, Островом Дракона (население 2,000). Шпора Дракона защищает две превосходных естественных гавани, которые были укреплены, разрушены и затем снова укреплены поколениями пиратов. Три других безопасных якорных стоянки рассеяны вокруг острова.

В любое время от двадцати до шестидесяти пиратских кораблей бросают здесь якорь. Из них от 10 до 20% вытаскиваются на берег, причаливают или ставятся в сухой док для ремонта.

У пиратов Островов недостаточно силы и единства, чтобы напасть прямо на порты Сембии, хотя они постоянно об этом говорят, вдохновленные легендой о Иммурке. Пиратский король правил с 1164 DR до 1201 и предавал сембийские города огню даже после того, как они платили ему дань.

Море Упавших Звезд: Также известное как Внутреннее Море, это огромное водное тело соединяет восток и запад Фаэруна. Через Реку Лиз Внутреннее Море также соединяется с Лунным Морем на северо-востоке. Море Упавших Звезд было первоначальным маршрутом перемещения для чондатанцев, распространившихся от Вилонского Предела и заселивших центр и север Фаэруна.

Кормир, Сембия и до некоторой степени Импилтур поддерживают мощные боевые флоты во Внутреннем Море, но главным образом оно - скорее воды торговцев, чем домен военных кораблей. Подводные королевства водных эльфов, мерфолков и сахуагинов населяют Море, но поверхностные обитатели имеют с ними мало общего, кроме сильных вспышек типа нападений сахуагинов, разгромивших прибрежные человеческие города и Внутреннего Моря, и Бесследного Моря в 1369 DR.

Важные места

Кроме главных городов, другие общины или слишком крошечны (рыбацкие деревни, варварские цитадели в холмах или маленькие сельские поселения), или слишком преходящи (цитадели контрабандистов, пиратские укрытия, пиратские города и плавучиие города из временно соединенных пиратских кораблей), чтобы быть обозначенными на карте. Пиратские Острова на восточном краю Побережья Дракона полны флибустьеров из различных банд, от злых мародеров, не оставляющих никого из жертв невредимыми, до головорезов, зарабатывающих персональными войнами против жентских или тэйских торговых кораблей.

Кедарспок ("Говорящий кедр", маленький город, 6,080): Этот тихий независимый город находится в сердце Леса Галтмир и более плотно связан с Вилонским Пределом, чем с Побережьем Дракона. Река Кедар течет через город, разделяя его надвое. Жители города - друиды или люди, ищущие простую, естественную жизнь. Друиды Кедарспока - не часть Изумрудного Анклава (см. Вилонский Предел, ниже, и Главу 7: Организации для большего количества информации), но они редко выступают против действий Анклава. Самая известная веха города - Колледж Дом Земли, место обучения друидов и, возможно, лучшее собрание исторических документов, касающихся Вилонского Предела. Залазнар Криниос (N мужчина человек д руид Силвануса 17) - бесспорный правитель Кедарспока, но он - беспристрастный и популярный тиран.

Эльверсалт (маленький город, 9,728): Эльверсалт - богатое сообщество, расположенное к югу от Драгонмира при слиянии множества торговых дорог, включая Тропу Овермур и Дорогу Торговцев. Хотя сам Эльверсалт - не порт, его склады - перевалочный пункт для торговли с Кормиром на севере и с Побережьем Меча – на западе.

Эльверсалт - наименьший город Побережья Дракона этом регионе. Его нынешний правитель, бывший авантюрист по имени Янселдара (NG женщина человек боец 11/колдун 8) возглвляла блестящее восстание против предыдущего некромантского режима. Столетние контрабанды и интриги не могут быть уничтожены за десятилетие, но ищущие нечестных дел теперь подумают дважды перед тем, как заняться подобным бизнесом в городе Янселдары, особенно потому, что она предоставляет обеспечение законности своему консорту и приключенческому компаньону, Ваэране Хоклин (CG женщина человек рейнджер Милики 20).

Это не подразумевает, что убийцы, работорговцы, Бэйниты и культисты полностью избегают Эльверсалта — они просто скрывают свои действия магией или работают под покровом темноты. Культ Дракона, например, отказался покинуть город - одну из точек своей организации для действий на юге. Арфисты и другие авантюристы часто впутываются в срыв схем убийств, изготовления наркотиков и производства ядов Культа — все из которых являются средствами к их истинной цели - увидеть Фаэрун управляемым драконами-нежитью.

Драконы Побережья Дракона

Дюжина жителей Побережья, если их спросят, что значит название Побережье Дракона, даст дюжину различных, часто уничижительных, ответов. У кого есть время для такой глупости... и сколько монет вы дадите за ответ, а?

Попросите дюжину мудрецов рассказать о происхождении термина "Побережье Дракона" — и вы получите еще дюжину различных ответов!

Большинство ответов начинается с упоминания о драконе Кисонраатиисаре, убитом Салдринаром из Семи Заклинаний в -349 DR (некоторые рассказы говорят, что Салдринар заточил вирма в скипетр, вызывая его силы по желанию). Салдринар основал Вестгейт на логовище дракона и объявил себя его королем. Но здесь список только начинается.

Многие идентифицируют "*того самого*" Пурпурного Дракона Кормира, Тоглора, как вдохновение. Другие говорят о Кулдраке Многокогте, красном вирме громадного размера, устроившем логово среди самых южных Громовых Пиков, прежде чем Тоглор был схвачен — и побежден Ротстокхом "Красные Кости", родителем дракона-бога Чаззара.

Тем не менее, другие предпочитают дракона-клыка Ароврима, маленького, порочного хищника, известного полетами низко над водой и выдергиванием с кораблей моряков и рыбаков. Он бесстрашно собирал жертвы по побережьям, господствуя десять сезонов, которые закончились, когда Ароврим был окаменен корабельным магом и погрузился в волны, чтобы никогда не быть увиденным вновь.

Возможно, самый устрашающий вирм из всех - Ларитиар, которая может жить одновременно в нескольких телах (также она, возможно, ранее обладала некоторыми из драконов, описанных выше). Ламия-колдунья, которая изобрела магию, чтобы дать себе человеческую, гуманоидную и драконью формы, она научилась обладать и управлять истинными драконами. Пока она не сымитировала свою смерть столетия назад, она была печально известна как "Дракон-Хамелеон". Она может жить в Вестгейте, ища определенные магические изделия для некой темной схемы.

Дайпур (большой городок, 2,432) и **Прос (маленький городок, 1,824)**: Эти маленькие порты служат загрузочными и разгрузочными пунктами Эльверсалта. Ни один из городков не сравнится с истинными портами Вестгейт и Тезиир, так как груз должен быть перегружен на плоскодонные баржи и доставлен на ожидающие суда или на берег. Каждый город имеет свой собственный Совет Бюргеров и мэра. "Вы не можете понюхать рыбу, не дав взятки", ворчат торговцы Эльверсалта, не имеющие другого выбора, кроме как платить бюргерам столько, сколько они запросят. Альтернатива - позволить грузам попасть в руки гильдий воров типа Пурпурных Масок и Цветов Прилива или к бандитам-рабовладельцам типа Людей Василиска.

Проскур (большой город, 13,984): Проскур находится с внешней стороны Кормира и Гор Штормовые Рога на Тропе Овермур. Подобно большинству торговых городов Побережья Дракона, Проскур управляется торговым советом. В отличие от других советов Побережья Дракона, правители Проскура признаны ворами, сформированы из боссов гильдий воров, понявших, что они моут стать богаче, если станут правительством вместо всегдашней борьбы с правительством. Как ни странно, Проскур теперь известен как довольно честный регион, чувствуется, что его правящие воры прямы и эффективны. Другим тайным операциям трудно уклоняться от властей, как делали это прежде. Давний лидер совета Проскура - блестящий жулик по имени Леонара Обарстал (NG женщина человек жулик 12/гладиатор 3).

Реддансир (деревня, 608): Маленький городок на дороге, ведущей к Звездной Мантии, Реддансир известен как информационный дом для авантюристов. Можно подумать, что за эту репутацию ответственен немаленький городской храм Огмы, но правда в том, что священники Огмы более молчаливы, чем обычно. Очевидно, они обижаются на продолжающийся свободный обмен информацией, который имеет место в Безумии Гиганта - фестхолле, расположенном внутри опрокинутого корабля, который когда-то на спор тащил на себе огненный гигант.

Звездная Мантия (маленький город, 6,080): Столетиями Звездная Мантия и Вестгейт конкурировали за торговлю, движущуюся через Море Упавших Звезд. Несмотря на усилия городов по сокрушению друг друга, ни один из них не пал. Фактически, соревнование помогло им обоим, так как их ценовые войны увеличили объем торговли, идущей через Побережье Дракона. Звездная Мантия несколько менее коррумпирован, чем Вестгейт, но держит равнение на пиратов Островов.

Тезиир (маленький город, 10,944): Построенный на руинах предыдущего города Тезиир, этот город был основан в 1312 DR группой торговцев, не одобрявших зло Вестгейта и желавших иметь порт на Драгонмире, которым они могли бы управлять сами. Совет торговцев продолжает править, поддерживая власть главным образом вознаграждением компетентных служащих и окончанием деловых отношений с теми, кто подводит их.

Тезиир субсидирует строительство храмов и святынь незлых фаэрунских божеств, веря, что паломники и случайные божественные чудеса хороши для бизнеса. Следовательно, город имеет множество храмов и малых святынь, и где-то здесь можно найти клериков почти любой из божественных сил. Тезиир также мучает гильдия воров, известная как Асториане, которая насчитывает целых семь сотен членов и была внедрена Ночными Масками Вестгейта.

Вестгейт («Западные Врата», метрополис 29,184): Вестгейт - главный торговый город южного побережья. У него достаточное экономическое влияние, чтобы быть третьей главной торговой силой Внутреннего Моря после Сембии и Кормира.

"Все движется и все имеет цену" - репутация Побережья Дракона - относится и к самому Вестгейту, граждане которого не стыдятся его репутации. Напротив, они гордятся статусом Вестгейта как открытого города — открытого для всех рас, открытого для всех вер и открытого для всех монет. Все благородные правители Вестгейта, произошедшие из богатых торговых домов, полагают, что персональная этика может быть прекрасна в частной жизни, но не имеет никакого места в бизнесе.

Готовность зарезать любое дело помогла городу превратиться в главную экономическую силу, но также это создало окружающую среду, в которой воры считают свои действия просто продолжением нормального бизнеса другими средствами. Гильдия воров, известная как Ночные Маски, управляет в Вестгейте почти столькими же, как и его официальные правители. Убийцы, штурмовики и шпионы Ночных Масок доступны для найма любому, что означает, что благородные дома, якобы выступающие против гильдии воров, зачастую их лучшие клиенты.

Храмы или святыни злых божеств, включая Бешабу, Малара, Шар и Талону, являются иногда "неприличными" в вежливом обществе Вестгейта, в зависимости от моды момента, но, без сомнения, они существуют. Они имеют так же много приверженцев, как и наземные храмы Илматера, Гонда, Талоса, Маска и Ловиатар (фавориткинескольких декадентских благородных домов).

Новейшее дополнение парада новинок Вестгейта - гладиаторское развлечение, названное Дрожащий Большой Палец, сбежавшее от краха из Унтера в город, правители которого лучше заплатят за кровавый цирк. Новая песчаная арена Дрожащего Большого Пальца популярна у знати, торговцев, простых людей и даже рабов, потому что Большой Палец обещает свободу и тысячу золотых любому рабу, который сможет прожить в яме год. Большой Палец расценивается как предприятие "со справедливой борьбой", в котором никакая сторона в любом сражении не считается пушечным мясом.

История региона

Люди начали заселять Побережье Дракона примерно за тысячу лет до начала Передела Долин, эмигрируя из царств Чондат и Вилонский Предел. Поселения того или иного вида существовали на месте городов и городков региона уже давно. Самым большим из них был Вестгейт, человеческий город, безжалостно управляемый большим драконом Кисонраатиисаром.

В -349 DR волшебник Салдринар из Семи Заклинаний разбил дракона и стал первым человеческим королем Вестгейта. Он и его непосредственные преемники поставили город на путь роста и мощи, но в -286 DR Вестгейт был занят Орлаком, Ночным Королем. Орлак был могучим вампиром, управлявшим городом более сотни лет, пока приключенец-паладин Ген Солейлон не сверг его. Орлак умер, но его фавориты-вампиры сбежали в катакомбы и выбрали нового Ночного Короля для управления темным преступным миром города. Как поверхностные правители Вестгейта с годами менялись, так и линия Ночного Короля продолжается даже до наших дней.

Все больше народа прибывало в страны Моря Упавших Звезд, основывая города и царства. Пиратские Острова были заселены беззаконными головорезами и корсарами, не присягнувшими никому из королей. В 257 DR пираты обрушились на Вестгейт и сбросили его короля, начав почти двухсотлетнее правление города печально известными Пиратскими Королями.

Мулсантир Иллистайн, чондатанский наемник, сверг последнего из Пиратских Королей Вестгейта в 429 DR. Сам Мулсантир был свергнут в 452 DR шунским волшебником по имени Минтаран Магус. Много раз лордство Вестгейта меняло руки, в то время как другие свободные города области росли и падали. Самым печально известным из королей Вестгейта в это время был не кто иной, как Иячту Звим, Сын Бэйна, приведший армию тифлингов и демонов и правивший городом в тирании в течение почти двадцати лет, пока законный наследник Фарнат Илистар не вытеснил его в 734 DR.

На Пиратских Островах небольшое количество корсаров мучали Внутреннее Море год за годом, но ни один из них не имел предпосылок возвыситься в качестве первого великого пиратского лидера. Иммурк начал свою карьеру в 1164 DR, он бесстрашно грабил все силы Внутреннего Моря и создал корсарскую флотилию более чем в дюжину кораблей. Агенты Иммурка высматривали богатые призы во всех больших портах Моря Упавших Звезд и разжигали волнение в регионе. Иммурк умер за штурвалом своего *Морского Скорпиона* в 1201 DR в бою с сембийским военным кораблем.

Возрастающая мощь пиратских флотов вынудила большие царства Внутреннего Моря — Кормир, Сембию, Импилтур и другие — объединиться во временный союз в 1209 DR. Объединенный флот разбил пиратов в большом морском сражении, которое оставило Пиратские Острова фактически пустыми на столетие.

Последовательность беспокойных королей Вестгейта в итоге завершилась правлением Верована, последнего короля города. После его смерти знать решила, что Вестгейт не процветал под своими монархами, и установила избранного лорда, назвав Кромаркха лидером города. В 1353 DR в Вестгейте возникла гильдия мощных воров, известных как Ночные Маски, быстро став правителями города во всем. Гильдия пострадала от рук авантюристов в 1368 DR, но оправилась. На сегодняшний день Ночные Маски - самая сильная власть на Побережье Дракона.

На Пиратских Островах корсары медленно восстановили свою силу. Дюжина пиратских фракций существует сегодня на островах Дракона и вокруг них, вытягивая жилы из торговли Внутреннего Моря. Но не было никакого великого лидера до повышения капитана по имени Самагер Серебряный Клинок в 1364 DR, в Году Волны.

Самагер, казалось, следовал по стопам Иммурка, заняв самую большую гавань острова Дракона и собрав целую сотню судов под своим знаменем. Но в 1368 DR Серебряный Клинок исчез - как раз вовремя, чтобы отсутствовать при бедственных сражениях с подводными существами, которые поразили пиратов Островов почти так же тяжело, как они поразили порты Сембии. Ходят слухи, что лейтенанты Самагера Серебряного Клинка, все еще управляющие половиной его первоначального флота, принимают приказы от него, оттуда, где он скрывается. Лишь горстка знает то, что Самагер Серебряный Клинок - человек, который мог бы быть королем Сембии, Серебряный Ворон. Ворон делает многое из своей карьеры как авантюрист, но лишь его самые доверенные партнеры имеют соображения, что он был более успешен, чем признавал, и что Пираты Островов могут быть принесены в жертву его интересам, когда он решит, что пришло время.

Заговоры и слухи

Редкий день по Побережью Дракона не ползут заговоры и слухи. Ночные Маски убивают, запугивают, саботируют и убивают фактически по желанию по всему региону. Огненные Ножи, члены гильдии убийц, сосланной из Кормира, сговариваются отвоевать трон, удерживаемый Регентом Алусэйр. Сембийские торговцы занимаются контрабандой и заговорами в портах региона, надеясь сделать быстрое золото в городах, где не так много правил.

Принцы ночи: Стремительные атаки вампиров терроризируют мощных торговцев и знать Вестгейта. Внутренний круг Ночных Масок предпринял действительно темный и рискованный шаг, и эти хищные воры теперь стали хищниками другого рода. Секретный лидер организации - мощный волшебник-вампир, поддержанный слугами-вампирами, способными ударить в городе где угодно. Рядовые члены организации не осмеливаются возражать, и народу города тяжело выступать против мощной и распространяющейся гильдии без страха вызвать кровопускание ужасных размеров.

Земли Орды («Хордландс»)

Столица: Нет
Население: 133,488 (люди 85%, гноллы 8%, кентавры 5%, дварфы 1%)
Правительство: Племена
Религии: Этуген (Грумбар), Тейлас (Акади), местные духи, аспекты Эльдат, Малара и Селунэ
Импорт: Кофе, металлы, бумага, рис, сахар, чай
Экспорт: Драгоценные камни, кожа, домашний скот, шерсть
Мировоззрение: CN, CG, N

Часто считающиеся совершенно бесплодным регионом, Земли Орды демонстрируют редкую растительность, редкие оазисы и ссорящиеся племена туйган. Эти конные кочевники лучше известны своим вторжением на Фаэрун более десяти лет назад. Жестокие эксперты-наездники со своими составными короткими луками, кочевники разделены по крайней мере на десять племен, живущих в палатках и питающихся мясом и молоком. Их немногие постоянные поселения концентрируются вокруг оазисов, из-за воды - их самого драгоценного товара.

Суеверные местные жители подозрительны к незнакомцам, особенно после своего поражения от западных армий. Пройдет как минимум поколение, прежде чем туйганы снова будут представлять для Фаэруна существенную угрозу. Отвергаемые в течение ряда лет как несущественные, Земли Орды ныне видят повысившуюся торговую деятельность между Фаэруном и кара-турской империей Шу Лунг далеко на востоке. Торговцы везут экзотические товары туда и обратно, попутно становясь очень богатыми.

Жизнь и общество

Жизнь в Землях Орды резка, с холодными зимами, жаркими летами, бедной почвой, непригодной для сельского хозяйства, и с частыми сильными бурями. Кочевники вынуждены блуждать, чтобы выжить, позволяя степным пони пастись на редкой растительности и кормясь от домашнего скота, лошадиным молоком и существами Бескрайней Пустоши (которые - лишь часть обширных Земель Орды). Культура туйган - равенство, дети обоих полов обучаются верховой езде и использованию лука, хотя мужчины, как ожидается, станут воинами, в то время как женщины играют большую роль в домашнем хозяйстве. Маленькие дварфские поселения разбросаны на склонах Рассветных Гор, но две расы избегают друг друга из-за языковых и культурных барьеров.

Главные географические особенности

Большая особенность Земель Орды - действительный недостаток особенностей вообще. Бескрайняя Пустошь и области вне ее - гладкие степи, переходяшие в тундру на северном краю и в холодную скалистую пустыню на юге. Зимой землю продувают отчаянно холодные ветры, выдуваемые с Великого Ледяного Моря, летом ее прожаривает сухой жар и вздымающиеся пылевые штормы. Большие стада пасущихся животных представляют собой богатство земли, ресурс продовольствия, одежды и защиты, за которым туйганы следуют с одного конца земли на другой в бесконечном перемещении - сезон за сезоном.

К северу от Бескрайней Пустоши находится Великое Ледяное Море, известное туйганам как Ял Тенгри. Это водное тело холодно и сковано льдом зимой, населено холодолюбивыми существами и богато рыбой и другой морской живностью. Хотя оно очищается ото льда летом, весной его поверхность усеивают айсберги, и некоторые из них перемещаются вопреки ветрам и течениям.

Важные места

На Бескрайней Пустоши не т никаких постоянных городов, лишь несколько руин и еще меньше поселений или центров цивилизации. Бродячие лагеря туйганских варваров - самая близкая к цивилизации деталь, которую знает этот регион.

Стена Дракона: Слишком далеко на востоке, чтобы быть обозначенной на фаэрунских картах, мимо огромной Пустыни Куойа, эта длинная стена из кирпича и камня была построена Шу для защиты их западных границ. Дух могущественного дракона обжег ее, и немагическое оружие ей не вредит. Дракон был пойман для этой службы и может быть освобожден при одновременной надлежащей жертве. Любая магическая связь позволяет говорить с драконом, который с удовольствием сообщает, как его освободить. Когда он вырвется, стена в этой области разрушится и Шу придется восстанавливать ее мирскими материалами.

Золотой Путь: Возможно, самый известный из торговых маршрутов Фаэруна, Золотой Путь бежит от города Телфлэмм на Восточном Пределе через Теск и Рашемен вокруг Гор Восхода и затем через Земли Орды - прямо к Шу Лунг. Хотя в степях немного потребности в дороге или даже в побитой тропке, Золотой Путь отмечен рядом лагерных стоянок и караван-сараев для обеспечения зоны безопасности и защиты для торговцев, месяцами находящихся в пути.

Зимняя Твердыня («Винтеркип»): На поверхности эти руины показывают немногое, кроме взломанных столбов и груд камня. Некогда это был зимний дворец роматарских королей, и его подземные уровни богаты, слухи говорят о скрытых хранилищах сокровищ, складах оружия и зернохранилищах. Неизвестно, что осталось, поскольку никто всерьез не исследовал его внутренности.

История региона

Тысячи лет назад эта область была частью империи Имаскар, управляемой могучими волшебниками. Начиная с того времени, последовательность великих империй заявляли права на Земли Орды, включая Мулхоранд, Роматар и Шу Лунг. Немногие из этих требований что-либо значили, поскольку ни один не потрудился обустроить или укрепить область. Затем в течение столетий Бескрайняя Пустошь игнорировалась другими нациями, оставляя кочевников-туйган делать то, что они пожелают, на своей родной земле, которую они называют Таан.

После Времени Неприятностей честолюбивый знатный туйган по имени Йамун убил своего отца, чтобы принять лидерство в его племени. Обаянием, силой и стратегией он объединил племена Бескрайней Пустоши и сформировал их в армию силой в три сотни тысяч, провозгласив себя Йамуном Кааном. Великий вождь вторгся на Фаэрун и в Кара-Тур в 1360 DR. Орда билась против Рашемена, Тэя и Теска и была наконец остановлена в том же году союзом фаэрунских сил, включая Кормир, орков-жентов, дварфов с Гор Эарсфаст, наемников Сембии и жителей Долин. Уменьшившись до менее чем семидесяти тысяч способных воинов, народ туйган вернулся в Таан, чтобы зализать свои раны и восстановить силы.

Заговоры и слухи

Для большинства людей, просто путешествующих несколько дней через Земли Орды, приключения - лишь раздражение, истощение и несчастье.

Город мертвых: Разрушенный город был обнаружен в пустошах. Кочевники избегают его, говоря о злом духе и о множестве проклятий, но на маршруте каравана из Кара-Тура говорят, что город содержит магию и сокровища Нетерила, Роматара или Имаскара. Руины выпирают из земли, как будто восстановленные для своих старых жителей.

Туйганские разведчики: Новый лидер среди кочевников ищет информацию о странах на западе и послал нетерпеливую молодежь в путешествие за знаниями. Эти путешественники избегают Тэя и Рашемена, идя через Нарфелл ко Внутреннему Морю, где они изучают каждого, кого встречают, собирают интересные изделия и найденные ценности и (как говорят некоторые) мстят за смерть Йамуна, убивая одного знатного или влиятельного человека в Кормире. Эти последние слухи вновь оборачивают общественное мнение против туйган, даже при том, что они не причиняли никаких неприятностей в течение более чем десяти лет.

Островные королевства

Столица: Различные
Население: См. индивидуальные статьи
Правительство: Варьируется от королевства к королевству
Религии: Варьируется от королевства к королевству
Главный импорт: Варьируется от острова к острову
Главный экспорт: Варьируется от острова к острову
Мировоззрение: Варьируется, все возможные

Великие островные королевства западных морей имеют немного дел друг с другом. Но в этом отношении они имеют много дел с остальной частью Фаэруна. Каждое из них имеет свой собственный народ, историю и жизненный путь - от магической мощи, окружающей Эльфийский Двор Эвермита, до зверских налетчиков Островов Нелантер.

Моря Фаэруна

Три больших моря — Море Мечей, Бесследное Море и Великое Море — связывают западные и южные побережья Фаэруна. Четвертое, Сияющее Море, отделяет Чалтский полуостров от берегов Калимшана и Озера Пара. Мореплаватели Фаэруна бороздят все четыре водных тела, но лишь самые уверенные и квалифицированные моряки покидают прибрежные воды и идут через открытое море.

Великое Море: К югу от Чалта находится Великое Море. Где-то в обширном океане за пределами полуострова джунглей Великое Море и Бесследное Море станут одним целым; трудно сказать, где заканчивается одно и начинается другое. Великое Море - водный клин почти в две тысячи миль длиной и почти такой же широкий у своего западного основания, сужаясь к востоку, где встречаются Фаэрун и Закхара. Закхарские корсары терроризируют его восточные пределы.

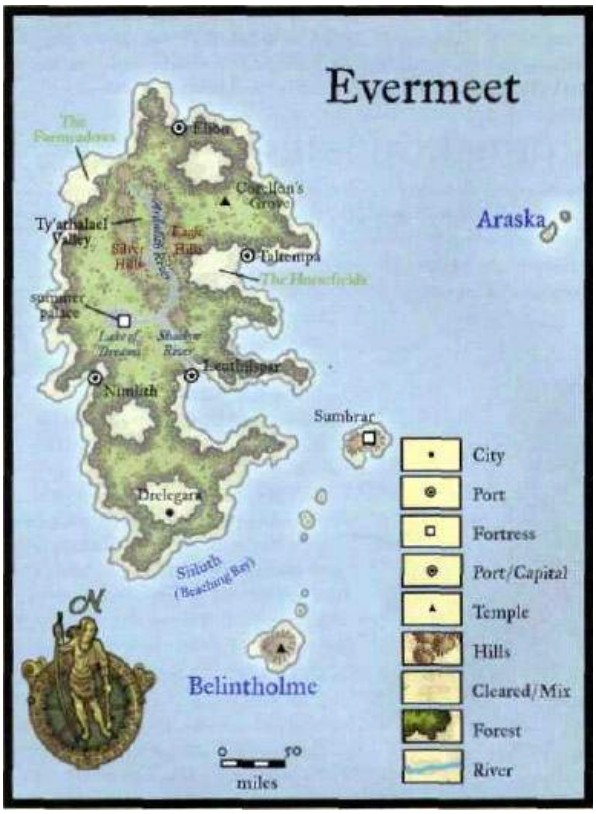
Море Мечей: Между Побережьем Меча и Островами Муншае находится Море Мечей, холодный и разбитый штормами залив в сотни миль в поперечнике и более чем в тысячу длиной, достигающий Островов Нелантер на юге и Уотердипа на севере. Немногие гавани нарушают утесы Побережья Меча к северу от Амна или у бурных берегов Муншае, и пираты Нелантера угрожают всем, кто стремится пройти Каналом Асавира и достичь южных морей Фаэруна и тамошних богатых портов.

Сияющее Море: Между Чалтом и Калимшаном простирается морской залив более чем в тысячу миль длиной и в сотни миль шириной. Из всех вод, описанных здесь, на Сияющем Море максимальное торговое движение и торговля, почти сопоставимая с Морем Упавших Звезд в центре Фаэруна.

Бесследное Море: Западный океан простирается от западного побережья Фаэруна до отдаленного континента Мазтика, который находится более чем в трех тысячах миль к западу на юго-запад от Амна. Это могучее водное пространство исследовалось лишь самыми смелыми из фаэрунских моряков. Даже эльфы Эвермита, самые великие мореплаватели и судостроители Торила, могут лишь приблизительно определить, какие чудеса и страхи могли бы быть в самых отдаленных областях Бесследного Моря.

Эвермит

Столица: Льютилспар
Население: 1,658,880 (солнечные эльфы 50%, лунные эльфы 30%, морские эльфы 10%, лесные эльфы 9%)
Правительство: Монархия
Религии: Кореллон Ларетиан и остальная часть Селдарина
Импорт: Эльфийские изделия, возвращенные с Фаэруна
Экспорт: Эльфийские авантюристы, драгоценности, некоторые экзотические или магические изделия, данные как подарки
Мировоззрение: CG, CN, NG



Изначально населенный солнечными эльфами Эвермит - ны не убежище Эльфийского Двора, ушедшего с Фаэруна. Лунные эльфы, солнечные эльфы и некоторые лесные эльфы последовали за королевой Эмлараэль, когда она переместила центр эльфийской жизни из своего старого дома в лесу Кормантор. Эвермит - защи щенное место, удаленное от человеческих центров власти типа Кормира и Жентил Кипа.

Магическое королевство эльфов находится в восемнадцати сотнях миль на запад от Фаэруна в Бесследном Море. Эльфийская высокая магия, морские эльфы, бдительные волшебники и мощный флот охраняют остров. Немногие подходят к Эвермиту, кроме тех, кто уже является гостем эльфов.

Жизнь и общество

Достойная и изящно развивающаяся жизнь Эльфийского Двора центрируется вокруг тщательно выверенного хода сезонов, давая жизни на Эвермите величественные интонации, в которых десятилетия складываются в столетия созерцательной ясности. Ничто на человеческом Фаэруне не сравнится с этим.

Главным образом лунные и солнечные эльфы формируют единую культуру, хотя благородные дома, семейные линии и клановые отношения окрашивают ассоциации между индивидуумами. Лесные эльфы держатся несколько обособленно, предпочитая более тихие отношения с лесом и его духами, но отдельные лесные эльфы часто вмешиваются в жизнь Двора. Морские эльфы приветствуются для участия в жизни Двора, но немногие делают это подолгу. Горстка диких эльфов, решивших присоединиться ко Двору на Эвермите, держатся наравне с другими эльфами двора или живут среди лесных эльфов и духов леса.

Главные географические особенности

Не-эльфам Эвермит представляется по существу единым огромным лесом. Эльфы могут различать области леса, его почву и земли, читая сообщения, оставленные более чем столетиями символических отношений между деревьями и их эльфийскими начальниками. Люди могут видеть лишь тип географии, к которому они приучены - случайные широкие луга Эвермита, его спокойные реки и внушительные гряды холмов.

Орлиные Холмы: Со Скалы Таликаэра, самого высокого пика местности, стражи могут увидеть весь путь к острову Сумбрар на юго-востоке. Используя магию, они могут видеть намного дальше.

Далекие Луга и Конские Поля: Два самых больших луга на Эвермите состоят из множества меньших полян, укрытых среди деревьев. Кентавры свободно бегают в высоких травах рядом с лунными конями, интеллектуальными аборигенами-лошадьми острова, служащими и обслуживаемыми эльфами.

Река Ардулит: Немногие люди проникают внутрь Эвермита, и намного меньше плавали на лодке из листьев от истоков Реки Ардулит высоко в Серебряных Холмах до того места, где она присоединяется к Реке Шаэлин, чтобы впадать в море в виду дворца королевы в Льютилспаре.

Серебряные Холмы: Подобно Орлиным Холмам, эти третысячефутые покрытые хвойными растениями пики башнями возвышаются над остальной частью острова. Стража несет вахту на пиках и позволяет своим гигантским верховым орлам вить гнезда на скалах.

Важные места

Эвермит полон чудес. Никакая человеческая земля и близко не подходит к его слиянию естественной красоты и сверхъестественного блеска. Эльфы слагают невиданные песни, описывающие и восхваляющие постоянно меняющиеся чудеса острова. Немногие люди, приглашенные к берегам Эвермита, вероятно, видят лишь коронный город Королевы Эмлараэль.

Роща Кореллона: Высокий храм главного божества эльфийского пантеона можно найти в лесу на севере острова. Было бы правильнее сказать, что северная четверть острова *и есть* высокий храм Кореллона, так как невозможно знать, где "нормальный" лес заканчивается и начинается место, посвященное великому божеству. Более, чем любое другое место, Роща Кореллона - сердце эльфийской жизни на Ториле.

Льютилспар (метрополис, 50,269): Столица Эвермита - сияющий пример органической архитектуры эльфов, в которой здания скорее вырастают, чем строятся. Даже самый грубый дварф-шахтер затаит дыхание, едва взглянув на дворец Королевы Эмлараэль. Кристаллы, столь же высокие, как могучие деревья, пронизаны спиральными переходами и квартирами со стеклянными полами. Деревья превращаются в цитадели, связанные стволом к стволу ветвями. Вздымающиеся арки и мерцающие поля магической силы поддерживают воздушные дворцы, которые кажутся слишком хрупкими, чтобы существовать даже в мечтах. Вечно бдительные воины и маги в доспехах из блетящего стекла охраняют спокойный город.

Сумбрар: Сумбрар, маленький остров в пятидесяти милях к востоку, служит военным и военно-морским штабом Эвермита. Остров - ряд перемешанных магических крепостей, тысяча воинов-волшебников наготове со своими пегасами и верховыми орлами. Армада кораблей остается магически подготовленной к старту, стоя в скрытых морских пещерах. Глубоко под островом последние двенадцать

драконов Эвермита спят рядом со своими наездниками, ожидая угроз своей власти. Незваные суда серьезно предупреждаются — или, в случае неудачи, уничтожаются.

История региона

Полная история эльфов Фаэруна детализирована в другом месте этого издания, особенно в описании Кормантора (см. Долины). Эвермит был заселен солнечными эльфами тысячи лет назад. В течение прошлого столетия эльфы Кормантора и других царств захотели уйти в эту идиллическую землю, далекую от постоянно растущих человеческих империй и безжалостных гуманоидных орд, которые разрушили так много эльфийских царств на фаэрунском материке.

Все же теперь Эльфийское Исход закончен. Все, кто желали отказаться от своих земель на Фаэруне - сделали это , и больше эльфы не прибывают на Эвермит, чтобы забыть человеческий мир. Хотя господство Королевы Эмлараэль ярко и справедливо, многие эльфы — некоторые из которых провели на Эвермите столетия — кажутся неудовлетворенными своим уходом из остальной части мира.

В отличие от эльфов, лояльных Эльфийскому Двору, и дикие эльфы, и дроу остались на материке. В тех местах, что не наводнили люди, обе подрасы процветали в прошедшие годы, частично благодаря возможностям, предоставленным им эмиграцией других эльфов на Эвермит.

Никто, и меньше всего Эльфийский Двор, не объявил конца Исхода и не заявлял о намерении вернуться. Но ежегодно все больше эльфов возвращается на Фаэрун. Некоторые намереваются осесть на Фаэруне навсегда или бороться за наследственные земли, захваченные дроу и другими чужеземцами. Другие намереваются просто посетить на какое-то время земли, которые они любят, используя секретные *порталы,* чтобы приходить и уходить по желанию. Наконец, Королева Эмлараэль спокойно послала множество агентов и разведчиков для восстановления дипломатических связей с другими дружественными королевствами. Эвермит более не стоит в стороне от событий Фаэруна.

Эвермит не столь безопасен, как показывает его "неприступная" магическая защита. В недавние годы дроу посмели ударить на Льютилспар через магические *порталы*, как будто в напоминание Эмлараэль, что никакой приют не совершенен. Сорок три года назад — простое моргание глаз для эльфа — муж Эмлараэль, Король Заор, был убит в сердце своего дворца, окруженный всей силой и блеском своего царства.

Заговоры и слухи

Безмятежная земля, бдительно охраняемая мощными силами, предлагает немного интересного для типичного авантюриста... Но *достижение* Эвермита - эпическое путешествие. Компания авантюристов может быть нанята лордом или высоким священником для доставки новостей, подарка, просьбы о помощи или предупреждения в царство Эмлараэль. Это было бы действительно приключением - искать незащищенные *порталы* или пересечь Бесследное Море, уклоняясь от тех сил, что следуют за героями к Эвермиту, чтобы узнать маршрут к эльфийской родине, и затем убеждать защитников острова позволить войти.

Лантан

Народ рассказывает о Лантане как о месте, "где поклоняются Гонду и избегают магии". Большинство знает очень немногое, кроме слухов, что Лантан - странное и опасное место, где механизмы и адские устройства работают ради больших чудес и терроризируют своих изготовителей. Обычное волшебство бледнеет в сравнении с ними.

Люди и гномы острова Лантан - первопроходцы технологического решения проблем, которые граждане Фаэруна решают магией. Вера Гонда управляет приятным островным царством и его фермерами, ремесленниками и бесконечными экспериментами. Лантанские изобретатели постоянно создают новые "маленькие чудеса" для все большей славы Гонда и иногда продают или обменивают эти устройства на стекло, древесный уголь и другие необычные компоненты, которые требуются их клиентам.

Некоторые лантанские устройства, популярные на материке Фаэрун, включают фургонные тормоза и ремонтопригодные секционные фургонные колеса; постоянные масляные лампы, которые не гаснут, пока пока емкость заполнена маслом; различные лучевые и шнуровые сигнализации; запутанные стержни, цепи и другие устройства часовых механизмов, засовы, замки и пускатели со специальными особенностями (типа острых булавок, которые могут быть отравлены, чтобы удержать воров, скрывающие ключ впадины, ловители, который могут звонить для открытия *портала*, и так далее). Лантанцы также занимаются ветродвигателями, схватывающим оружием, захватами, которые могут быть сняты и скрыты в одежде, и разнообразными сложными иглами и инструментами для шитья и хирургии.

Лантанский гном

Острова Муншае

Столица: Кер Каллидирр
Население: 680,400 (люди 89%, халфлинги 4%, эльфы 3%, дварфы 2%, полуэльфы 1%)
Правительство: Монархия
Религии: Чонти (в аспекте как Мать-Земля) среди ффолков, Темпус среди северян
Импорт: Уголь, лошади, малые магические изделия, руда, пергамент, шелк
Экспорт: Доспехи, древесина, оружие
Мировоззрение: NG, N, NE.

Холодная группа скалистых островов, скрытых туманами и глухими лесами и усеянных тварями, трясинами и словно вырывающимися из земли горами, Острова Муншае поделены между двумя доминирующими расами человеческого народа. Северная секция островов - во власти мореплавателей-северян, происходящих от налетчиков Руатима. Более темноволосая и темнокожая человеческая раса, известная как ффолки - давние жители островов, управляющие южной частью. Ффолки процветают в дюжине мелких королевств, управляемых Высокой Королевой.

В прошедшие годы северяне и ффолки потратили много времени, вцепившись в горло друг другу, особенно из-за склонности северян к кровавым набегам. Возвышение Высокого Короля Тристана Кендрика объединило два народа Муншае. Дочь Тристана, Высокая Королева

Алисия, скрепила свое королевство через обычные маленькие войны между мелкими лордами. По сравнению с материковыми нациями Муншае наслаждались несколькими десятилетиями относительного мира.

Жизнь и общество

Все муншевианцы сформированы бурным, поразительным ландшафтом и резкой погодой. Ффолки уважают землю (и божество, *которое и есть* земля), давно веря в божественную мощь несущихся потоков, тайных водоемов и обвитых туманами лесов своих островов. Ффолки обожают свой дом глубокой и прочной любовью, трудной для понимания другими.

Северяне меньше потеснены ландшафтом. Их сердца направлены к морю, и обычно они неистовы и неусидчивы по сравнению со своими соседями. Отношения между этими двумя народами часто напряженны, даже если они теперь и лучше, чем когда-либо прежде.

Ффолки нечасто приветствуют чужеземцев. Для фермеров чужеземцы являются неприятностью: бандиты и воры, подвергающие опасности семейства, ценности, запасы и зерно. Для местных лордов и воинов чужеземцы являются конкурентами. Если они соблюдают местные законы, их уважают, но за ними наблюдают: ничего не говорит о том, какие вырвутся неприятности, если взбесятся иноземные мечи. Новости с Побережья Меча довольно хорошо доходят до Муншае, так что предыдущие дела и репутация получают соответствующий прием. Герои могут быть приняты воинами-ффолками как одни из них. Северяне имеют более сильную традицию морской торговли и путешествий и обычно просто любопытствуют о посетителях с остальной части Фаэруна.

Чужеземцы, скорее всего, могут найти себе работу в качестве наемников на службе у враждующих лордов или как охрана на борту муншевианских судов, идущих в порты Побережья Меча и обратно. Острова Нелантер находятся слишком близко, чтобы чувствовать себя комфортно, и пираты становятся все смелее с каждым проходящим годом. В каждой муншевианской портовой таверне можно услышать дюжину красочных рассказов об избавлении лишь благодаря счастливой случайности.

Главные географические особенности

Муншаес состоит из горстки главных и сотен меньших островов. Среди примечательных следующие:

Аларон: Управляемый из города Кер Каллидирр, остров Аларон - самый мощный в королевстве Муншае. Бурные Горы Файрхейт на севере от Кер Каллидирра отделяют традиционные дома ффолков на низменностях юга от домов северян. Межбрачие между этими двумя народами медленно устраняет разделение их взглядов.

Гвиннет: Самый большой из южных островов, его северная половина была заселена северянами с Острова Оман, а южная часть (которая стала городом Кер Корвелл) - ффолками. Пираты Нелантера несколько раз высаживались на южном побережье острова, но ни о каких крупномасштабных набегах не сообщается.

Морей: Самый западный из главных островов Муншае - также самый дикий из южных островов. С началом мира между северянами и ффолками северяне взялись за совершение набегов на монстров Гор Орочий Череп, осевших на островном хребте. Следовательно, Морей - более безопасное место для жизни, и привлекает иффолков, и поселенцев-северян.

Руатим: Этот бурный, бесплодный остров не совсем является частью Муншаес, находясь более чем в двухстах милях к северу от цепи островов. Руатим - наследственный дом северян, варваров, колонизировавших северный Муншае и Лускан. Хутора и группы деревень рассеяны вокруг фиордов и подходов к острову. Самое большое поселение - город Руатим, пять тысяч жителей. Здешние северяне имеют давнюю вражду с народом Лускана на Побережье Меча.

Важные места

Большинство Островов Муншае может похвастаться по крайней мере одной или двумя маленькими деревнями. На главных островах есть по множеству поселений на каждом, часто разделенных большими отрезками дикого и бурного ландшафта. Большие города редки.

Кер Каллидирр (большой город, 21,486): Кер Каллидирр - остаток пика предыдущей цивилизации, могущественный замок, построенный на острове Аларон над протяженным портовым городом. Семейство Кендриков теперь управляет королевством с тем же названием в дополнение к своим наследственным владениям на Гвиннете. Волшебники и колдуны, непосредственно служащие Высокой Королеве, живут в замке в Каллидирре вместо продвижения на юг к Кер Корвеллу.

В отличие от остальной части Муншае, Кер Каллидирр привычен к присутствию посетителей и торговцев из других частей Торила.

Кер Корвелл (маленький город, 11,459): Дом семейства Кендрик, занимающий южную половину острова Гвиннет, был землей, изначально заселенной ффолками. Его скалистые берега и высокие пустоши делают его превосходным местом для сильных индивидуалистов, предпочитающих пространство соседям, или для друидов, стремящихся поклоняться в храмах в диких местах.

Железная Твердыня (маленький город, 5,730): Сильнейшая крепость северян громоздится на северном берегу Острова Оман. Железная Твердыня ранее была самой устрашающей и сильной из королевств северян. Это все еще воинственное царство, но агрессия его жителей направлена на другие королевства северян, особенно на остров Руатим.

Долина Мирлок: Земля, освященная Матерью-Землей, занимает центральную часть острова Гвиннет на север от Мирлока, центрального озера острова. В отличие от аспекта Чонти, известной на всей остальной части Фаэруна, Мать-Земля Муншае не испортила диких земель более, чем для расчищенных сельхозугодий. Только друиды и эльфы ходят в этих местах без опаски. Первичные жители стран - кентавры, пикси, спрайты и эльфы Муншае, известные как Ллевирры. Немногие Ллевирры присоединились к Исходу на Эвермит, ничего не будучи должны Эльфийскому Двору и предпочитая жить в Долине Мирлок. Хотя долина священна для ффолков, северяне все еще боятся ее как места опасной магии.

История региона

Столетиями история Муншае идет вокруг борьбы между вторгающимися северянами и ффолками. В начале 1300-ых DR конфликты на островах приняли большее значение. Злые божества Баал, Малар и Талос попытались отнять Муншае у Матери-Земли.

Злым божествам помешал в значительной степени героизм семейства Кендриков и их друзей и возлюбленных. Кендрики поднялись, став новой династией Высоких Королей и Королевы, расширив Высокий Трон на острова и убедив северян объединиться с ффолками.

Последние три десятилетия правление Высокой Королевы Алисии Кендрик (NG женщина человек боец 6/друид Матери-Земли 7) и ее супруга Высокого Короля Киэна (NG мужчина человек волшебник 15) было в значительной степени мирным. Алисия и Киэн вырастили достойных наследников и, похоже, основали успешную династию. Единственная существенная проблема островов в это время - возрастающий конфликт с пиратами Островов Нелантер, приходящих на север за добычей. Северяне доказали, что являются превосходными союзниками против пиратов Нелантера, но и авантюристы с материка могут иногда найти себе дело, борясь со смертельными волшебниками пиратов.

Заговоры и слухи

Хотя многие из обширных лесистых местностей Муншае малопосещаемы, нужно запрашивать каждый фут земли. Чужеземцы должны искать разрешения у местных друидов перед лесоповалом или быть атакованными. Дварфы уже занимают лучшие участки для горных цитаделей, и гиганты и другие монстры подвергают опасности более дикие горные пределы. Однако Муншае обладает избытком дикой

местности, где может обосноваться сильный. Нетерпеливым авантюристам напоминают, что основание царства может занять всю жизнь и никогда не будет безопасным или легким.

У волка все еще есть клыки: Героев нанимают для сопровождения торгового конвоя, направляющегося в Амн, который слишком тяжело загружен, чтобы дать хорошую скорость. Они ожидают атаки пиратов Нелантера , и им дают магические изделия с одним использованием для помощи в уничтожении нападавших, так что маршрут путешествия должен вызвать пиратскую атаку и затем разбить их.

Истинные хищники на маршруте конвоя - северяне, чье вдохновленное Темпусом безумие битвы и быстрые корабли делают их более опасными, чем пираты Нелантера. Несмотря на мир северян с ффолками, некоторые все еще совершают набеги на соседей Муншае. Хуже то,что захваченные или убитые в сражении северяне несут цвета Железной Твердыни. Была ли Железная Твердыня ответственной за нападения? Или, если ответственна, не попытка ли предписать правосудие Высокой Королевы непослушным северянам Острова Оман повела их в открытое восстание и на разжигание старых войн?

Острова Нелантер

Столица: Нет
Население: 2,812 (орки 30%, люди 20%, полуорки 15%, лизардфолки 17%, огры 10%, гуманоиды 9%)
Правительство: Вооруженная анархия
Религии: Бешаба, Цирик, Талос, Темпус, Амберли
Импорт: Что-нибудь, что аборигены могут украсть, награбить или спасти
Экспорт: Рабы, украденные и спасенные товары всех типов
Мировоззрение: NE, CE, CN

Острова Нелантер - широко рассеянная цепь из почти тысячи островов, разбрызнутых от Амна в Бесследное Море. Больше половины островов без воды и пригодны лишь для разрушения кораблей на их рифах. Сотни островов, имеющих питьевую воду и способные поддерживать жизнь, задавлены морскими пиратами, тянущими жилы из перевозок Амна, Калимшана, Побережья Меча и Островов Муншае.

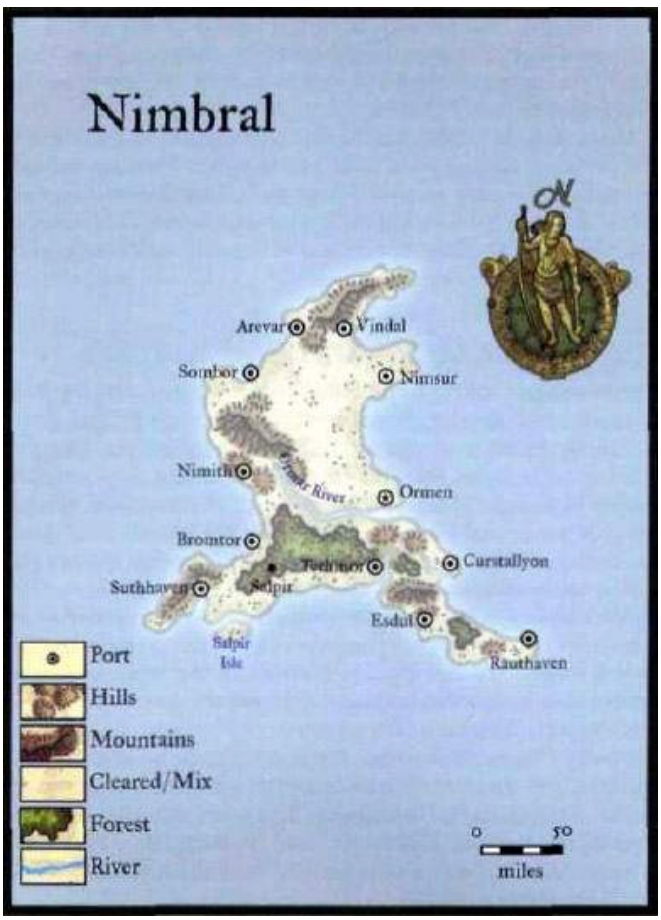
Кроме своей зависимости от насилия и воровства, Нелантер имеет удивительно немного общего с Пиратскими Островами Побережья Дракона. На Пиратских Островах преобладают люди, в то время как пираты Нелантера - нелюди типа орков, лизардфолков, огров и минотавров. Различные расы и фракции пиратов Нелантера воюют между собой также часто, как и с другими.

Жизнь и общество

Налетчики Островов Нелантер живут ветрами, заполняющими их паруса в Море Мечей, и умирают бурями, разбивающими их в глубины Амберли. В отличие от головорезов Пиратских Островов, иногда соблюдающих странные формы галантности, Нелантер постоянно утверждает пытки своих жертв и обрекает их на страшную смерть. Пираты здесь рождаются в жестоком цикле общества и уходят, только умирая, обычно будучи молодыми. Почти все здоровые взрослые бьются на борту кораблей, в то время как слабых, раненых и выживших детей оставляют на берегу - ремонтировать корабли и спасать потерпевших кораблекрушение.

Главные географические особенности

Кроме самого Моря и неисчислимых скалистых островков у Островов Нелантер нет особенно известных черт. Нет острова, достаточно большого и плотно заселенного, чтобы заслужить особое упоминание.



Важные места

Вместо основания постоянных поселений пираты Островов Нелантер живут на своих кораблях или в хижинах, которые могут быть моментально покинуты. Единственные постоянные структуры в области были построены задолго до прихода пиратов.

Морские Башни: Высокие башни, сделанные из твердого камня, поднимаются из нескольких островов и иногда - прямо из моря. Морские башни Ирфонг и Немессор - остатки предыдущей цивилизации или цивилизаций. Большинство их магически заперто и защищено оберегами против вторжения простых бандитов (включая налетчиков-нелантеров, пытавшихся войти). Другие стали домами монстров типа огров-магов или горгулий, поклоняющихся Бэйну. В любом случае, Морские Башни имеют плохое имя среди пиратов Нелантера, избегающих их с суеверным страхом.

История региона

Полуостров Велен Тетира и архипелаг Нелантер всегда отделяли северных мореплавателей Фаэруна от его южных вод. С возвышением коммерческих сил северных вод — Амна, Уотердипа и городов Севера — движение через Острова Нелантер расцвело богатым потоком торговли. И эта деятельность, конечно, привлекла пиратов, подобно тому, как поле битвы притягивает воронов. Столетиями Острова Нелантер были более-менее такими, как сегодня.

Хотя, о Морских Башнях рассказывают всякое. Обстановка, свитки и тома, обнаруженные в недавно разрушенных башнях, указывают, что было время, когда острова Нелантер были домом чему-то другому, а не жестоким тиранам и порочным пиратам. Многое из истории этой исчезнувшей цивилизации было потеряно в волнах.

Заговоры и слухи

Приключения в Нелантере почти всегда заканчиваются взаимоотношениями с пиратами. Богатые торговцы Амна и городов Побережья Меча часто оснащают карательные экспедиции для нахождения и уничтожения особенно успешных или жестоких пиратских банд. Герои из этих стран сломали зубы, преследуя корсаров в Нелантере.

Камера с видом: Односторонний *портал*, используемый для того, чтобы сбежать из крепости злодея, ведет к вершине одной из Морских Башен. Пока герои ищут другой путь с острова, пиратский корабль, стерегущий остров, чтобы злодей мог поднять паруса, готов транспортировать их союзников на остров, содержащий другие *порталы*. Если PC решают скрываться в башне волшебника вместо конфронтации с пиратами, они скоро изучат опасности жизни внутри действующей башни, не зная надлежащих заклинаний и паролей, не дающих активизироваться обороноспособности башни.

Нимбрал

Нимбрал Морской Приют - легендарная и редко посещаемая земля, которая находится далеко от западного побережья Фаэруна, к юго-западу от Лантана. Это маленькое царство гор, высоких лугов и глубоких зеленых лесов. Маленькие фермы и украшенные шпилями замки в стиле фейри разбросаны по сельской местности. Маленькие прибрежные города служат рыбацкими портами и доками для нечастых посетителей. Многие полагают, что эта земля - просто легенда.

Затворнический народ Нимбрала имеет заслуженную репутацию великих волшебников. Анклав прилежных, сосредоточенных на себе и чрезвычайно мощных архимагов, называемых Лордами Нимбрала, управляет этим местом. Лорды держатся сами по себе и разделяют время между правлением и магическими исследованиями. Предполагают, что есть более двух дюжин этих лордов и вполовину меньше учеников, и они образуют дружное, лояльное семейство. Они ревностно охраняют свои тайны, опасаясь нападений групп типа Красных Волшебников, Тайного Братства, Культа Дракона и Искривленной Руны.

Нимбрал также известен как земля Летучей Охоты. Воздушные рыцари верхом на пегасах, одетые в стелянные доспехи, патрулируют небеса и воды острова, разыскивая летучих монстров и пиратов и налетчиков, укрывающихся у берегов Нимбрала. Эти рыцари следуют самым высоким идеалам романтичной галантности, хотя некоторые (главным образом рабовлвдельцы-калишиты) презрительно называют их налетчиками и бандитами.

Озеро Пара

Столица: Нет (в значительной степени независимые города-государства)
Население: 1,745,280 (люди 90%, халфлинги 9%; более высокая пропорция нелюдей в Граничных Королевствах)
Правительство: Варьируется
Религии: Любые
Импорт: Зерно, лошади, домашний скот, маленькие корабли, солдаты, камень, лес (варьируется от области к области)
Экспорт: медные и бронзовые слитки, цепи, окрашенная шерсть, красители, плоды, драгоценные камни, чернила, магические изделия, наемники, зеркала, жемчуг, дары моря, овчина, книги заклинаний, учебники, овощи, фургоны, оружие, вино (варьируется от области к области)
Мировоззрение: Любое

С независимыми городами-государствами на северном берегу и с последовательностью маленьких стран, основанных или завоеванных людьми многих рас, вер и взглядов на юге, Озеро Пара - мешанина меняющихся интересов, шумной торговли и часто - изменчивых границ. Большинство городов на северном берегу в прошлом были частью Калимшана и сохраняют от своих прародителей желание богатства, комфорта и влияния, а также сильное желание остаться независимыми. Интриги, назревающие вокруг этих городов, привели бехолдеров на северный берег Лунного Моря на юге.

Граничные Королевства на южном берегу - дом мощных авантюристов многих типов, каждый из которых ищет возможности урвать часть земли и управлять ей своим способом, который он считает лучшим... по крайней мере, пока следующий потенциальный правитель не решит занять его место. Башни волшебников, монастыри, крепости и храмы усеивают Граничные Королевства, меняя своих владельцев снова и снова.

К югу от Озера Пара на восточных берегах Сияющего Моря, находится капризное королевство Лапалийя, перекресток между равнинами Шаара, чалтскими джунглями и зеленью Озера Пара.

Жизнь и общество

Северный берег Озера Пара, с его сильными историческими связями с Калимшаном, отражает материалистическое отношение этой нации. Однако, люди озера имеют жесткую линию независимости и редко допускают рабство. В Граничных Королевствах на хаотическом южном берегу озера люди не имели возможности развивать какой-либо вид национального самосознания. Что они имеют в общем – так это стоическое намерение продолжать жить, независимо от того, кто в этом году утверждает, что является их королем, повелителем, теократом, высоким волшебником, великим главой гильдии или высшим музыкантом.

Главные географические особенности

Само озеро и Сияющее Море на юге - первичные особенности региона, наряду с лесами, окружающими озеро.

Сумрачный Лес: Это запутанное призрачное место обитания стирджей, хищных деревьев, гигантских пауков и огромных змей все еще широко посещается из-за множества видов редких растений, ценимых гербалистами, заклинателями и алхимиками. Лес также известен несколькими водоемами, о которых говорят, что они способны восстанавливать магические изделия. Вонтагар, магически привязанный оберег, хранит цикл монстров для охраны водоемов. Когда активный монстр сильно поврежден, он уходит в экстрапространственное место, где живут другие, и новое существо посылается на его место в лесу. Кроме существ Вонтагара, в лесу есть по крайней мере один бехолдер.

Джундарвуд: Пауки всех видов населяют этот высокий лес - и нормальные, и гигантских размеров. Изобилуют слухи, что здесь также живут интеллектуальные паукоподобные существа, эттеркапы или араниа. Свидетельств недостаточно, так что если они и существуют, то живут в подземных туннелях или высоко в кроне леса. Восточный конец Джундарвуда венчает вулканический холм, известный как Джундармаунт, который выпускает маленькие количества лавы и большую массу пепла по крайней мере раз в месяц, часто поджигая часть леса при подходящем ветре.

Озеро Пара: Несмотря на свое название, Озеро Пара (также называемое Арнаден) - соленый залив Сияющего Моря. Его вонючие желтые воды выделяют облака пара из-за вулканической деятельности под волнами, так что его воды всегда теплы и укрыты непроницаемыми туманами в холодные ночи. Мелкое, как кастрюля, озеро меньше двухсот футов глубиной в самом глубоком месте и лишь несколько дюжин футов в глубину в большинстве восточной части.

Теплые железистые непригодные для питья воды богаты полезными ископаемыми, побуждающими сорняки, моллюсков и рыбу вырастать до больших размеров; озеро называют "Хлебной Корзиной Морей". Хищники здесь также становятся очень большими, от птиц и выдр до драконов-черепах. Дельфины обычны, и часто встречаются акулы и пиявки (некоторые размером с гребные шлюпки, влажными ночами охотясь на берегу), превосходящие численностью более устрашающих водных монстров. Озеро также известно зеленоватым жемчугом своих устриц.

Острова на Озере Пара менялись вместе с вулканическими циклами, но в общем они сконцентрированы в западном конце Арнадена. Арнрок - активный вулкан, который взорвался примерно тысячу лет назад и теперь представляет собой низкий, широкий, открытый сверху купол с котловиной, заполненной лесом и всегда активными горячими источниками. Это - место жительства маленького поселения сильных сердцем халфлингов, называющих себя Арн. Они рыбачат, фермерствуют и выплавляют немного меди, используя вулканические трещины в сердце котловины.

Большое количество диких тварей бродит по острову Олодел. Место было некогда частными охотничьими угодьями Лордов Олодела, эксцентричных торговцев-калишитов, принесших множество глубинных отродий и кормивших ими смертельных монстров, от тигров до мантикор и химер. Несколько бехолдеров убили Лордов и теперь управляют Олоделом. Остров Фелмер Кип напоминает замок, но фактически это - потухший вулкан с крутыми склонами, его внешние стороны скалисты, а в сердце - зеленый луг.

Пролив Штормов (также известный как Пролив Сулдолфот или Широкая Вода) связывает Арнаден с Сияющим Морем, и вода течет через него опасно быстро. Направляясь на север в озеро, суда иногда ждут сильных ветров и благоприятных потоков по несколько дней.

Лес Курт: Этот лес густ почти до непроходимости. Давным-давно колдун-калишит проклял одного из местных правителей тем, что монстры наводнят его царство, и хотя проклятие умерло с правителем, результат прихода этих монстров все еще процветает. Совиные медведи, интеллектуальные грибы и гигантские пауки обычны, и можно даже встретить случайную нагу. Разрушенные, заросшие города все еще существуют внутри леса, давно покинутого, когда монстры вытеснили жителей.

Шипастый Лес («Торнвуд»): Этот лес - один из самых опасных на юго-западе Фаэруна. Он населен злыми гуманоидами, опасными растениями и по крайней мере одним бехолдером. Лесные эльфы, друиды и треанты борются, чтобы сдержать поток зла. Легенды сообщают о Зеленом Мече, зеленом клинке, вырастающем в определенной роще каждые десять лет; меч может потребоваться для борьбы со злом тому, кто достоин. Роща окружена терновником и в остальном примечательна лишь листьями в форме меча у растений, где появляется меч.

Зимний Лес: Кроны этого пышного леса позволяют проникать лишь небольшому количеству прямого солнечного света. Земля часто окутана белым туманом, похожим на снег. Зеленые эльфы, орки и интеллектуальные почвенные существа борются за территорию. В лесу также живет Фойлсандер, старый самец - зеленый дракон с друидскими силами.

Важные места

Вулканические озера препятствовали дварфам и другим копающим расам осваивать область, а человеческие царства были уничтожены армиями Калимшана и последовательными волнами правления бехолдеров. Тираны Глаз, скрывающиеся в горах к западу и к северу от озера, все еще иногда вырываются с заколдованными слугами из цитаделей-пещер, обрушиваясь на караваны и лагерные стоянки. Бандиты, убегающие от правосудия калишитов, также наводняют берега.

Анкапур (метрополис, 33,514): Этот город много лет управлялся королем-нежитью. Нынешний Король Джанол Фамиссо (N мужчина человек жулик 10) уничтожил старого правителя и стал открывать город для торговли. Он уменьшил налоги торговцам и дал компенсацию за потери, увеличив налоги на знать, что сделало его более любимым первым и и менее - последними. По неизвестным причинам все трессимы в пределах города исчезают за день перед Высоким Летом и возвращаются три дня спустя.

Граничные Королевства (9,485 жителей): Эта протяженность побережья пестрит деревнями и городами, подобно любой другой части Фаэруна. Главное отличие Граничных Королевств - то, что люди здесь привыкли к частым изменениям лидерства, ускоренным мощными авантюристами, решающим вырезать себе маленькое королевство и править некоторое время. С ограниченным количеством основных местоположений для баз сражения между потенциальными правителями достаточно часты. Эти изменения затрудняют точное описание текущего состояния этого региона, хотя простые люди относятся к этому выносливо и прагматично. Местные города типа Белдаргана, Дерлуска, Тимсалтера, Теймарша и Валлаша имеют население от одной до двух тысяч и живут заготовкой леса, горной промышленностью и ловом рыбы.

Потерянная Долина («Дейллост»): Эти руины некогда боролись с Иепом за самую большую долю торговли жемчугом, но серия бедствий, о которых уже и не помнят, оставила это место разрушенным и покинутым на десятилетия. Теперь оно - дом культа клериков Бэйна, управляемых Искривленной Руной. Бэйниты имеют маленький храм и командуют некоей малой нежитью, хотя верят, что более мощная нежить устроила логовище под городом.

Иннарлит (метрополис, 48,691): Что угодно можно купить в этом укрепленном городе за верную цену, включая незаконные товары типа яда и наркотиков. Лидер города, Рансар Пристолеф (CE мужчина огненный дженази колдун 8/приверженец Цирика 5) препятствует клерикам добрых вер и безжалостно преследует воров, но приветствует анклав Красных Волшебников с распростертыми объятиями. Дженази сбросил предыдущего рансара и его Черного Огненного Дрейка в смелом перевороте в прошлом году, в то же самое время уведя его конкурента Мандалакса из города.

Пристолеф - секретный приверженец Цирика, и с его молчаливой помощью священники Черного Солнца просачиваются в торговые дома города и ниспровергают ключевых гражданских лидеров в своих зловещих интересах. Цирикисты мечтают о превращении Иннарлита в южный Жентил Кип, цитадель, в которой последователи Принца Лжи будут владеть высшей властью.

Минтар (большой город, 21,500): Этот город, наряду с прежним тетирским городом Кзелтером, был завоеван армией церкви Звима (теперь Бэйна) во главе с Телдорном Темная Надежда (LE мужчина человек клерик Бэйна 9). Теперь все в городе обслуживает армию и церковь, которая также поддерживается Фзоулом Чембрилом из Жентарима. Остатки Академии Обнаженного Меча объединились с другими в Сэйлмуре и готовят набеги против отдаленных лагерей армии Бэйнитов. Здесь Темная Надежда и Чембрил создали *Скипетр Глаза Тирана*, первую реликвию Звима, теперь перепосвященную церкви Бэйна.

Поскольку Минтар отдален почти на шестьсот миль от Иннарлита, неприятные события в этих двух городах вряд ли затронут друг друга.

Сэйлмур (метрополис, 25,294): После того, как его назвали самым чистым городом на озере, Сэйлмур переполнен беженцами из Минтара. Город - дом множества тайных заклинателей и школы Владык Клинка. Магические изделия и компоненты заклинаний здесь найти легко. Церкви Хелма, Торма и Тира постоянно дебатируют, что делать с Бэйнитской угрозой в Минтаре.

Иеп (маленький город, 5,691): Иеп известен ярким красным жемчугом, находимым в раковинах устриц. Часть города опирается на сваи, под которыми находятся устричные фермы. Иепские судомонтажники строят невиданные суда с левитирующей магией, и лыжеподобные бегуны скользят по воде, грязи и песку подобно стремительным птицам. Миньоны Ваксалла, бехолдера Торнвуда и союзника Бэйнитов в Минтаре, влияют на некоторую знать в городе.

История региона

Все города-государства на Озере Пара были частью империи Калимшан или были основаны людьми, работающими для нее или убегающими из нее, включая конкурирующую знать и уполномоченных генералов. Калимшан терял части своих восточных владений несколько раз из-за войн с эльфами, бехолдерами и дроу (включая длительный период, когда культы бехолдеров были распространены), и города-государства оставались независимыми в течение нескольких сотен лет.

Города Озера Пара имеют доступ к своим торговым партнерам через эту область и посуху к Вилонскому Пределу. Этот город-государство преуспевающ и богат, но испытывает недостаток сильного лидерства. Этими землями управляет золото, и мощные торговые принцы свалили нескольких городских лордов за вмешательство в преследование частного обогащения.

Заговоры и слухи

Граничные Королевства всегда пузырятся войнами, враждой и жаждущими власти авантюристами, ищущими трон. На северном берегу жестокое соревнование за торговлю и военные силы церкви Бэйна в Минтаре теперь ставят под угрозу незначительную стабильность других городов-государств.

Редкая находка: Илмур Бараскро, торговец из Анкапура, утверждает, что нашел таинственные магические предметы, позволяющие их обладателю создать многократные тела и свободно перемещать свой интеллект от одного к другому. Он предлагает их для продажи любому заинтересованному человеку за два миллиона золотых монет и пережил к настоящему времени три попытки убийства, в каждой из которых убивали одно из его запасных тел.

Некоторые мудрецы говорят, что его предметы могут быть легендарным *Ожерельем Трингала,* о котором говорят, что создание слишком большого количества тел может привести обладателя к безумию - одно из тел должно носить Ожерелье всегда, и урон, нанесенный одному телу, ослабляет все остальные. Заинтересованные партии охотятся за Бараскро, изображая из себя потенциальных покупателей.

Охота на демона: Демон, вызванный непосредственно перед завоеванием Минтара, вырвался на свободу из заключения магического круга, устроив большое опустошения среди отрядов Бэйнитов перед тем, как улететь на юг. Бэйниты хотят захватить или уничтожить демона, в то время как другие хотят подкупить его, чтобы продолжить нападения на миньонов Черной Руки. Сам демон планирует потребовать себе земли в Граничных Королевствах.

Аррк

Мужчина тролль боец 2; CR 7; Большой гигант; HD 6d8+30 плюс 2d10+10; hp 78; Инициатива +2; Скорость 30 футов; AC 22 (касание 11, застигнутый врасплох 20); Атака +12/+7 рукопашная (1d6+10/19-20 плюс заклинание, *+1 хранящий заклинание великий меч*) или +8/+3 дальнобойная (1d6+6, метательный топор); Лицом/досягаемость 5 фт до 5 фт/10 фт.; SQ. Темновидение 90 футов, регенерация 5, нюх; AL CN; Спасброски: Стойкость +13, Рефлексы +4, Воля +4; Сила 22, Ловкость 14, Телосложение 20, Интеллект 9, Мудрость 10, Харизма 6. Рост 8 футов.

Навыки и умения: Скрытность -4, Слушание +7, Обнаружение +6, Плавание +8; Настороженность, Железная Воля, Мощная Атака, Фокус оружия (великий меч).

Имущество: +1 хранящий заклинание великий меч (в настоящее время содержит заклинание *причинение серьезных ран*, есть странный недостаток проклятия - с него капает кровь, когда он не вложен в ножны), *золотое ожерелье Аррка* (действует как кольцо *падения пера*), цепная рубаха, 2 мастерской работы метательных топора.

Меньший, но более сильный, чем большинство представителей его вида, Аррк отказался от своего племени после многолетней борьбы за выживание среди своей жестокой семьи. Покинув Нет Стенд, где он родился, он убедил банду грабителей предоставить ему меч и позволить ему присоединяться к ним. Он взялся за работу исключительно хорошо, но нашел награду недостаточной. Аррк в конечном счете оставил бандитов и присоединился к наемной компании, где он пользовался успехом, будучи способным путешествовать и звереть время от времени.

Теперь Аррк - относительно известная фигура в области Озера Пара, хотя вряд ли популярная. Он продает свои услуги любому, у кого есть деньги, пока работа не занимает более десяти дней, поскольку внимание Арка недолго, и он быстро теряет интерес к другим людям. У него есть неприятная привычка облизывать свой кровоточащий меч, когда ему скучно или когда он возбужден, и его гигиена не лучше, чем таковая троллей вообще, так что цивилизованный народ не может терпеть его долгое время.

Несмотря на эти ошибки, в сделке на Аррка можно рассчитывать. Учитывая, что он обычно съедает людей, крадущих у него или отказывающихся платить ему, другие ведут с ним дела честно. Аррк обычно работает как эскорт каравана или персональный телохранитель на враждебных территориях, но также и нанимается в качестве дополнительной силы в приключенческие партии.

Лапалийя

Города-государства по юго-восточному берегу Сияющего Моря все вместе формируют лигу или конфедерацию, известную как Лапалийя. Народ этой земли - рьяные воины и трудолюбивые торговцы, очень ценящие персональную честь и уместность. Обычны поединки и вражда на основе взглядов, которые народы других стран вряд ли заметят.

Каждый город в Лиге Лапал принимает одно божество в качестве своего покровителя, прославляя эту веру прежде всех других. Илматер, Келемвор, Селунэ, Талос и Вокин - гражданские божества пяти самых больших лапалских городов. Другим верам активно препятствуют в определенном городе, и отношения между городами обычно отражают союзы и вражду самих богов.

Люди Лапала были ранее широко распространенным племенным народом, заселявшим широкие территории от южных побережий Чалта, где Море Лапал все еще носит его имя, до границ Шаара. Варварские и воинственные, они изводили границы больших империй Калимшана, пока короли-маги Династии Шун не победили и цивилизовали их. Города все еще управляются сатрапами, заявляющими об отрыве от шунских правителей.

Земли Интриг

К югу от Западного Сердцеземья и к западу от Вилонского Предела находятся Земли Интриг: Амн, Калимшан и Тетир. Связанные друг с другом географией и долгой историей вторжений, завоеваний и соревнования, народы этих стран выжили остроумием и мечом,

научившись сдерживать свои истинные чувства и показывать приятное лицо своим врагам. Все три этих больших, густонаселенных нации твердо полагаются на торговлю, особенно с отдаленными странами. Их земли - широкое разнообразие ландшафтов, что делает их домом равно широкому разнообразию монстров.

Амн

Столица: Аскатла
Население: 2,963,520 (люди 83%, халфлинги 17%, полуорки 1%)
Правительство: Плутократия
Религии: Бэйн, Чонти, Цирик, Селунэ, Суни, Вокин
Импорт: Экзотические товары (из Мазтики), магические изделия, наемники, жемчуг, осадное вооружение
Экспорт: Эль, доспехи, пиво, изделия для караванов (фургоны, колеса), драгоценные камни, золото, зерно, лошади, железо, драгоценности, оружие
Мировоззрение: LN, LE, NG

Амн - нация торговцев, место, где начинаются и заканчиваются караваны, а суда уходят в экзотические порты и возвращаются, загруженные золотом и странными изделиями. Теневые Воры во всем имеют свою руку, а правит анонимная группа, известная просто как Совет Шести. Божественных заклинателей уважают, если их работа приносит Амну деньги, в то время как тайных заклинателей всячески оскорбляют и запугивают.

Амн поддерживает большую колонию на отдаленном тропическом континенте Мазтика и получает большую прибыль от торговли с ней. Игнорирование правительства гуманоидов в его южных горах возвратилось, заполонив страну: два лидера-огра-мага сколотили армию и заняли немалую часть южного Амна, включая его второй портовый город. Теперь Амн борется, чтобы отобрать свою территорию при поддержании своего торгового господства - и доминирования в Мазтике.

Жизнь и общество

Люди Амна владеют богатством. В отличие от своих южных соседей, преследующих богатство ради комфорта, который оно приносит, амнийцы желают богатства ради него самого и ради власти, используя деньги, приобретаемые ими, для создания себе большего богатства. Также, в отличие от Калимшана, богатеи Амна делают большое шоу из передачи денег в дар на благотворительную деятельность или нуждающимся. Большие пожертвования демонстрируют, что человек может позволить себе быть щедрым. Все граждане должны все делать за деньги; выполнение чего-либо нерентабельного считается глупостью и расточительством.

Экономика Амна поддерживается сильными гильдиями, управляется мощными торговыми семействами, имеющими много богатства и политического влияния. Каждый из аспектов торговли или ремесла охвачен какой-либо гильдией.

Главные географические особенности

Амн - большая равнина между двумя параллельными горными цепями. Четыре широкие медленные реки текут через его низменности, загруженные торговыми товарами.

Облачные Пики: Эти горы отмечают северную границу Амна. Несмотря на то, что они являются домом белых драконов и реморхазов, в них добывается железо, драгоценные металлы и даже звуковые драгоценные камни. Пара крутых скал, известных как Клыки, охраняет Торговый Путь, ведущий к странам Побережья Меча.

Озеро Эсмел: Это темно-синее озеро резко проваливается в неизведанные глубины в центральной, южной и восточной частях. Горячие минеральные источники бьют на западной отмели, делая это место популярным для отдыха и курортом для богачей. Слухи говорят о водном монстре в озере, но большинство относит их к обнаружению Балагоса Летящее Пламя, красного великого вирма, легендарного своим гигантским размером, темпераментом и опрометчивым швырянием заклинаний.

Шилмисла: Эльфийский король этой области, также известной как Лес Теней, объявил, что больше деревья или эльфы его царства не умрут, и убивает любого, кто нарушает его порядок. Остается лишь одно племя эльфов, и его члены предпочитают оставаться скорее в маленьких труднонаходимых лагерях, чем в больших поселениях. Лидеры племен установили незначительные контакты с правителями Тетира, которые могут ослабить их паранойю.

Маленькие Зубы: Эта гряда гор ранее считалась неприятной из-за множества злых гуманоидов и гигантов, живущих здесь, но теперь это - основа Ситиллисианской Империи, область завоеванной амнийской территории, управляемая двумя играми-магами. Пики - дом синего вирма Ириклатагры "Острые Клыки", который пробуждается примерно раз в столетие, и здесь же стоят Башни-Близнецы Вечного Затмения, два укрепления, посвященных церкви Цирика.

Змеиный Лес: Это название произошло от черных и зеленых змей, живущих здесь. Клерики Эльдат населяют центральный лес, несмотря на изолированные укрытия чудовищных пауков, гигантских змей, бехолдеров и ликантропов. Честолюбивый зеленый дракон по имени Рингримералксот устроил логовище в северо-восточной его части.

Горы Троллей: Богатые драгоценными камнями и полные тайн, эти горы главным образом неизведаны из-за хищных монстров, от которых они получили свое название. Тролли здесь необычно умны и хорошо организованы, и когда-то они правили маленьким королевством представителей своего вида. В горах также живет красный дракон Балагос Летящее Пламя, в них есть храм Талоса и укрепленная деревня гномов-шахтеров Кварреллшай.

Огромная вертикальная скальная плита в четыре тысячи футов высотой в западной части гор вырезана похожей на дварфа. Известная как Вопящий Дварф из-за шума ветра, дующего через его ввалившиеся глаза, уши и рот, она отмечает место павшего дварфского города, ныне населенного троллями и другими монстрами.

Важные места

Амн плотно населен, особенно вдоль его больших рек и вокруг Озер Эсмел и Венг. Гостиницы и таверны, угождающие движению по Торговому Пути, выстраиваются по дорогам по всей их длине.

Аскатла (метрополис, 118,304): Этот город - седьмой по нагрузке порт на всем Фаэруне. За соответствующую цену здесь можно найти любой вид немагических товаров. Поскольку это единственный остающийся свободным порт Амна, суда с западной земли Мазтика причаливают именно здесь, привозя экзотические овощи, плоды, драгоценности и большое количество золота. Городской рынок по размерам вдвое больше Уотердипа. Над заливом Золотой Шпиль царит храм Вокин размером с небольшой город.

Гриммор (метрополис, 35,491): Караванная столица Амна, этот укрепленный город - пункт сбора фактически всей торговли с северными землями. Теневые Воры запрещают любое воровство в этом городе в обмен на покровительство мощного семейства. В Гриммере много гостиниц, таверн и фестхоллов для обслуживания многочисленных караванщиков и авантюристов, идущих этим путем.

Эшпурта (большой город, 24,252): Хотя богачи Аскатлы считают этот город болотом, Эшпурта гордится свои статусом главного военного города Аскатлы. В нем больше бизнесов, посвященных военному делу (включая изготовление оружия и доспехов), чем в

большинстве других городов Фаэруна. Город также добывает железо в южных предгорьях Гор Троллей. В Эшпурте есть тихий храм Илматера, непривычный в Амне.

Кезулла (метрополис, 47,322): Заселенный сотни лет назад, когда поблизости были найдены золото и железо, город вошел в тяжелые времена два столетия спустя, когда эти шахты были выработаны, вновь возродившись пятьдесят лет назад, когда были обнаружены драгоценные камни. В городе размещается секретная организация доброжельных магов, скрывающих свои навыки от всех, кроме друг друга.

Муранн (метрополис, 43,773): Второй город-порт Амна, Муранн теперь полностью в руках двух огров-магов и их фаворитов. Гильдия алхимиков города остается неповрежденной, и ее члены создают алхимические изделия и микстуры для армий Ситиллисианской Империи. Гуманоидные армии захватили груженные золотом корабли и теперь весьма богаты, и пираты Нелантера, и базирующийся в Ташаларе Рундиин используют это место как зону безопасности в обмен на защиту его против военно-морских нападений. Церковь Селунэ неуклонно борется за возвращение города, поскольку у нее в нем есть большой храм.

Пурскул (метрополис, 27,210): Город зернохранилищ Пурскул - существенная остановка караванов. Орки были порабощены здесь более сотни лет назад, став крепкими рабочими, зарабатывающими свою свободу. Полуоркское население (15% всего населения) работает как охрана караванов и наемники. Пурскулский храм Чонти остается в запустении после того, как его клерики умерли от болезни два года назад.

История региона

Люди населяли Амн в течение тысяч лет, но лишь с возвышением Империи Шун местность стала объединенной нацией, достигнув своих теперешних границ в 768 DR. В течение возвышения Шун большинство эльфов в лесах Амна было убито или порабощено - факт, который не был забыт эльфами, живущими здесь сегодня.

С независимостью Амн стал центром торговли, и его народ стал богатым и преуспевающим. Ряд болезней и монстров, исторгнутых некоторыми школами магии, привел амнийских граждан к очень плохому мнению о тайных заклинателях.

Амн управляется Советом Шести, анонимными повелителями, личности которых известными только между ними. Совет Шести заключил соглашение с Теневыми Ворами по изгнанию уотердипской гильдии воров и убийц, и эти две организации с тех пор процветают (фактически, член Совета возглавляет Теневых Воров) Наемники, нанятые амнийскими торговцами, в 1361 DR обнаружили Маститку, зажигая истинную золотую лихорадку, эффекты которой продолжают расти с каждым проходящим годом.

В 1370 DR два огра-мага по имени Ситиллис (LE мужчина огр-маг колдун 12) и Сирвисни (LE женщина огр-маг боец 12) собрали армию гоблинов, кобольдов, огров и холмовых гигантов (поддержанных прихожанами Цирика) для нападения на южные города Амна, с окончательной целью – захватить мастикское золото с судов, причаливающих в Муранне. Это прошло успешно, и с тех пор они удерживают южные части Амна, несмотря на различные усилия Совета и приключенческих групп по их свержению. Почти в то же самое время два южных амнийских города перешли на сторону Тетира в поисках лучшей жизни и большей свободы.

Заговоры и слухи

Всего лишь год назад народ не считал Амн землей, которой требуются авантюристы. С возвышением лордов-монстров на юге земли и распространением влияния Теневых Воров во всех аспектах амнской торговли это уже не так.

Заключенный под маской: Один из Совета Шести был в Муранне, когда город пал перед монстрам, и с тех пор его не видели. Он, как предполагается, является пленником огров-магов и, возможно, его мучуют, выпытавая информацию. Любой, кто спасет отсутствующего лидера, будет хорошо принят остальной частью Совета и станет национальным героем Амна.

Повелители Муранна: Армия монстров в Муранне слишком мощна для прямого штурма любой армией, но некоторые фракции полагают, что ключевые убийства в пределах организации монстров (особенно убийства самих огров-магов) дестабилизировали бы ее достаточно, чтобы причинить ей крах.

Сабути Шанарданда

Мужчина человек монах 6/колдун 4/теневой тацор 3: CR 13; Средний гуманоид; HD 6d 8+6 плюс 4d4+4 плюс 3d8+3; hp 62; Инициатива +2; Скорость 50 футов; AC 20 (касание 16, застигнутый врасплох 20); Атака +11/+6 рукопашная (1d10+3/19-20, полуторный меч мастерской работы [двуручный]) или +12/+9 рукопашная (1d8+3, невооруженный удар) или +10/+5 дальнее касание (заклинанием); SA Поток ударов, ошеломляющая атака 6/день (DC 16); SQ. Темновидение, уклонение, *спешка* (1/день, *пояс монаха*), скрытность на виду, чистота тела, медленное падение 30 футов, теневой компаньон, теневая иллюзия (как *тихий образ*, 1/день, стойкий разум (+2 на спасброски против заклинаний зачарования), странная увертливость (бонус Ловкости к AC); AL LE; Спасброски: Стойкость +8, Рефлексы +11, Воля +13; Сила 14, Ловкость 14, Телосложение 12, Интеллект 12, Мудрость 16, Харизма 11 Рост 6 футов.

Навыки и умения: Баланс +9, Подъем +7, Концентрация +7, Искусство Побега +5, Скрытность +15, Прыжок +12, Знание (тайны) +3, Слушание +11, Бесшумное Движение +14, Исполнение (танец) +6, Поиск +4, Колдовство +5, Обнаружение +8, Плавание +5, Кувырок +11, Использование Веревки +5; Боевые Рефлексы, Отклонение Стрел, Увертливость, Улучшенная Подсечка, Мастерство Военного Оружия (полуторный меч, двуручный), Подвижность, Быстрая Атака, Фокус Оружия (невооруженный удар).

Специальные качества: Теневой компаньон: Сабути служит лояльная тень-нежить (Шемнер).

Известные заклинания (6/7/3; база DC = 11 + уровень заклинания): 0-й — *танцующие огни, обнаружение магии, обнаружение яда, рука мага, луч мороза, читать магию*; 1-й - *щит, шокирующая хватка, истинный удар*; 2-й — *сила быка*.

Имущество: боевая одежда доспеха +4 (как *наручи доспеха*), *пояс монаха*, полуторный меч мастерской работы. Сабути также имеет постоянное заклинание *магический клык* на каждой из рук и ног, подарок от другого последователя Шар.

Шемнер: Теневой компаньон; CR 3; нежить среднего размера (бестелесный); HD 3d12; hp 19; Инициатива +2; Скорость 30 футов, полет

40 футов (хорошо); AC 13 (касание 13, застигнутый врасплох 11), Атака +3 рукопашное касание (1d6 временной Силы, бестелесное касание); SQ. Не может быть изгнан, создание отродья, бестелесный, иммунитеты нежити; AL LE; Спасброски: Стойкость +1, Рефлексы +3, Воля +4; Сила —, Ловкость 14, Телосложение —, Интеллект 6, Мудрость 12, Харизма 13. Рост 5 футов.

Навыки и умения: Скрытность +8, Чувство Направления +5, Слушание +7, Обнаружение +7; Увертливость.

Сабути - член ордена монахов Темной Луны. Эти монахи разыскивают врагов темного божества Шар и посвящены противостоянию последователям Селунэ. Краткий, прямой и уверенный в себе, Сабути не принимает никакой критики своих навыков и быстр к вызовам на дуэль.

Рожденный и выросший в Амне, Сабути теперь путешествует от Уотердипа до Калимшана для ордена и церкви Шар. Он, вероятно, появится там, где надо сделать работу для Шар. Поддерживаемый лояльной ему тенью Шемнер, он охраняет отгрузки товаров, ценных для церкви, сопровождает важных должностных лиц своего ордена и время от времени действует как убийца.

Сабути не любит ничего и никого. Познакомившийся с поклонением Шар в раннем возрасте, он лелеет холодную горечь и одиночество, поскольку полагает, что они будут уменьшены, когда он умрет, и его разум будет погашен Хозяйкой Ночи.

Калимшан

Столица: Калимпорт
Население: 5,339,520 (люди 94%, полуорки 2%, халфлинги 2%, полуэльфы 1%)
Правительство: Автократия
Религии: Анактир (Тир), Азут, Баэлрос (Талос), Ибрандал (мертвый бог, ныне аспект Шар), Илматер, Шар, Шаресс
Импорт: Продовольствие, рабы, волшебники
Экспорт: Доспехи, книги, драгоценные камни, драгоценности, кожаные товары, наемники, незначительные магические изделия, жемчуг, глиняная посуда, редкие травы, веревка, суда, шелк, специи, оружие, вино
Мировоззрение: LN, N, NE.

Калимшан - земля, владеющая богатством и неудержимой магией. Ее народ - наследники старой империи, основанной гениями, и теперь они боятся таких существ и изгоняют их из своих земель. Знакомые с демонстрацией магии, они считают Искусство таким же, как и любой другой навык, который можно изучить. Кое-кто говорят, что некоторыми калишитами правит кровь ифритов, давая им колдовскую мощь и талант к магическому огню.

Калимшан известен своим шовинизмом, экзотическими рынками, гильдиями воров, развратными гаремами, пустынным ландшафтом и богатым правящим классом, а также своим огромным населением и множеством рабов.

Жизнь и общество

Большинство калишитов полагается в своих средствах к существованию на меркантилизм. Головорезная политика Калимшана включает в себя удары в спину, слои обмана и многочисленных советников. Нынешний правитель, Сил-Паша Ралан эль-Песаркал (NE мужчина человек волшебник 7/жулик 12), достиг своего текущего положения ложью, убийствами и шантаж. У калишитов есть права и статус, и несоответствующий взгляд или замечание от человека более низкого статуса влечет серьезное наказание.

Люди Калимшана ищут богатство не ради собственно богатства, а ради комфорта и статуса, которые оно дает. Калишиты полагают, что богатство - награда за жизнь в работе, и они смотрят свысока на тех, кто полагается для поддержания себя на милосердие или "приключенчество".

Тайная магия здесь относительно обычна, учитывая, что половина имперской охраны - волшебники. Однако, несмотря на репутацию земли гениев, калишиты избегают магии воплощения (кроме произошедших от ифритов колдунов), планарной магии и телепортации, предпочитая обычные методы, типа *летучих ковров*.

Деловой преступный мир - важный аспект калишитской культуры. Поскольку власть человека на поверхности и его влияние в преступном мире рассматривается как две отдельных вещи, права и ранги могут измениться очень значительно. Преступный мир - единственное место в Калимшане, где с женщинами обращаются как с равными. Правила для переговоров и встреч между конкурентами преступного мира сложны и тонки, включая надлежащие формы обращения, расположения и любезности хозяев.

Главные географические особенности:

Калимшан простирается вдоль северного побережья Сияющего Моря более чем на пятьсот миль и включает всю землю к югу от Реки Эджис и Марширующих Гор.

Пустыня Калим: Это пространство песка, соли и камней - не естественная пустыня, а взорванное поле битвы двух мощных заточенных гениев. Когда разум гениев активен, пустыня бушует сильными песчаными бурями. Пески скрывают руины больших городов, в которых, как считают, все еще покоятся древние сокровища.

Лес Мир: Этот лес растет на грубом, холмистом ландшафте и плотно населен разнообразными монстрами. Здесь живет большое количество злых гоблиноподобных и меньших гигантов, основывая мелкие феодальные владения и иногда совершая набеги на север или на юг. В северной части леса распадающаяся *мифаль* вокруг Миф Аннохира охраняет магические сокровища, но *мифаль* обращает полезную магию во вредные эффекты. Прямо под поверхностью около предгорий Марширующих Гор есть три поселения ваэронских дроу.

Марширующие Горы: Эта лесистая горная цепь столетиями защищала северную границу Калимшана, хотя живущие на ней орки и огры совершают набеги каждые несколько лет. Группы, называемые Джейнессар, имеют военные заставы в горах, используя их как базы для своих действий, большинство которых - улучшение жизни простого народа Калимшана, особенно – освобождение рабов.

Паучье Болото: Это горячее, зловонное болото сформировалось, когда великий марид (водный гений) был убит около двух маленькихх рек. Населенного чудовищными пауками, араниа (торгующими прекрасным шелком и редкими травами), булливагами и лизардфолками болота избегают все, кроме самых безрассудных. В северной части болота затерян Аджуутал, затопленный город араниа. Треть из трехсот араниа, живущих здесь, поклоняются Занассу (аспект божества дроу Селветарма) и имеют нейтрально-злое мировоззрение и агрессивные взгляды.

Важные места

Калимшан - невероятно древняя, самая старая из всех человеческих стран, существующих до сих пор. Древние руины и магические дворцы можно найти во многих ныне забытых местах Калимшана.

Альмрейвен: (метрополис, 43,652): В этом портовом городе расположены самые большие судостроительные верфи страны. Кроме вихря его коммерческих и деловых гильдий, волшебники и колдуны знают Альмрейвен скорее как премьер-центр магического изучения в пределах Калимшана, роль которого город удерживает в течение более чем трех тысяч лет.

Калимпорт (метрополис, 192,795): В дополнение к своему огромному населению из постоянных свободных граждан, Калимшан притягивает большое количество сезонных оседлых и проходящих торговцев. Один из самых старых непрерывно населенных городов

Фаэруна, он имеет две большие арены, большие дворцы и внушительные примеры почти любого вида зданий, которые можно найти в других местах, включая здание аукциона для рабов.

Мемнон (метрополис, 29,101): Основанный армией ифритов Мемнон - гарнизонный город, рыбацкий порт, торговая остановка и вторичный порт флота страны. Военные корабли и солдаты Мемнона защищают Калимшан от северной агрессии и любого зла, которое освобождается из разрушенного Мемноннара за рекой. Внешние стены города сделаны из темных, гладких скал, которые поглощают жар и не изнашиваются.

Сулдолфор (метрополис, 143,687): Богатый и пожираемый интригами город, Сулдолфор почти независим от правления Калимшана; неохотно платя налоги, его граждане могут оставаться в покое. Расположенный на проливе, соединяющем Сияющее Море с Озером Пара, город важен и для торговли Калимшана, и для его защиты.

История региона

Калимшан долго был доминирующей силой юго-запада Фаэруна, его шумная зарегистрированная история охватывает девять тысяч лет. Это всегда была жаркая, влажная, зеленая земля, подходящая для выращивания маслин и выпаса огромных стад домашнего скота. Его леса полны ароматного дерева, а его наносные острова и прибрежное мелководье усеяно устрицами, крабами, съедобной рыбой и камнями, предоставляющими кров и драгоценным камням, и металлам. Короче говоря, Калимшан всегда был стоящей борьбы землей — и борьбы за него было очень много.

В древние времена великий лес Келтормир покрывал эту область, будучи домом враждующим гигантам и эльфам. Люди также скрывались в среди деревьев, а дварфы основали Глубинный Шанатар и процветали под землей.

Затем пришли могущественные джинны из "иного" - гениеподобные и их халфлингские и человеческие рабы во главе с джинном Калимом. Они основали Империю Калим, вычистив деревья на землях к югу и западу от Марширующих Гор, вырезая или вытесняя драконов, и установили свой домен, границы которого соответствуют сегодняшнему Калимшану.

Джинны правили людьми в Калифате Калим в течение тысячи лет, пока великая мощь ифритов, Мемнон, не пришла из "иного" и не основала царство Мемноннар. Эти две империи начали войну всеми средствами в Эру Небесного Огня - длительную борьбу, которая так повредила землю, что эльфы использовали форму великой высокой магии, чтобы связать духи Калима и Мемнона с землей и воздухом, заставив их биться до наших дней в песчаной пустоши их бесконечного сражения - Пустыне Калим.

Люди и дварфы за десятилетия свергли немногих сохранившихся гениеподобных. Воин Корам на руинах империи гениев основал царство Корамшан. Пронизанный интригами и династической борьбой, он скоро попал под влияние злых священников-людей, но возник снова как воссоединенное царство Калимшан.

Илвераасахлисар Розовый Дракон завоевал Калимшан и управлял им более столетия, прежде чем был убит — после чего власть захватили бехолдеры. Люди вытеснили бехолдеров и основали колонии на западном Фаэруне, но болезни ослабили их империю. Тетир и Вилонский Предел стряхнули правление Калимшана и стали независимыми.

Человеческая власть в Калимшане достигла максимума под династией Шун тысячу лет назад. В более новые времена Калимшан повидал Ярость Драконов (1018 DR), Черную Орду орков, которые убили правящего Сил-Пашу (1235 DR), и Время Неприятностей (1358 DR), когда преступный мир Калимпорта был раскачан смертью всех убийц, поклонявшихся Баалу.

Нынешний правитель Калимшана, Сил-Паша Персакал, заключил союз с Тетиром. Он надеется изучить его пути — и затем аннексировать его земли.

Заговоры и слухи

Старая магия, жестокие рабовладельцы, забытые руины и опасные внутренние районы делают Калимшан рискованным и захватывающим местом. Чужеземным авантюристам нужно быть мудрыми, тщательно выбирая себе врагов.

Секретные владыки: События и союзы в Калимшане долго были под влиянием Искривленной Руны, группы мощных заклинателей-нежити (включая синего драколича), влезающей в дела смертных ради власти и развлечения. Эти заклинатели управляют *порталами*, ведущими в места по всему Фаэруну, и имеют сотни агентов, большинство из которых не знают своих окончательных владык.

Невидимая рука: Возникнув в Ташаларе, Рундиин - Ассоциация торговцев, управляющая большинством грузоперевозок в Калимшане, использует пиратство для саботирования конкурентов. Рундиин погрязла в рабстве и отчаянно выступает против Арфистов, сделавших несколько успешных атак против группы. Ее первичным побуждением является прибыль, и организация поддерживает авантюристов, не выбирающих причин для помощи в выгодных предприятиях.

Тетир

Столица: Дарромар
Население: 3,771,360 (люди 76%, халфлинги 10%, эльфы 3%)
Правительство: Феодальная монархия (свободные простые люди)
Религии: Хелм, Илматер, Сиаморф, Торм, Тир
Импорт: Магические изделия, наемники, специи, оружие
Экспорт: Амбра, ковры, сыр, ткань, рыба, плоды, домашний скот, орехи, жемчуг, дудочки, коврики, шелк, чай, овощи, вино, китовое масло
Мировоззрение: CG, N, LG

Тетир недавно вышел из длящейся десятилетия гражданской войны с двумя новыми монархами. Сильное правление Королевы-Монарха Заранды Стар Риндаун и Короля Хаэдрака III (который годами служил писцом в Шедоудейле у великого волшебника Эльминстера под именем Лаэо) начинает восстанавливать надежду на этой циничной, подозрительной, порванной войной земле.

Тетир сейчас растет, основывая связи с колеблющимися соседями, и выгоняет монстров со своих земель. В его политической ситуации все еще много интриг и недоверчивых организаций людей, которые признают вмешательство в дела других (типа Арфистов). Лесные эльфы остерегаются новых правителей, поскольку последние три короля стремились приручить великий лес топором, огнем и мечом. Пираты, живущие на Островах Нелантер на западе - чума морской торговли королевства, включая торговлю с отдаленной Мазтикой.

Жизнь и общество

Тетир - старая, сильно разделенная земля, которая находится между экономическими силами Амна и Калимшана. Это сухое, жаркое, но все же плодородное царство гордости и верховых рыцарей, лесов и ферм, стад и богатства, с двумя полуостровами, вытянувшимися в Море Мечей. Огромный Лес Вилдат, все еще населенный эльфами, стоит, словно его северная стена. Внутри - в значительной степени пустая область раскидистых полей. Большинство тетирцев живет вдоль торговых маршрутов Риатэвин-Муранн и Сарадуш-Зазесспур, и один из пяти - халфлинг (почти все остальные - люди).

Большинство хорошо сделанной мебели, сундуков и кофров, использующихся в Сердцеземье - тетирские или сделаны как имитация тетирской работы. Царство широко известно своим превосходным оснащением, и тетирские гильдии стремятся скорее продвигать это

превосходство, чем контролировать рынки, что они делают в других местах. Каждое из преуспевающих торговых семейств Тетира посвящает себя специфическому ремеслу или торговым товарам.

Земли в Тетире эквивалентны статусу; знать либо заработала свою землю самостоятельно, либо унаследовала ее. Постой народ управляется графами, назначающими местных шерифов из числа простолюдинов для управления законами, милицией, сбором налогов и поддержки местных чиновников. Графы в свою очередь отвечают перед герцогами, и герцоги - перед Королевой. У нее в советниках - Королевский Тайный Совет монарха, ее наследника или регента короны, восемь герцогов и пять религиозных и расовых эмиссаров: Архидруид Мосстоуна, Говорящий от Деревьев Вилдата (эльфы), Голос Холмов (халфлинги), Брат Щита оставшихся дварфов Звездного Шпиля и Самнилит, докладчик от гномов.

Королева сама наблюдает за постоянной армией и судебной властью. Она сделала Дарромар новой столицей царства, и он стремительно растет, чтобы присоединиться к Миратме, Риатэвину, Сарадушу и Зазесспуру в роли важного тетирского города.

В Тетире много благородных орденов, поддержанных Илматером, Тормом, Тиром и Хелмом. Самый престижный - Орден Серебряной Чаши, сопровождаемый Бдительными Чемпионами, поклоняющимися Хелму. Интриги и возможности в последнее время выросли, поскольку Тетир возвращает свое процветание и растет — города Риатэвин и Трайлстоун отошли от Амна и объявили преданность трону Тетира в 1370 DR.

Путешественников предупреждают, что число пять считается в Тетире очень неудачным.

Главные географические особенности:

Считая по площади земли, Тетир - одно из самых больших царств Фаэруна. Большинство из этого обширного пространства равнин и лесов заселено скудно.

Горы Омларадин: Ненамного выше, чем предгорья вокруг них, эти горы легендарны драгоценными камнями омлар, которые очень хорошо подходят для магического использования. За столетия было обнаружено лишь несколько редких омларов, но и за них получены королевские суммы от волшебников. Область населяют виверны и дисплейсеры.

Горы Звездный Шпиль: У этих низких гор ненадежные и вьющиеся пики. Здесь живет несколько маленьких дварфских кланов, наслаждаясь своей секретностью, несмотря на местных перитонов, дисплейсеров, племена гоблинов, огров и вервольфов. Самая восточная гора - Гора Таргилл, давно мертвый вулкан – вторичный дом красного дракона Балагоса Летящее Пламя. Балагос заточил двух драконов, коричневого и черного, чтобы они действовали как его охрана.

Вилдат: Дом двух выживших местных племен эльфов, Салдаск и Элманисс, этот лес также содержит фей-существ, которые энергично защищают его против вторгшихся. Гноллы, ликантропы, гигантские пауки, виверны и драконы (два зеленых, бронзовый и золотой) представляют собой некоторую опасность, хотя они научились избегать эльфов. В лесу есть *порталы,* ведущие на План литари (эльфийских меняющих форму), хотя только литари знают, как открыть их.

Важные места

Замки тетирской знати — некоторые ныне лежат в руинах после недавней войны — разбросаны по равнинам и речным долинам сельской местности.

Дарромар (метрополис, 68,520): Новая столица и дом королевы и ее супруга, Дарромар стал премьер-городом Тетира. Он может похвастаться хорошо обученными отрядами и притягивает множество наемников - и для обучения, и занятости в качестве охотников на монстров или бандитов. Здешняя маленькая академия предоставляет кров колдунам и волшебникам, не имеющим намерений продвигаться на юг к Калимшану.

Мосстоун (маленький город, 1,713): Этот окруженный стеной город существенен из-за своего местоположения на Торговом Пути, его коллективного правительства (управляемого горожанами и ближними друидами) и его близости к роще мощных друидов. Почти две сотни друидов, связанных с рощей, работают с горожанами для защиты леса и инструктируют использующих Торговый Путь, как не возмутить эльфов Вилдата.

Миратма (метрополис, 51,390): Этот окруженный стеной город больше напоминает Калимшан, чем любой другой город Тетира. Это порт, через который текут сельскохозяйственные изделия страны, и он борется за утверждение своей чести после того, как был заклеймен как дом знатного и мятежного семейства. В Миратме недостаток колдунов и волшебников (большинство их находит себе дело в Калимшане), но место примечательно Охраной Ягуара, группой благородных воинов, пришедших из экзотической земли Мазтика на западе.

Риатэвин (метрополис, 85,650): Критический в потоке торговли к Морю Упавших Звезд и обратно, Риатэвин получил не так много выгоды от колонизации Амном Мазтики. В значительной степени игнорируемый Амнийским Советом Шести, Риатэвин отошел к Тетиру в 1370 DR. Ранее скрытые колдуны и волшебники показались городским лидерам, чтобы оказать свою поддержку в решениях и помочь в защите против репрессий Амна.

Велен (большой город, 14,389): Множество призраков заполоняет этот укрепленный город, хотя люди настолько счастливы и ярки, что посетители, верящие в заселение призраками, очень сильно преувеличивают. Важный в качестве военно-морской застав ы против пиратов Нелантера, Велен - также ценный рыбацкий порт. Авантюристы-мореплаватели здесь весьма приветствуются.

Зазесспур (метрополис, 116,485): Смешивающий тетирские, калишитские и другие культурные и архитектурные влияния Зазесспур - прежняя столица Тетира, состоящая из двух секций, разделенных устьем реки Салдаскун. Управляемый советом лордов, город обижается

Корабли-призраки

Побережье Меча знаменито зверскими сражениями между конкурирующими флотами, пиратами и торговцами, балорами и глубинными монстрами, стремящимися утянуть их на дно - и драконами, обрушивающимися с небес, чтобы найти, разбить, и утопить или убить. Такая борьба никогда не прекращается.

За столетия в море были потеряны тысячи судов, и не все из них спокойно лежат под волнами. Везде, где моряки в тавернах говорят о море, они упоминают и о Тех, кто Плавает Всегда, склоняя головы и делая большим пальцем оберегающий круг, чтобы не дать нежити подслушать и прийти за ними.

Пока некоторые пираты и рабовладельцы используют покров ночи, туман и маски-черепа, чтобы изобразить из себя "корабли-призраки", истинные корабли-призраки приплывают в воды Фаэруна. Заклинания на корпусе или зараженная и развращенная магическая энергия, наложенная на груз, держит некоторые такие суда на плаву. Их паруса обвисли, а команда - скелеты или зомби.

Они могут идти по волнам с парусами или без, или быть полузатопленными, с залитой палубой, но все же не тонущими. Другие - истинные фантомы: подобные привидениям облака, напоминающие свой прежний вид.

Говорят, что злое морское божество Амберли использует корабли-призраки, чтобы принести давно утонувшие магические предметы обратно в руки тех, кто возьмет их на берегу, или донести рассказы о сокровищах в порты, чтобы заманить жадных в свои объятия.

Известные корабли-призраки включают *Красный Нос* из Калимпорта, корабль рабовладельцев, затонувший под весом золота и драгоценных камней, которые вез. Он теперь он - дом духов и чего-то сверхъестественного, что ездит на народе, как на конях. Возможно, самый пугающий - *Разоритель* пирата Гончкласа, разбитая каравелла с изодранными парусами и командой из зомби и скелетов, штурмующей и захватывающей каждое судно, с которым сталкивается.

на потерю своего престижа в пользу новой столицы – Дарромара. Здесь живет немного волшебников или колдунов, потому что убегающие из Амна обычно путешествуют дальше Зазесспура; близость города к Калимшану означает, что те, кто имеет тайные силы, быстро нанимаются за хорошее жалованье и жизнь на юге.

История региона

Некогда великий лес, населенный эльфами, земля, ныне известная как Тетир, была наводнена гигантами, драконами и джиннами, поднимала великое дварфское королевство, падшее перед калишитами, укрывала сбежавших рабов и прошла через многочисленные политические суматохи. Самой последней из них была гражданская война поколение назад, погубившая сотни из тысяч людей и закончившаяся расколом одной из провинций.

Два давно забытых отпрыска благородной линии были поставлены на трон и при тайной поддержке мощных иностранных волшебников вновь установили порядок. Но некоторые люди, облеченные властью, отрицательно относятся к иноземным интересам и враждебным силам, что делает работу Королевы-Монарха Заранды Стар Риндаун (CG женщина человек боец 7/волшебник 6) и Короля Хаэдрака III (NG мужчина человек боец 2/волшебник 6) намного труднее. Новой знати, особенно не тетирской крови, приходится завоевывать уважение своего народа.

Заговоры и слухи

Обширные дикие местности и незаселенные земли Тетира - дом для бандитов, злых гуманоидов, магических тварей и всех других видов неприятностей, требующих внимания авантюристов.

Старый Шанатар: На вершине дварфского королевства Шанатар города, которые теперь являются Дарромаром, Мемноном, Миратмой и Зазесспуром, был дварфскими городами с обширными подземными туннелями. Входы в туннели были утеряны или забыты; нога человека не ступала ни в один из них начиная с падения королевства, и в них, вероятно, есть великие сокровища. Однако, старые дварфские ловушки и конструкции наверняка охраняют захороненные богатства.

Артемис Энтрери

Мужчина человек жулик 4/рейнджер 1/боец 12/убийца 1: CR 18 ; Средний гуманоид; HD 4d6+8 плюс 1d10+2 плюс 12d10+14 плюс 1d6+2; hp 121; Инициатива +9; Скорость 30 футов; AC 22 (касание 18, застигнутый врасплох 22); Атака +20/+15/+10/+5 рукопашная (1d8+7/17-20 плюс ранение, *+3 ранящий длинный меч*) и +21/+16 рукопашная (1d4+7/17-20, *+4 кинжал защиты*); SA Смертельная атака (DC Стойкости 14), бой двумя оружиями, атака крадучись +3d6; SQ Уклонение, одобренный враг (люди +1), нахождение ловушек, использование яда, странная увертливость (бонус Ловкости к AC); AL LE; Спасброски: Стойкость +13, Рефлексы +15, Воля +8; Сила 14, Ловкость 20, Телосложение 15, Интеллект 16, Мудрость 16, Харизма 13. Рост 5 футов 5 дюймов.

Навыки и умения: Баланс +14, Блеф +6, Подъем +12, Расшифровка Записи +6, Дипломатия +5, Поломка Устройства +5, Маскировка +9, Искусство Побега +8, Подделка +6, Сбор Информации +4, Приручение Животного +6, Скрытность +13, Запугивание +6, Чувство Направления +6, Прыжок +12, Знание (Север местный) +6, Слушание +8, Бесшумное Движение +13, Открывание Замков +10, Очистка Карманов +13, Чтение по Губам +6, Поездка (лошадь) +11, Поиск +8, Чувство Мотива +8, Обнаружение +8, Плавание +7, Кувырок +13, Использование Магического Устройства +9, Использование Веревки +12, Знания Дикой Местности +7; Слепая Борьба, Боевые Рефлексы, Увертливость, Экспертиза, Улучшенный Критический (кинжал), Улучшенный Критический (длинный меч), Улучшенная Инициатива, Улучшенный Бой Двумя Оружиями, Мобильность, Быстрое Выхватывание, Быстрая Атака, Прослеживание, Фокус Оружия (кинжал), Фокус Оружия (длинный меч), Специализация Оружия (кинжал), Специализация Оружия (длинный меч).

Подготовленные заклинания (1) 1-й — *обнаружение яда*.

Имущество: +3 ранящий длинный меч, + 4 кинжал защиты, плащ доспеха +4 (как *наручи доспеха*), *кольцо защиты +3, плащ арахнида, амулет здоровья.*

Артемис Энтрери родился в Мемноне и провел свою юность как вор в Калимпорте. Он стал одним из лучших воров и убийц на всем Фаэруне, действуя на всем протяжении Севера Побережья Меча (и под ним). Его целеустремленность, железное самообладание и естественное проворство делают этого маленького, щуплого человека очень опасным. Артемис - быстрый ученик и всегда держит контроль над собой. Он может подкалывать противника (его любимая тактика), но он никогда не позволяет своим эмоциям препятствовать холодному, эффективному профессионализму.

Артемис - опытный фехтовальщик и хитрый мастер тактики. Он убивает только тогда, когда это необходимо, держит себя в высшей физической форме и всегда стремится улучшать свои боевые навыки. По мере своих путешествий он изучает самые последние новости и небольшие детали жизни всего Фаэруна. Он может совершенно исполнять роль водителя верблюда тут и коренного жителя Врат Балдура - там. Он не забывает лиц и имен — особенно таковых своего архиврага, дроу Дриззта До'Урдена (с которым он состязается).

Артемис компактен, не имеет ни унции жира, у него густые волосы цвета воронова крыла. Хотя он предпочитает быть чисто выбритым, он всегда выглядит так, будто ему надо побриться. Над этой буйной растительностью глаза его безжизненны. Они отражают его пустое существование — кроме удовлетворения от хорошо выполненных задач Артемис, похоже, не получает никакого удовольствия от жизни.

Лунное Море

Столица: Нет
Население: 1,745,280 (люди 69%, орки 10%, полуорки 6%, халфлинги 5%, дварфы 5%, огры 2%, гномы 2%)
Правительство: Независимые города-государства, обычно под правлением олигархии
Религии: Бэйн, Цирик, Ловиатар, Маск, Талос, Талона, Амберли
Импорт: Продовольствие, текстиль

Экспорт: Выкованный металл, меха, драгоценные камни, древесина, сырые полезные ископаемые, оборудование
Мировоззрение: N, LE, LN

Лунное Море - глубокое естественное озеро, расположенное к северу от Долин и к западу от Васта, связанное с Морем Упавших Звезд у мелкой, болотистой Реки Лиз. Название "Лунное Море" применяется и к озеру, и к его окрестностям, которые тянутся на юг к устью Лиз, где река течет в Драконий Предел, на запад - к Горам Драгонспайр, на север - к холодным степям Райда, Тара и Замученной Земли, и на восток - к Галене и Горам Земная Шпора.

В области Лунного Моря есть огромное количество минеральных богатств для тех, кто достаточно вынослив и может выдержать опасности, чтобы заполучить их. Область печально известна своими суровыми пейзажами, резкими зимами, разоряющими все драконами и пиратами и жадными местными органами власти. На берегах Лунного Моря возвышаются одни из самых агрессивных городов Фаэруна: Хиллсфар, Мулмастер и Жентил Кип. Везде, где на Лунном Море существует правительство, оно управляет железной хваткой. Могилы, руины и логовища монстров на Лунном Море изобилуют, также как и сложные интриги и двуличные тираны. Боевой клич области выбран удачно: "Смейте — и Остерегайтесь!"

Лунное Море - граница, с менталитетом пограничья. Область стоит буфером между эльфийскими странами юга и более темными, более зловещими странами Райда и Тара, дома драконов, гигантов и огров. Города поднимаются быстро, построенные на нервах и богатстве, падают в войнах или набегах и затем восстанавливаются вновь.

Только сильнейшие и самые дикие процветают в странах Лунного Моря. Злой народ, безжалостно управляющий их странами, управляет самыми большими городами. Люди Хиллсфара, Мелвонта, Мулмастера и Жентил Кипа приучены к жестоким лордам, поскольку это - жестокая земля. Каждый знает, что лучше поддержать дьявола, чем противостоять одной или нескольким смертельным силам. Меньшие города Эльфийское Дерево, Флан и Тентия менее открыто злы, но имеют сильный, независимый, почти хаотический характер.

Люди Лунного Моря смотрят на остальную часть мира и даже другие города Лунного Моря с подозрением и недоверием. В ответ остальная часть Фаэруна рассматривает людей Лунного Моря как недружелюбных, угрюмых, удрученных, лукавых и более всего - опасных. По правде говоря, они не более универсально злы, чем весьма уважаемые жители Долин на юге - универсально добры. Но, тем не менее, те, кто путешествуют здесь, предпочитают быть всегда наготове.

Главные географические особенности

Само Лунное Море - доминирующая черта области Лунного Моря, наряду с быстрыми, полноводными реками, которые кормят и иссушают его, и горами, его ограничивающими. К северу и к западу от Лунного Моря интриги городов бледнеют перед зверскими опасностями окружающей среды и аборигенами, не заботящимися о захвате земель.

Горы Драконий Шпиль: Западный конец этой высокой горной цепи отмечает собой западную границу области Лунного Моря. Среди высочайших пиков скрыты логовища красных и белых драконов. Гоблины, орки и гиганты занимают более низкие пики и долины. Шахты в западной половине поставляют полезные ископаемые в Жентил Кип, в то время как города Мелвонт и Хиллсфар тянут ресурсы из восточной половины.

Затопленный Лес: Это зловонное болото, окруженное лесистой местностью, находится между рекой Лиз и Горами Земная Шпора. Некогда часть Кормантора, область погрузилась в низину в течение последней сотни лет или около того. Деревья леса все еще стоят, но мертвы уже более столетия. Многие готовы упасть при малейшем касании. Исследователи стоят перед столь же большой опасностью от падающих деревьев, как и от блуждающих монстров. Повсюду распространены в исячие мхи и грибы.

Жители болота – лизардфолки, черные драконы, множество существ-грибов и плотоядных растений. Некоторые из этих существ - не коренные жители области, значит, кто-то или что-то доставляет их в болото, чтобы держать других в отдалении.

В глубинах болота находятся скрытые логовища бандитов и пиратов (особенно - около его южного конца). Ходят слухи, что болото также скрывает разрушенные храмы Груумша, Моандера и Бэйна. С возвращеним Бэйна хорошая ставка - чтобы любой храм этого божества, скрытый в болоте, был тайно восстановлен и повторно открыт, возможно - как глаз за распространением влияния Бэйна на юг в Васт.

Лунное Море: Глубины Лунного Моря холодны, чисты и прозрачны – как считается, они имеют связи с подземными морями и с Элементным Планом Воды. Никаких постоянных островов не нарушает его поверхность, но ходят упорные слухи об островах, иными ночами всплывающих из глубин.

Важные места

Участки Лунного Моря включают его города и руины, отражающие его долгое и жестокое прошлое. Много дорог, троп и неотмеченных караванных маршрутов ведет в регион Лунного Моря, особенно с севера. Большинство движения в регионе, однако, проходит по воде, так как дорог и хороших троп между городами-государствами области почти не существует. Область редко заселена, цивилизация борется с холодом и мародерами севера. Для путешественников пешком путь между остановками и источниками снабжения может оказаться слишком длинным, и нет безопасных мест для лагеря.

Колокол в Глубинах: Одно из самых таинственных мест в области Лунного Моря, Колокол в Глубинах - часть руин Норткипа. Верхушки Норткипа — его стройные, ныне сломанные шпили —видны с проплывающих лодок. Область, как считают, заселена призраками, поскольку первоначальные защитники Норткипа наблюдали за Холодными Землями. В туманные ночи звон колоколов самых высоких башен, теперь погруженных, можно слышать даже в Хиллсфаре.

Цитадель Ворона (большой городок, 3,330): Цитадель Ворона - большая, хорошо защищенная цепь связанных крепостей на северных склонах западного края Гор Драконий Шпиль. Цепь крепостей тянется почти на десять миль и может вместить большое количество отрядов.

Цитадель была лишь рядом разрушенных крепостей давно забытого королевства до 1276 DR, когда комплекс был восстановлен объединенными силами Хиллсфара, Мелвонта, Мулмастера, Тентии, Юлаша и Жентил Кипа в качестве оплота против нападений с севера. Укомплектованная объединенными силами этих городов, крепость отразила постоянные атаки огров и орков.

В 1355 DR комбинацией взяточничества, угроз и предательства Жентил Кип получил контроль над цитаделью, удалил все остальные силы и поднял знамя Жентарима. В течение осады Жентил Кипа Жентарим переместил свой штаб в цитадель, и она остается их базой и по сей день. Цитадель может похвастаться гарнизоном из двадцати пяти сотен, плюс еще две сотни клерков, писцов, служащих и младших функционеров, требуемых для управления обширными интересами Жентарима.

Маленький городок, состоящий из беженцев из Жентил Кипа и Жентарима, в последние годы расположился около цитадели. Его население в настоящее время - приблизительно шесть сотен, и все еще возрастает. Жентарим некогда препятствовал поселению людей около цитадели, но теперь он видит потребность в услугах, которые может обеспечить вполне оперившееся сообщество. Жентарим утвердил планы укрепления городка и теперь приветствует поселение профессионалов, квалифицированных ремесленников и фермеров.

Фзоул Чембрил является номинальным командующим цитадели, хотя теперь он проводит большинство времени в Жентил Кипе. Второй после него - Лорд Кандар Милинал (LE мужчина человек боец 12), лорд жентов и лидер Жентарима, служащий преданной правой рукой Фзоула. Архимаг Мэншун, годами управлявший Цитаделью от имени Жентарима, все еще поддерживает твердыню охраняемой множеством смертельных заклинаний и существ. Основатель Жентарима прибывает и уходит как ему заблагорассудится, продвигая принципы Черной Сети любым способом, который считает пригодным, даже и не командуя ее силами.

Эльфийское Дерево (поселок, 366): Расположенный на краю Кормантора, Эльфийское Дерево служит местом встречи эльфов и людей столетия спустя после падения Миф Драннора. Давний приют для рейнджеров, артистов, полуэльфов и друидов, он также является заставой

Арфистов. Эльфийское Дерево размещен подобно эльфийской деревне, с домами в мелких пещерах и на деревьях. В нем нет никаких больших зданий или расчищенных площадей.

Эльфийское Дерево лишен лидеров, но не беззаконен - из-за присутствия Арфистов, эльфов и поклонения божествам природы типа Силвануса, Эльдат и Милики. При потребности его защищают его жители, среди которых есть несколько мощных магов, а также духовенство храмов Милики и Мистры.

Хиллсфар («Холмы Вдали», метрополис, 39,976): Расположенный на южном берегу Лунного Моря, Хиллсфар соперничает с Жентил Кипом за контроль над регионом. Подобно многим из городов Лунного Моря, Хиллсфар - круглый, окруженный стенами город с единственными большими воротами высоко над морем. Доступ к городу ограничен индивидуумами, одобренными текущим правительством, а нелюди строго запрещены.

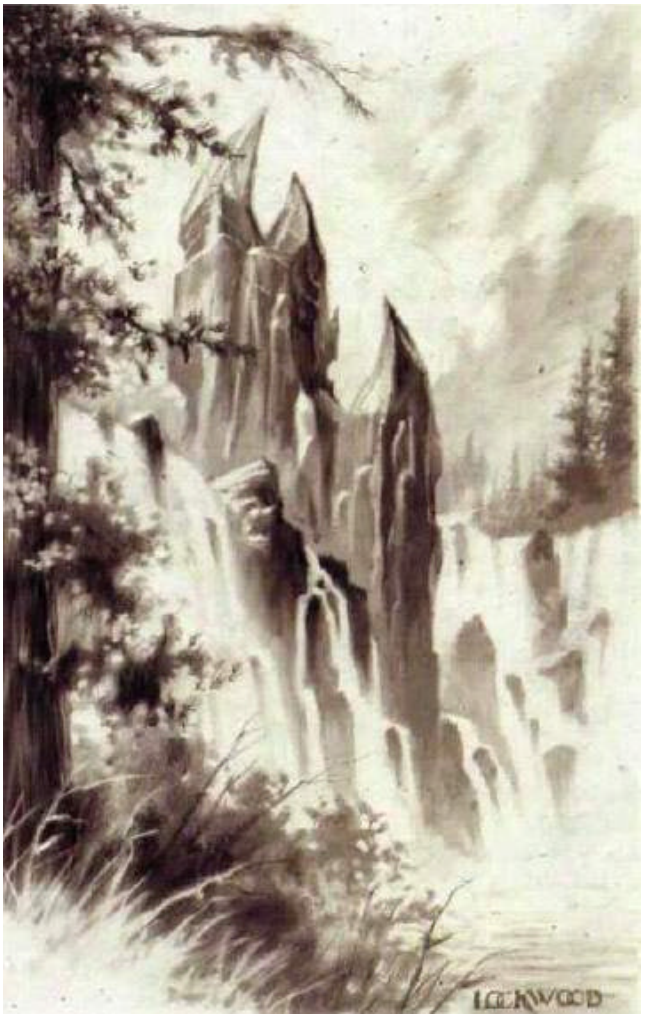
Сейчас городом управляет Маалтиир, Первый Лорд Хиллсфара, проницательный, безжалостный и независимый торговец-маг (N мужчина человек волшебник 15). Красные Перья, бывшая наемная компания, ныне выросла более чем до пяти тысяч, поддерживая правление Маалтиира.

Хиллсфар стал печально известным из-за своей арены, места гладиаторских игр. Нелюди, весьма вероятно, окажутся там, наряду с любыми, кто скажет о непопулярности установленного на тот день режима. Хиллсфар также известен как второй город на Лунном море, предоставивший анклав Красным Волшебникам Тэя.

Твердыня Железный Клык: Эта запретная твердыня высится черными базальтовыми стенами на вершине утеса около устья Белой Реки. Твердыня имеет только один вход (дверной проем на уровне земли), и никаких окон или бойниц.

Долго предполагалось, что Железный Клык размещает школу или сообщество волшебников великой и темной силы. Мелкие короли или незначительные бароны посылают партии авантюристов в Железный Клык каждое десятилетие или около того – лишь для того, чтобы вскоре обнаружить то, что осталось от группы, сложенное поленницей, в своей спальне. Армия, однажды посланная из Мулмастера, обнаружила только местное гноллское население.

Твердыня кажется непроницаемой для всех эффектов прорицания и телепортации, даже если таковые прочитаны внутри ее стен. Неясно, живет ли этот эффект в области, окружающей твердыню, или это связано с некой особенностью ее стен.



Никаких вероятных ссылок на то, что находится внутри твердыни, не существует, но сведения от случайных оставшихся в живых после столкновения с волшебниками твердыни указывают, что они кажутся наиболее активными ночью, и их магию чрезвычайно трудно обнаружить или рассеять. Некоторые предполагают, что Твердыня - школа изучающих Теневое Плетение, культ теневых адептов, или и то и другое.

Мелвонт (метрополис, 33,313): Мелвонт - большое, многократно окруженное стеной сообщество к северу от Лунного Моря на южных границах Тара. Мелвонт - холодное, строгое место, дымное от его непрерывно работающих кузниц. Его народ безжалостен и недружелюбен.

Мелвонт - город торговцев и кузнецов. Небо темно от ковки, воздух тяжел от выбросов строительства, а атмосфера грязна от дыма. Торговля контролирует всю деятельность Мелвонта, главным образом проводясь на открытом рынке в центре города. Все предметы потребления доступны где угодно за некоторую цену, и мелвонтцы участвуют в торговле рабами, отправляя подходящих пленников на юг, в Старые Империи, и на Пиратские Острова.

Мелвонт и Хиллсфар традиционно отмечают восточную степень влияния Жентил Кипа на регион Лунного Моря, и кое-что делают несмотря на союз Мулмастера с Жентаримом.

Мелвонт - город интриг, прежде всего между тремя главными благородными семействами: Лирагонами, Нантерами и Брайалами. Эти три семейства объединеняются лишь своей ненавистью к Черной Сети. Каждый стремится управлять правящим Советом Лордов и доминировать над торговлей города и его производством. Маленькие сражения на улицах между защитниками различных фракций вполне обычны.

Армия Мелвонта насчитывает пять тысяч мечей и часто пополняется наемниками. Генерал армий - Лорд Ключей, феноменально сильный и жестокий человек по имени Халмут Брайл (NE мужчина человек боец 13). Мелвонтские силы носят плащи и нарукавные повязки пурпурного цвета, со значком серебряного меча, пересекающего серебряный якорь.

Мулмастер (метрополис, 46,639): Мулмастер построен на склонах гор, достигающих своего максимума на юге. Лунное Море защищает его северную сторону, а большая твердыня охраняет дорогу, ведущую на юг в Васт. Весь Мулмастер - естественно защищенный форт и одна из самых сильных областей Лунного Моря, на которую в своем зените претендовал Жентил Кип.

Самая высокая шпора земли в громадном Мулмастере - участок Башен Клинка. Здесь собираются правящие семейства города во главе с Высоким Клинком Мулмастера Селфарилом Омдолфином (NE мужчина человек боец 20/рейнджер 2). Селфарил - коварный, уклончивый человек, проведший годы в попытках блокировать влияние Жентил Кипа на восточное Лунное Море. Он искал, союзом и военной силой, доминирования во власти региона. Его внезапный ход - присоединение к Жентариму - застал народ врасплох, хотя многие принявшие его просто предпочли присоединиться к вероятному победителю. По правде говоря, Селфарила заменил его брат-близнец Рассендилл, укравший имя и место родного брата.

"Селфарил" - коварный, потворствующий и опасный правитель, гарантирующий свое правление убийством или дискредитацией любого, кто ему угрожает. Недавно супругой Высокого Клинка стала Первая Принцесса Тэя, тарчион тарча Эльтаббар. Она сохраняет свое место жительства и права на своей родине, но посещает своего супруга трижды в год, путешествуя к нему магическими средствами. Принцесса - женщина значительной красоты и больших способностей, и действия Красных Волшебников в Мулмастере драматично увеличились в годы их романа. Анклав Красных Волшебников годами стоит в торговом районе города.

Мулмастер имеет боевую силу в шесть тысяч клинков и пятнадцать кораблей, хотя все они - старые коги и каботажные суда. Более смертельны Плащи Мулмастера, собрание волшебников, присягнувших защите трона Мулмастера (но не всегда - его жителям) почти таким же способом, как и Военные Волшебника Кормира. Любого мага 4-го уровня или выше убеждают присоединиться к Плащам или вынуждают покинуть город. Есть более двухсот Плащей, двадцать девять из них - 12-го уровня или выше. Старший Плащ - Турндан Высокий Жезл (CE мужчина человек волшебник 19). Всем не-плащевым магам запрещается магическая практика в пределах Мулмастера

под страхом пыток, калечения или смерти. Это ограничение не прменяется к дипломатическим миссиям и к королевским дворам. И при этом оно не применяется к индивидуумам, служащим в анклаве Красных Волшебников.

Как часть сделки с Фзоулом Чембрилом, Высокий Клинок позволил строительство Дома Черного Лорда. Этот храм Бэйна (начатый как церковь Звима и перепосвященный) был закончен в начале этого года - развитие, которое остальная часть Лунного Моря рассматривает как чрезвычайно зловещее.

Флан (большой городок, 3,198): Город в руинах, но никогда не разрушенный полностью войной, вторжением и ударом драконов, Флан начинает восстанавливать подобие своей некогда великой славы. Расположенный в устье Реки Стожанау, город стал популярной точкой остановки на пути судов и караванов через северные земли, особенно теперь, когда доступ к Хиллсфару ограничен. Драгоценные камни и другие сокровища из Тара текут через Флан и Лунное Море. С торговлей прибывают авантюристы, поселенцы, фермеры и больше всего - золото.

Фланом управляет меняющийся Совет Десяти (все судьи). Глава совета - Высокий Консул, действующий как мэр; в настоящее время этот пост занимает строгий бывший авантюрист по имени Келла Воскорм (LN женщина полуорк боец 5). Выборы общие, потому что секретности голосования не требует никто из появляющихся новых харизматичных героев.

Многое во Флане все еще разрушено и находится в разбитом виде, и восстановление - главная забота. Арестованные уголовники назначаются на дела по реконструкции. Каждый день в сердце руин находят новые открытия и опасности.

Тешвейв (маленький городок, 1,256): Некогда самый продуктивный город старого Тешендейла, Тешвейв используется Жентил Кипом в качестве военной базы и пункта отправки караванов и военных экспедиций в Долины. В период осады Жентил Кипа и ее последствий Тешвейв был важным пунктом для отрядов и поставок, направляющихся в Лунное Море.

Тешвейв управляется военным правительством, контролируемым командиром самой сильной боевой единицы. Обычно это - воин 8-го - 11-го уровня, поддержанный несколькими наемниками, несколькими священниками Бэйна, волшебником 6-го уровня или около того и несколькими племенами орков, гноллов или огров. Помимо своего постоянного населения, Тешвейв обычно содержит в любое время отряды в две-три тысячи.

Тентия (метрополис, 26,651): Отчаянно независимый, но слабый в военном отношении город на северном побережье Лунного Моря, Тентия - самый открытый город Лунного Моря.

За Тентией присматривает лорд-страж, избираемый местной знатью. Нынешний лорд-страж, Гелдат Черная Башня (LN мужчина человек аристократ 1/боец 10), правит легкой рукой, начиная с того, что его власть - немногим более чем символическая. Истинная власть находится в руках местной знати, старых семейств с именами типа Свифтхэндс ("Быстрые Руки"), Кодойлс, Мамарратен, Бирнейр и Каспларданн. Эта знать в свою очередь поддержана независимыми (и в общем хаотическими) магами.

Тентия имеет самое большое собрание мощных неорганизованных волшебников в области Лунного Моря (кроме, возможно, таинственного тайного совета в Твердыне Железный Клык). Они живут в относительном мире, так как многие из них прибыли сюда, убегая от Плащей Мулмастера или Военных Волшебников Кормира. Среди них - Фоуркин Одноглазый (NG мужчина человек волшебник 20/архимаг 3), Фламмулдинат "Огненные Пальцы" Талдом (CG мужчина человек волшебник 20), Рилитар Теневая Вода (CG мужчина лунный эльф волшебник 17) и таинственный маг, известный просто как Разбитый Плащ (CN? Мужчина? Человек? Волшебник 18?). Эти индивидуумы заставляют мелвонтских рабовладельцев, налетчиков Жентил Кипа и пиратов Лунного Моря подумать дважды, прежде чем нападать на тентианские корабли и граждан.

Вунлар (маленький городок, 1,578): Вунлар - главный конкурент Шедоудейла. Нортрайд, тропа, ведущая к Шедоудейлу и Тешвейву, и Дорога Шинд, которая идет к Тешвейву, встречаются в Вунларе.

Вунлар номинально независим и управляется избранным броном (шерифом), который может направить до шести представителей плюс милицию из сельских жителей туда, куда необходимо. Теоретически при ежегодном выборе брона голосуют все сельчане.

В действительности городом управляет Жентарим, и этот брон - его давнишная марионетка. Нынешний брон, Буорстаг Хламмитил (LE мужчина человек боец 9) - великий боец, поклоняющийся Бэйну. Он получил устрашающую репутацию наемника перед своим прибытием в Вунлар.

Вунлар - относительно мирный город. Его люди привыкли к грязному характеру лорда и готовы платить налоги, чтобы поддержать наемную деятельность в Долинах, вместо того чтобы служить самим. Деревня - штаб Торговой Компании Щита, небольшого торгового дома, который обслуживает и Лунное Море, и области Долин. Довольно уважаемая торговая компания, как предполагают, независима от влияния Жентарима.

Ийрафон (маленький городок, 1,666): Этот маленький порт на Море Упавших Звезд (произносится "Ии-й-ра-фон") иногда считают частью Васта. Изначально построенный эльфами, он последовательно наводнялся волнами орков, дварфов и людей. Городские предместья лежат в руинах, а Затопленный Лес вторгается на восточные окраины города. В Ийрафоне находят приют все виды бродяг, пиратов и бандитов. Управляет Ийрафоном совет независимых торговцев, некоторые из которых могут быть контрабандистами или пиратами.

Юлаш (маленький городок, 1,134): Юлаш некогда был большим укрепленным городом, но половина зданий была снесена до рассеянных груд камня непрерывной войной, которая мучала эту область. Город стал яблоком раздора между силами Хиллсфара и Жентил Кипа. В конфликтах немалая часть города была разрушена.

Оставшиеся войска Юлаша укрываются за наспех построенными частоколами. Самый большой из этих частоколов основан вокруг руин главной цитадели, несущей Жентил Кипа. Женты провозглашают Юлаш своим "протекторатом".

Важность Юлаша - в его местоположении. Он размещен на широком плато из камня и земли, которое возвышается над окружающей областью подобно щиту в сражении и доминирует над регионом на мили вокруг. Предполагают, что плато Юлаш изрыто секретными проходами и скрытыми логовищами, а пещеры под поверхностью имеют межпространственные *порталы* на другие Планы существования. По этой причине руины все еще привлекают авантюристов.

Жентил Кип (большой город, 14,658): Первый человеческий город, построенный на северном побережье Лунного Моря, Жентил Кип всегда был богат благодаря шахтам севера Лунного Моря, руда и драгоценные камни которых текут через него. Взгромоздившийся в западном конце Лунного Моря, Жентил Кип был окруженным стеной метрополисом с населением почти в пятьдесят семь тысяч. Он был (и остается) одним из главных портов Лунного Моря. При его высоте в Жентил Кипе есть масса каменных зданий в шесть этажей высотой, и он охватывает оба берега Реки Теш.

Северная секция была брошена и разрушена в 1368 DR наряду с обоими мостами города. Выжившие переселились в южную секцию, которая имела собственные укрепления. С тех пор женты восстановили оба моста и средства обслуживания гавани на северном берегу Теш. Гавань была окружена стеной от окрестных руин, и женты заняты восстановлением всей стены, окружающей северную секцию, в качестве прелюдии к восстановлению остальной части города.

Во многом другом Жентил Кип таков, каким был всегда. Банды вербовщиков все еще бродят по его улицам по ночам, ища неосторожных гражданских жителей, которых можно вынудить вступить в войска жентов (или продать в рабство за хорошую прибыль). Посетители в любое время могут ожидать, что их остановят и допросят об их делах.

В Жентил Кипе уважают злых божеств, особенно Бэйна. Последователи Цирика, однако, не приветствуются. После возвращения Бэйна каждому последователю Цирика в городе дали один шанс перейти к Бэйну. Те, кто отказывались или хотя бы колебались, были пожертвованы Бэйну. Многие клерики и последователи Цирика избежали резни и сбежали в Амн. Поклонение добрым божествам хоть и не вне закона в Жентил Кипе, но ему препятствуют.

Теперь, более чем когда-либо, Жентил Кип находится под железной рукой Жентарима. Черная Сеть пережила разрушение своего родного города с небольшим уроном, потому что лидеры, агенты, сокровища и тайны организации были скрыты в Цитадели Ворона и в Даркхолде в Западном Сердцеземье. С падением городских лордов Кипа Жентарим теперь открыто здесь управляет. Фзоул Чембрил, лидер Жентарима и высокий священник храма Бэйна, провозгласил себя тираном после смерти Лорда Оргота, последнего городского лорда. Как считает Фзоул , Жентил Кип - лишь одна из баз и вложений Жентарима, и он управляет городом как арсеналом и приютом для Черной Сети.

Жентил Кип в настоящее время имеет гарнизон приблизительно в две тысячи и служит главной базой флота жентов (в настоящее время - девять судов, и еще больше строится). Нынешний кастеллан и чемпион Кипа, Сциллюа Темная Надежда, командует армией Кипа и городской стражей. Она также присматривает за интересами Жентарима в самом Кипе и близлежащих его завоеваниях - Тешвейве, Вунларе и Юлаше, освобождая внимание Лорда Фзоула для других больших проектов.

Терминология жентов

Интриги Жентил Кипа породили у них собственную номенклатуру.

Жент: Человек из Жентил Кипа, или прилагательное для обозначения происхождения из Жентил Кипа. "Жентский" - неверно, и сказавшего так высмеивают даже там, где презирают Жентил Кип и Жентарим. Не все женты - члены Жентарима.

Жентилар: Более не существующий термин, некогда отличавший военные силы Жентил Кипа от сил Жентарима.

Жентарим: Член тайного общества Жентарим или группы в целом. Жентарим – не обязательно часть армии жентов.

История региона

Первым человеческим поселеним региона Лунного Моря был Норткип ("Северная Твердыня"), город, основанный в 348 DR на острове около южного берега озера, примерно на полпути между существующими городами Эльфийское Дерево и Эльмвуд. Норткип был маяком цивилизации и точкой подскока для торговцев, ищущих торговли с дварфами Севера, среди которых были не только тетирцы, но и кланы Холодных Земель, торгующих своими изделиями из металла и промыслами, весьма нуждаясь в магии.

Мощь Норткипа сделала его целью для орков, гигантов и других злых существ, сформировавших Темный Союз для борьбы и захвата Норткипа. Темный Союз, казалось, не имел желания действовать на море, и Норткип чувствовал себя в безопасности на своем острове. Однако, в 400 DR огромные силы верхом на драконах налетели на город, в то время как с кораблей высадилась армия, которая наводнила и очистила город. Чтобы сделать свою победу полной, силы нечеловеческих магов и клериков (силой в сорок тысяч, как говорят некоторые хроники) собрались на северном берегу Лунного Моря и призвали месть своего божества на людей-нарушителей. Город погрузился в пурпурные волны.

Жизнь в регионе изначально следовала этому образцу. Человеческие поселения процветают в течение нескольких лет, обычно явной силой воли и острыми мечами, а затем падают перед гоблинам, орками, драконами, бехолдерами или гигантами.

В недавней истории Лунного Моря доминирует Жентил Кип. На поверхности Жентил Кип всегда был лишь одним из нескольких мелких государств, спорящих за контроль над регионом с другими соперниками - Хиллсфаром, Мелвонтом и Мулмастером. Однако, Жентил Кип также является местом размещения печально известного Жентарима – сборища злых священников, волшебников и нечеловечесих существ, согнувшего под себя управление всей торговлей и власть между Побережьем Меча и Лунным Морем, включая крайние земли Кормира и Анорача.

После падения Бэйна в течение Времени Неприятностей над Жентил Кипом некоторое время господствовало божество Цирик. Священники Цирика начали несколько погромов, нацеленные на стирание любого в пределах сферы влияния Жентил Кипа, кто остался лоялен Бэйну или Иячту Звиму, полудемоническому сыну Бэйна и самому по себе божеству. С помощью Фзоула Чембрила (бывшего священника Бэйна) Иячту Звим встал против Цирика. Борьба между Цириком и Звимом в итоге завершилась почти полным разрушением Жентил Кипа в 1368 DR, когда божественная месть сравняла с землей большую часть города и уменьшила его население почти с шестидесяти тысяч до менее чем двадцати тысяч. Оставшиеся в живых забились в иностранные кварталы города, пока армия гигантов и драконов зачищала руины.

Разрушение Жентил Кипа должно было глубоко изменить равновесие сил на Лунном Море. Действительно, Хиллсфар и Мулмастер отреагировали быстро. Хиллсфар захватил Юлаш - город на перекрестке дорог, и поспешил к Вунлару, чтобы отрезать город с запада. Мулмастер послал военно-морские патрули, которые блокировали Жентил Кип с востока. Казалось, что Жентил Кипу предназначено стать еще одними руинами Лунного Моря.

Однако все получилось не так, как казалось, поскольку ради истинной мощи Жентил Кип сошелся с Жентаримом, и власть Жентарима своей сетью охватила половину Фаэруна. Фзоул Чембрил ниспроверг Высокого Клинка Мулмастера, заполучив его себе в союзники. Тщательно организованное военно-морское сражение между главным мулманским флотом и остатками флота жентов закончилось ошеломляющей победой жентов. Эта победа устранила военно-морскую "угрозу" Жентилу со стороны Мулмастера, оставив судам Мулмастера свободу действий по всей длине и ширине Лунного Моря в качестве пиратов, в ущерб Хиллсфару и Мелвонту. Осторожный отбор Клинков Мулмастера после военно-морского поражения сделал Высокого Клинка бесспорным командиром города. С тех пор, как Селфарил тайно стал высокопоставленным членом Жентарима, Жентарим по сути взял Мулмастер под свой контроль. Таким образом, власть Жентил Кипа стремительно росла, в то время как он казался слабым.

Армия жентов под командованием Сциллюа Темной Надежды выдавила отряды Хиллсфара из Юлаша и уменьшила давление на Вунлар. К концу 1370 DR конкуренты Жентил Кипа не получили никакого материального выигрыша. Фактически, секретный союз с Мулмастером дал Жентил Кипу еще больше власти.

Теперь другие города Лунного Моря запоздало начинают подозревать правду. Маалтиир из Хиллсфара хочет соглашения с отдаленной Сембией, надеясь, что она может отыграть торговую мощь Внутреннего Моря против торговой мощи севера. Тентия и Мелвонт рассматривают союз обороны, но ни один из них не собирается в одиночку выступить против Черной Сети или Хиллсфара, укрепленного золотом Сембии.

Заговоры и слухи

На Лунном Море вряд ли надо вглядываться, чтобы увидеть некие заговоры, интриги, вражду или назревание войны. Города полны шпионов, и чудовищные налетчики угрожают отдаленным поселениям.

Призраки Норткипа: Под водой и вокруг Колокола в Глубинах виден свет. Что-то там есть. Что? Почему?

Пропавшие экипажи: Суда из различных портов находят дрейфующими и брошенными в Лунном Море, команды просто ушли, оставив груз, все оборудование и даже полусъеденную пищу, как будто они просто исчезли, без очевидного насилия или борьбы. Исчезают и суда Жентарима, и независимые, и все хотят знать - как и почему.

Фзоул Чембрил

Мужчина человек (Избранный Бэйна) клерик 17/иерофант 2: CR 23; Средний гуманоид; HD 19d8+57; hp 146; Инициатива +7; Скорость 30 футов; AC 23 (касание 15, застигнутый врасплох 20); Атака +19/+14/+9 рукопашная (1 d8+6, *+3 тяжелая булава*) или +16/+11/+6 дальнее касание (заклинанием), SQ. Выгоды Избранного Бэйна, подобные заклинаниям способности Избранного Бэйна, увеличенная Харизма, увеличенная Мудрость, способности иерофанта, упрек нежити 10/день; AL LE; Спасброски: Стойкость +16, Рефлексы +8, Воля +20; Сила 14, Ловкость 16, Телосложение 16, Интеллект 14, Мудрость 21, Харизма 24. Рост 6 футов 2 дюйма.

Навыки и умения: Блеф +12, Концентрация +17, Дипломатия +18, Излечение +8, Скрытность +13, Запугивание +14, Знание (тайны) +11, Знание (Лунное Море местное) +6, Знание (религия) +17, Знание (история Лунного Моря) +7, Поездка (лошадь) +4, Чувство Мотива +10, Колдовство +14; Боевое Колдовство, Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Чудесного Предмета, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Верховой Бой, Ускоренное Заклинание, Фокус Оружия (тяжелая булава).

Специальные качества: Выгоды Избранного Бэйна: CR +4, уменьшение урона 10/+1, не стареет, его тень может бродить свободно как тень-нежить под его контролем, вызов смертельных тиранов-бехолдеров. Подобные заклинаниям способности Избранного

Бэйна: Постоянно — *вынести элементы* (все), *чистый разум, защита от негативной энергии*; по желанию — *команда, восторг*; 5/день — *гипноз, снять страх* или *причинить страх*; 3/день — *зачарование монстра, предложение*; 1/день — *доминирование над монстром, обет*. Способности иерофанта: Разрушение неверных, божественная досягаемость.

Заклинания клерика в день: 6/8/7/7/7/6/5/5/4/4. База DC = 15 + уровень заклинания. Божество: Бэйн. Домены: Ненависть (+2 на атаки, спасброски, AC против одного противника), Тирания (+2 к DC спасбросков ваших заклинаний принуждения).

Имущество: Скипетр Глаза Тирана (малый артефакт Бэйна, *+3 тяжелая булава*, Интеллект 6, Мудрость 17, Харизма 14, AL LE, *полет*, владелец иммуннен ко всем лучам бехолдеров, кроме антимагического, постоянное *смещение*, действует как *палочка правления* на 30 минут 1/день, *эмоция: ярость* на 10 раундов 1/день, *истинный удар* 3/день, *удержание монстра* 4/день, *круг рока* 1/день, те, для кого Бэйн - не покровитель, касаясь булавы переносят эффект *луча ослабления* каждый раунд, пока не достигают 0 Силы и не поглощаются в посох *ловушкой души*), *наручи доспеха +8, плащ летучей мыши, эссенция медитации* (1 блок), *кольцо свободы движения, кольцо телепортации* (употребимо 1/день).

Годами Фзоул Чембрил служил "вторым в команде" Жентарима. Его проницательный верховный Мэншун наслаждался поддержкой мощных бехолдеров, в то время как Фзоул боролся с диктатом своего божества и конкуренцией внутри своей веры. Но в течение последних двух лет Фзоул сместил Мэншуна от власти и захватил контроль над восточным Жентаримом и самим Жентил Кипом. Хитрый, самососредоточенный, коварный и быстрый на язык, Фзоул отвечал на видения, посланные Иячту Звимом, стремительным путем идя к тому, чтобы стать сыном Бэйна - Избранным Тираном. Он объединился с фанатиком Телдорном Темной Надеждой в Минтаре, и вместе они сковали новую реликвию веры - *Скипетр Глаза Тирана*. С перевоплощением Бэйна Фзоул привел всех вокруг к поклонению Черной Руке и был хорошо вознагражден за свою службу. Благодаря мощи его божества и его политическому маневрированию, Фзоул стал Тираном Лунного Моря.

Фзоул способен на все. Сообразительный и любящий власть, он посвящен распространению тирании по Фаэруну. Он управляет Жентил Кипом и носиит звание Высокого Священника Храма Бэйна и Высокого Лорда Жентарима. В непосредственном будущем он планирует получить контроль над Аррабаром и Ретом, чтобы доминировать над торговлей рабами с Озера Пара. Чондат и Сеспеч будут следующими, и Фзоул хочет видеть храмы бэйнитов повсюду.

Фзоул источает почти материальное ощущение Силы. Под нажимом он может магически вызвать не менее восьми смертельных тиранов-бехолдеров (см. Главу 9: Монстры), чтобы те бились на его стороне — и даже уходит в их скрытое убежище, если будет такая потребность.

Сциллюа Темная Надежда

Женщина человек паладин 5/рейнджер 4/черный страж Бэйна 6: CR 15; Средний гуманоид; HD 15d1O+45; hp 127; Инициатива +1; Скорость 20 футов; AC 21 (касание 11, застигнутый врасплох 20); Атака +18/+13/+8 рукопашная (1d10+3/15-20, *+2 острый законный полуторный меч*); SA Аура отчаяния, темное благословение, бой двумя оружиями, использование яда, поражение добра 2/день, атака крадучись +2d6; SQ. Командование нежитью 6/день, темное благословение, *обнаружение добра*, эмпатическая связь с извергским служителем, одобренный враг (Жентарим +1), извергский служитель (Таргараэн, белый кошмар), возложение рук (18 hp/день), доля заклинаний с извергским служителем; AL LE; Спасброски: Стойкость +19, Рефлексы +8, Воля +11; Сила 13, Ловкость 12, Телосложение 16, Интеллект 14, Мудрость 15, Харизма 16. Рост 5 футов 3 дюйма.

Навыки и умения: Сочувствие Животным +7, Концентрация +8, Дипломатия +10, Приручение Животного +8, Излечение +7, Скрытность +2, Запугивание +8, Знание (Лунное Море местное) +7, Знание (религия) +7, Слушание +5, Поездка (лошадь) +15, Поиск +7, Чувство Мотива +7, Обнаружение +11, Знания Дикой Местности +7; Раскол, Улучшенный Критический (полуторный меч), Железная Воля, Верховой Бой, Мощная Атака, Энергичный Разгон, Раскалывание, Выслеживание.

Заклинания черного стража в день: 2/2/1. База DC = 12 + уровень заклинания.

Заклинания рейнджера в день: 1. База DC = 12 + уровень заклинания. Божество: Бэйн.

Имущество: +2 легкий укрепленный полный пластинчатый доспех, +2 острый законный полуторный меч.

Таргараэн: Кошмар; CR 5; Большой аутсайдер (зло), HD 10d8+30; Hp 75; Инициатива +6; Скорость 40 футов, полет 90 футов (хорошо); AC 27 (касание 11, застигнутый врасплох 25); Атака +14 рукопашная (1d8+5 плюс 1d4 огонь, 2 копыта); +9 рукопашная (1d8+2, укус); Лицом/досягаемость 5 фт до 10 фт/5 фт.; SA Пылающие копыта, дым; SQ. Астральная проекция, эфирность, улучшенное уклонение, доля спасбросков, разговор с владыкой; AL NE; Спасброски: Стойкость +16, Рефлексы +9, Воля +10; Сила 20, Ловкость 15, Телосложение 16, Интеллект 13, Мудрость 13, Харизма 12

Навыки и умения: Дипломатия +3, +1 Скрытность, Запугивание +4, Чувство Направления +14, Слушание +16, Бесшумное Движение +15, Поиск +14, Чувство Мотива +14, Обнаружение +16; Настороженность, Улучшенная Инициатива, Железная Воля.

Сциллюа Темная Надежда - Кастеллан Жентил Кипа, Высокий Капитан его армии и подтвержденный чемпион города. Она - меч в руке Фзоула Чембрила, ревнивый агент своего темного бога и противник всего, что является добрым. Под ее лидерством Женты оправляются от разрушения своего города четыре года назад и снова демонстрируют свою силу на своей домашней территории. Солдаты Жентил Кипа считают Сциллюа самым целеустремленным, стойким и умным капитаном за поколения.

Сциллюа не всегда была чемпионом зла. Она росла в Долинах и попала в рабство в Жентил Кип со своей матерью, когда была еще ребенком. Ее мать привлекла внимание знатного жента (кузена Телдорна Темной Надежды из Минтара), и они были приняты в его доме. Сциллюа взяла себе его фамилию. Презрев обстоятельства, в которых она росла, Сциллюа поступила на службу в армию Жентил Кипа, но в то же самое время она посвятила себя Тиру. Она хотела принести Жентариму правосудие, когда-нибудь поведя растоптанный простой народ против паразирующей на нем сети.

В 1368 DR Цирик сравнял Жентил Кип в возмездие за неверие своего народа. Сциллюа быстро выросла в это темное время, много раз показав себя в личном бою. К концу осады она была одним из передовых чемпионов города и откровенным критиком прошлых путей. Поскольку Черная Сеть в течение осады в значительной степени покинула город, Сциллюа установила слежку за Лордом Орготом, решась проникнуть сквозь слои коррупции и зла, окружающего фактического правителя города, и вызвать падение злых лордов.

Целеустремленно и храбро Сциллюа разрезала обманы Оргота, словно коса пшеницу. Она наконец загнала лорда в угол и вышла против него холодной зимней ночью 1370 DR.. но Оргот, в действительности изверг ямы великой мощи и хитрости, отдался ее гневу и подобострастно предложил помочь исправить то, что он испортил. Сциллюа слушала его сладкие слова и поддалась любезности.

Ведомая Орготом все глубже и глубже в коррупцию, Сциллюа отреклась от своих клятв Тиру и стала черным стражем на службе Бэйну. Как заключительный акт ее падения, она обратилась против своего искусителя и уничтожила его несколько месяцев спустя— после чего Сциллюа сблизилась с Фзоулом и была охотно принята в Черную Сеть, которую она так долго стремилась уничтожить.

Сциллюа худощавая и спортивная, с жестоким обаянием, которое вдохновляет ее союзников и останавливает ее противников. Она лично возглавляет набеги жентов верхом на большом белом кошмаре по имени Таргараэн и врывается в бой с радостью.

Райд («Поездка»)

Эта открытая степь находится между Горами Хребет Дракона, Граничным Лесом и Серой Землей Тара. Она - дом гордых племен верховых варваров, которые считают любого, кто входит на их земли, справедливой добычей. Хотя их племена часто воюют, они быстро объединяются против внешней угрозы, типа марша Жентарима на Глистер в Таре в 1352 DR. Шахты, поддерживаемые Жентил Кипом и Мелвонтом, пронизывают склоны гор к северу от холодных равнин.

Тар

Также известный как Великая Серая Земля, Тар - продуваемая ветрами, разбитая пустошь с резким климатом. Местные огры и орки говорят о временах, когда их народ построил здесь большое королевство, но теперь от него не осталось ничего, кроме враждующих племен. Легенды также говорят о *Молоте Ворбикса,* великом оружии, которое носил первый король Тара, которое, возможно, скрыто где-нибудь в ожидании того, чтобы им завладел новый король.

Мантикоры, гигантские ящерицы, буллиты и летающие чудовища типа иртаков бродят по земле. Область используется как маршрут караванов через Северное Лунное Море, и торговый участок Глистер - единственное человеческое поселение в области.

Замученная Земля

Усыпанная странными столбами и скальными формированиями, Замученная Земля сформировалась, когда древние вулканические потоки лавы были прорезаны текущим льдом. Эти естественные скульптуры сглажены ветром, но некоторые имеют зубчатые части там, где от них откололись куски. Земля населена маленькими хищными животными и быстрыми, свирепыми монстрами странной формы.

Север

Несмотря на поселения и цивилизации, продержавшиеся тысячу лет, постоянные вторжения орков, резкая погода и упорно дикие места доказывают, что Север - все еще пограничье. "Север" - кормирский термин, использующийся жителями Долин для обозначения земель к западу от Анорача и к северу от Высоких Пустошей.

Север можно разделить на пять отдельных областей: Высокий Лес, самый большой существующий лес на всем Фаэруне; Дикая Граница, охватывающая земли за пределами Высокого Леса и Сильверимуна; Серебряные Кордоны, новая конфедерация городов, городков и крепостей, сосредоточенная вокруг сияющего города Сильверимун; Север Побережья Меча, земли к западу от Реки Дессарин; и Уотердип, Город Блеска, фактически самостоятельная нация.

Высокий Лес

Столица: Нет
Население: 29,088 (эльфы 52%, гноллы 12%, кентавры 10%, орки 10%, люди 6%, полуэльфы 4%, полуорки 3%, халфлинги 1%)
Правительство: Много конкурирующих сил
Религии: Кореллон Ларетиан, Илистри, Малар, Милики, Шиаллиа, Силванус, Ваэрон
Импорт: Авантюристы, доспехи, продовольствие, оружие
Экспорт: Древние артефакты
Мировоззрение: Любое нейтральное и хаотичное

Высокий Лес – реликт ранних дней мира, когда эльфы, гиганты и драконы управляли континентом, покрытым зеленью. В лесу живут все расы лесистой местности, включая аракокр, кентавров, дроу (включая и поклоняющихся Ваэрону и Илистри поверхностных обитателей, и поклоняющихся Лолс мародеров из Подземья), гноллов, гномов, хайбсилов, лунных эльфов, пикси, сатиров, треантов и диких эльфов.

Немногие люди, живущие или путешествующие в пределах леса - обычно друиды, рейнджеры, члены Арфистов или авантюристы, выживающие в окружающей среде, в которой их не ждут.

Друиды говорят, что лес находится под защитой божеств Эльдат и Милики. Если это истина, это объясняет, как Высокий Лес пережил невредимым топоры лесорубов.

Лес слишком велик, чтобы какая-либо группа могла пройти его полностью. В настоящее время самые большие силы в пределах леса - треанты, лесные эльфы и кентавры.

Жизнь и общество

Нелюди, друиды, рейнджеры и авантюристы Высокого Леса живут в замкнутом и самостоятельном мире. Торговые караваны из Уотердипа или Лунного Моря путешествуют в Лодуотер, Секомбер, или Эверлунд, человеческие города на краю великого леса, но сам лес не нуждается ни в чем, что может предложить ему внешний мир.

Жители Высокого Леса живут охотой. Некоторые выращивают травы, грибы и другие растения, которые можно растить под деревьями или на естественных полянах. Различные расы охотятся на различных животных и растят различные растения — медленное кочевое передвижние различных кланов и племен предохраняет ресурсы леса от истощения, так же как севооборот держит здоровыми фермерские земли.

Лес занимает многожество рас и фракций противоположных мировоззрений и интересов. Стычки небольшого масштаба между ними довольно часты. Крупномасштабные конфликты происходят, только если одна или другая сторона выслеживает врага в сложном ландшафте и тратит в сражении ценную магию и жизни. Различные расы имеют в пределах леса зоны влияния, но уже долгое время не было попыток взять полный контроль над данной территорией.

В настоящее время самые боевые группы, действующие в лесу - лесные эльфы, стремящиеся истреблять орков, устойчиво текущих с Хребта Мира и не знающих никакого другого пути, кроме насилия, треанты, доминирующие в северной оконечности леса, и тифлинги и эльфы-полуизверги Дома Длардрагет, все еще живущие в подземных руинах около Нетерских Гор.

Главные географические особенности

Высокий Лес охватывает промежуток почти в три сотни миль с востока на запад и примерно столько же - с севера на юг.

Ужасный Лес: Кольцо дубов-альбиносов окружает эти таинственные холмы в восточном Высоком Лесу. Внутри внешнего кольца бледных дубов находится более густое кольцо почерневших и засохших деревьев. В пределах колец нормальные деревья и густой подлесок перемешаны с засохшими деревьями, торчащими из красноватой почвы.

Те, кто обходили вокруг внешней стороны Ужасного Леса, обнаружили, что он измеряется всего четырьмя милями в окружности. Те, кто входят в Лес, понимают, что он расширяется по мере их путешествия вглубь колец, по-видимому, продолжаясь на мили разбитых холмов. Единственный перерыв в диком ландшафте происходит в самом центре, где находятся остатки древнего божества Карсуса, выглядящие как одиночный красный бутовый камень у подножия высокого утеса.

Круг магического хаоса исходит от бутового камня, содержащегося внутри кольца деревьев-стражей. Аберрации, которые были уничтожены повсюду на остальной части Фаэруна, похоже, находят убежище в Ужасном Лесу, заполоняя его замученный ландшафт, но не способны выйти за пределы внешнего кольца.

"Погода Волшебника", мощный сверхъестественный эффект Ужасного Леса, иногда прорывается из него и в остальную часть леса, разрушая лес и его жителей сверхъестественными магическими явлениями - от красного снега, который пахнет кровью, до дождей из огненных шаров.

Дедушка-Дерево: Варвары Утгарда, друиды, лесные эльфы и другие незлые жители Высокого Леса считают этот громадный дуб священным. Члены утгардского племени Призрака Дерева охраняют дерево, хотя Дедушка защищен своей собственный мощной магией. Эффект, подобный постоянному заклинанию *освящение*, охватывает область в две квадратных мили в пределах тени ветвей Дедушки-Дерева. На прихожан Милики, Силвануса, Льюру и других божеств природы нахождение в тени Дедушки-Дерева воздействует как будто заклинанием *благословление*.

Потерянные Пики: Эти две маленькие горы в северо-западном углу леса - дом кентавров, сатиров и других фей-народов. Фонтаны Памяти, расположенные на высоких плато, отражают прошлое вместо настоящего. Говорят, что существа, входящие в водоем в попытке вернуться в прошлое, вместо этого телепортируются в случайное место.

Звездные Горы: Эти взмывающие ввысь горы в сердце Высокого Леса столетиями были ориентирами и объектами таинственных легенд народов Севера. Они вздымаются намного выше деревьев, их вершины, обычно скрыты облаками, и менестрели и лесные жители слагали дикие сказки о горах, пока люди смотрели на их отдаленные склоны и задавались вопросом - кто или что устроило там свои логовища?

Звездные Горы были названы по имени звезд северных небес эльфами падшего Ирлэнна. Имена И'телларіэн, или "Далекий Пик" на человеческом; И'лэндротиэл, или "Гора Путешествия"; и Н'лэндоршиэн, или "Теневой Пик", сохранились до наших дней, наряду с более поздними человеческими названиями других внешних пиков: Холм Барда, Охотничий Рог и Гора Видения. Эти названия намекают на некое утерянное и забытое эльфийское понимание пиков.

Плотнолесистые земли к северу от Звездных Гор плоски и гладки, принимая во внимание, что земли на юге скрючены, сломаны горными хребтами и оврагами. Бег Единорога и Река Хартблуд питаются источниками с этих пиков и высоких долин, скрытых в сердце Звездных Гор. Жестокие ветры не дают существам, менее мощным, чем драконы, лететь к пикам, за исключением того, что аракокры, похоже, делают это без проблем.

Там, где ходят боги

Глубины Высокого Леса опасны, таинственны, и так или иначе загадочны или странны — не только злом темной магии, скрывающимися глазами и странной погодой, но также и "добрыми" тайнами.

Божества природы, диких существ и роста растений кажутся здесь активными и живыми. Тут – их мощь, и друидов иногда "призывают" сюда видения о рощах, скрытых глубоко во мраке. Тайны растут вдоль просек старых, укрытых мхом деревьев и солнечных полян, бегущих на юго-запад от Звездных Гор по обоим берегам Бега Единорога.

Также барды и простой народ полагают, что некоторые божества — от Льюру и Силвануса до Милики и Эльдат — лично посещают реку в облике животных. По этой причине мудрые путешественники не желают вредить или грубить любому существу, от слизняка или улитки до фазана, которого они встречают "по Бегу".

Те, кто рискуют подняться далеко вверх по реке, говорят, что земля становится разбитой и потрескавшейся, деревья создают туннели и почти что пещеры, но Бег прорезает сквозь них медленные, широкие петли и кривые, вырезая утесы и ущелья. Это - легендарные Сестры, и те, кто их видели, клянутся, что это самое красивое место на всем Фаэруне.

Река здесь спускается со Звездных Гор и питается притоками, проходящими через Сестер каскадами и водопадами. Туманы висят пластами, и водоемы по сторонам увлажнены падающими туманами, от которых делается пышнее плащ окружающей растительности. На утесах и высоких плато вокруг водопадов живут кентавры, лепреконы, эльфы, наяды, нереиды и сильфиды. Дриады живут в деревьях с обеих сторон Бега ниже Сестер, и есть кое-какие свидетельства того, что они служат стражами, предупреждая тех, кто находится вверх по реке, о подходе вторгшихся.

Тем, кто приходит сюда отмеченным неким невидимым покровительством одного или нескольких божеств природы, они бесспорно позволяют пройти, и существа Сестер не скрываются и не избегают таких Одобренных. Наблюдая восход луны над Сестрами, в ее свете можно рассмотреть единорога на вершине утеса - знак благословения Милики.

В недавние годы древний зеленый вирм Элаакрималикрос пробудился в своем логовище среди самых высоких Звездных Гор и сожрал большинство ааракокр. Он также восхищается нападениями на вторгающихся авантюристов со склонов горы, защищая свою секретность, как будто в сердце Звездных Гор есть еще большое сокровище.

Это, возможно, правда. Эльфийские авантюристы сообщают, что огромные кристаллы (некоторые - размером с человеческий дом) вырастают на склонах Звездных Гор. Они могут быть жильем или крепостью, хотя ни один из них не выглядит населенным. Все эти кристаллы создают паутину отраженного света, когда их касается лунный свет. Когда луна полна, некий маленький центральный пик (скрытый от наблюдателей вне Звездных Гор) покрывается пятнами света. Эти полнолунные сияния, как считают, или открывают *портал* на другой План, или имеют силу возродить любое существо, положенное в пределах кольца шпилеподобных стоячих камней на вершине этого скрытого пика.

Бег Единорога: Текущая вниз со Звездных Гор в Высоком Лесу к долине Реки Делимбайр, Бег Единорога известна своей сотней водопадов, своими беловодными быстринами, общинами фей, мигрирующими по ее берегам, и случайными встречами с существами, давшими реке ее название.

Важные места

Люди, незнакомые с Высоким Лесом, могут неделями блуждать по его тенистыми путям, погибая от голода или жажды, прежде чем найдут какое-либо определенное место в пределах его границ.

Хеллгейт Кип («Убежище Адских Врат»): В дни Ирлэнна город Аскалхорн был цитаделью лунных эльфов. Беженцы-люди заняли его после падения Нетерила. Позже баатизу просочились в Аскалхорн, тайно взяв под контроль правящие фигуры и народные массы - до 882 DR, когда группа волшебников поняла, что случилось, и вызвала демонов, чтобы уничтожить баатизу. Враждующие изверги разрывали на части город, и победившие демоны превратили город в ужасный Хеллгейт Кип. Почти на пять сотен лет Хеллгейт Кип дал северному концу Высокого Леса плохую репутацию.

В 1368 DR, после того, как атаки эльфов ослабили баатизу, члены Арфистов использовали мощную магию для уничтожения Хеллгейт Кипа, убив большинство баатизу. Великий лидер треантов Турланг заблокировал область, не дав оставшимся извергам нанести еще больший ущерб. В настоящее время, после того, как несколько экспедиций авантюристов уклонились от Тарланга или договорились о проходе, курящийся кратер, который был ранее Хеллгейт Кипом, кажется вполне мирным.

Застава Олостина (деревня, 800): Эта укрепленная опорная точка между Эверлундом и Яртаром защищает приблизительно две сотни постоянных жителей и предоставляет кров еще шестистам людям-фермерам и владельцам ранчо. Это единственное постоянное человеческое поселение сколь-либо существенного размера в Высоком Лесу, и оно выживает благодаря почтительному отношению жителей к божествам леса.

История региона

Давно, когда эльфы воистину правили Фаэруном, королевство Ирлэнн господствовало в Высоком Лесу. Ирлэнн пал в 882 DR, когда Аскалхорн стал Хеллгейт Кипом. Вскоре после этого эльфы начали бежать из Высокого Леса, предприняв Исход.

Поскольку эльфы медленно исчезали, великой треант Турланг тщательно сплотил свои силы и взял под свой контроль большую часть северного Высокого Леса - область, которой сильнее всего угрожают и орки, и демоны и дьяволы, когда-то жившие в Хеллгейт Кипе. Треанты Турланга постепенно сдвинули границы леса, перемещая высокие деревья в сторону кратера Хеллгейта, на мили от прежних границ Высокого Леса. Одновременно Высокий Лес около Эверлунда прополз на несколько миль к северу, оказавшись в пределах выстрела из лука от стен Эверлунда.

В недавние годы много лесных эльфов, ушедших на Эвермит при Исходе, возвратились на Фаэрун через *порталы* Эверески, а затем проскользнули на северо-запад, чтобы присоединиться к диким эльфам Высокого Леса. Они ищут не менее чем восстановления королевства Ирлэнн. К настоящему времени их усилия для того, чтобы забрать обратно свой лес, состоят в намерении решить проблемы эльфийскими навыками и эльфийской магией и выгнать из леса орков и гноллов.

Другие эльфы внутри великого леса имеют активно злые намерения. В древнем Ирлэнне маги солнечных эльфов Дома Длардрагет заключили договор с демонами. За свои преступления они были заточены глубоко под тем, что позже станет Хеллгейт Кипом. Разрушение Кипа освободило их. В поисках своего прежнего магического арсенала они спасли других тифлингов-солнечных эльфов, которые за столетия были заточены лунными эльфами. Различные порожденные демонами солнечные эльфы присоединились к войску под командованием Графини Сарии Длардрагет (CE женщина солнечный эльф/фей'ри волшебник 17). Они никогда не смогут стать организованными достаточно, чтобы представлять серьезную угрозу поселениям Севера, но любой, кто обнаруживает их логовища в захороненных эльфийских руинах за пределами Высокого Леса, понимает, что они - действительно опасные противники.

Заговоры и слухи

Путешествие по Высокому Лесу нелегко. Треант Турланг не обязательно враждебен к гуманоидным расам, но он не предрасположен быть дружественным. Авантюристы, путешествующие через земли Турланга, должны использовать чрезвычайную осторожность, чрезмерную скорость или необычные силы убеждения.

Память о стали: Мудрец обращает внимание, что магическое оружие, недавно приобретенное (или, возможно, долго продержанное) персонажем в одном месте, становится намного мощнее. Оно теряет многие из своих сил в магической битве, но может быть восстановлено, если опустить его в один из Фонтанов Памяти на вершине Потерянных Пиков.

Клаут, Дракон Севера

Мужчина великий вирм красный дракон: CR 25; Колоссальный дракон (огонь); HD 40d12+400; hp 722; Инициатива +4; Скорость 40 футов, полет 200 футов (неуклюже); AC 46 (касаение 7, застигнутый врасплох 46), Атака +49 рукопашная (4d8+17, укус) и +45 рукопашная (4d6+8, 2 когтя) и +44 рукопашная (2d8+8, 2 крыла) и +44 рукопашная (4d6+25, удар хвостом) или +49 рукопашная (4d8+25 плюс Рефлексы DC 40 или быть сокрушенным) или +49 рукопашная (2d8+25 Рефлексы DC 40 для половины, зачистка хвостом); Лицом/досягаемость 40 фт до 80 фт/15 фт.; SA дыхательное оружие (70 футов, конус огня, 24d10, DC 40 для половины), ужасное присутствие (120 футов, DC 38); SQ Слепое видение 360 футов, уменьшение урона 20/+3, темновидение 1,200 футов, огненный подтип, иммунитеты, зрение при слабом освещении (в четыре раза лучше человека), подобные заклинаниям способности; SR 32; AL CE; Спасброски: Стойкость +32, Рефлексы +22, Воля +30; Сила 45, Ловкость 10, Телосложение 31, Интеллект 26, Мудрость 27, Харизма 26. Длина 80 футов.

Навыки и умения: Блеф +42, Концентрация +53, Дипломатия +54, Скрытность -16, Запугивание +31, Прыжок +57, Знание +51 (тайны), Знание (Север география) +51, Знание (Север история) +51, Слушание +53, Бесшумное Движение +18, Наблюдение +29, Поиск +51, Чувство Мотива +29, Колдовство +48, Обнаружение +53, Знания Дикой Местности +29; Настороженность, Раскол, Задержка Заклинания, Увеличенное Заклинание, Атака с Лета, Парение, Улучшенная Инициатива, Мощная Атака (до +36), Урывание, Фокус Оружия (коготь), Крыловорот.

The Spine of the World
The Cold Wood
Ruathym Mountains
The High Ice
Great Worm Cavern
Castle of Illusion
River Surbrin
The Moonwood
Citadel Adrar
Adrar Road
The Fork
Ascore
Lurkwood
The Dungeon of Death
Mithral Hall
Herald's Holdfast
Quaevarr
One Stone
Citadel Felbarr
Rauvin Mountains
River Redrun
River Rauvin
Fork Road
Deadsnows
Kantharl's Keep
Grunwald
Shining Creek
Shining White
Dungeon of Ruins
Silverymoon
Silverymoon Pass
Sundabar
Turnstone Pass
Moruemi's Cave
Griffon's Nest
Surbrin Hills
Nesmé
The Evermoors
The Laughingflow
Everlund
Nether Mountains
Moon Pass
Jalanthar
River Rauvin
Stone Stand
Hellgate Keep
The Talons
Anauroch
Mornelyn's Shield
Olostin's Hold
Citadel of the Mists
The Nameless Dungeon
Turlan's Wood
The Far Forest
Longsaddle
Flint Rock
Calling Horns
Elven Port
River Delimbiyr
The Long Road
Horn Stream
Evermoor Way
Noamar's Hold
Grandfather Tree
The Lost Peaks
The High Forest
Yartar
Triboar
River Dessarin
Dancing Falls
Night's Gap
The Fallen Lands
Spellgard
Dessarin Hills
Hall of Four Ghosts
Heart Blood River
Stonebridge
Beliard
Westbridge
Larch Hills
The Star Mounts
Endless Caverns
Karse
Dire Wood
The Black Road
Red Larch
Stronghold of the Nine
Unicorn Run
River Lagrann
Grayreak Mountains
Westbridge Wood
The Lonely Moor
Westwood
Amphail Village
Golden Fields
Bargewright Inn
Uluvin
Orlbar
Llorkh
Dawn Pass
Dawn Pass Trail
River Grayflow
Grayflow
Ruins of Dekanter
Southwood
Zelbross
Loudwater
House of Stone
Crumbling Stair
Fallen Hills
Secomber
Hark River
Highstar Lake
Waterdeep
Ardeep Forest
Delimbiyr Route
Dungeon of the Hark
Halls of the Hammer
Hammer Hall
Marsh of Chelimber
Everska
Ardeep River
River Delimbiyr
Laughing
Daggerford
The High
Battle
Miles
0
40

Специальные качества: Подобные заклинаниям способности: 12/день — *нахождение объекта*; 3/день — *предложение*; 1/день — *различить местоположение, нахождение пути*. Иммунитеты: паралич, сон, огонь. Огненный подтип: двойной урон от холода, если не сделан успешный спасбросок.

Известные заклинания (6/8/16/8/8/7/7/7/7/4; база DC = 18 + уровень заклинания): 0-й — *танцующие огни, обнаружение магии, разрушение нежити, звук привидения, рука мага, исправление, открыть/закрыть, луч мороза, читать магию*; 1-й — *быстрое отступление, идентификация, доспех мага, щит, истинный удар*; 2-й — *сила быка, темнота, обнаружение мысли, кислотная стрела Мелфа, паутина*; 3-й — *ясновидение/яснослышание, спешка, заряд молнии, касание вампира*; 4-й — *улучшенная невидимость, наблюдение, сплошной туман, каменная кожа*; 5-й — *ударная рука Бигби, преданный пес Морденкайнена, кошмар, стена камня*; 6-й — *цепная молния, дезинтеграция, охрана и оберег*; 7-й — *изгнание, нереальная тюрьма, призматический спрей*; 8-й — *лабиринт, слово силы ослепление, защита от заклинаний*; 9-й — *вопль баньши, сверхъестественность*.

Имущество: Палочка магической ракеты (9-й уровень, 20 зарядов), *палочка заряда молнии* (8-й уровень, 25 зарядов), *кольцо малого сопротивления холоду, кольцо волшебства II, кольцо защиты +5*. Клаут имеет намного больше магических изделий в своем логове. Если он подготовлен к сражению и знает своих противников, он выбирает соответствующее оружие.

Клаут - один из самых больших и страшных красных драконов, когда-либо известных Фаэруну. Огромный, но изящный, он столь же гибок, как кошка, и покрыт старыми, жестоко выглядящими шрамами, где его чешуя была вырвана и не выросла снова. Его выражение лица дало ему прозвище "Старый Клубок". Он жестоко нападает на других драконов, стараясь убить любого вирма, который может конкурировать с ним за власть, внезапно нападая и также внезапно исчезая.

Клаут проводит время бодрствования, наблюдая за Фаэруном с помощью заклинаний, и он, вероятно, знает больше о делах и состоянии поверхностных существ на Севере Побережья Меча, чем любой из ныне живущих. Экспертиза, полученная таким образом - столь же серьезное оружие, как и выброс огня и лучи магии, что исходят от крыльев Клаута, когда он нападает на противника - разрядив жезлы, он умеет управлять своими крыльевыми когтями. Его знание также дает ему кое-что, чтобы заключить сделку, общаясь с противниками, которым он предпочел бы не бросать вызов.

Клаут охотится и пожирает все яйца и выводок драконов — кроме яиц красных драконов, которые он использует в секретном волшебном процессе, чтобы увеличить свой размер, здоровье и энергию. Старый Клубок умеет выманивать драконов из их логовищ, так что он может прокрадываться и ухватывать неохраняемые результаты, яйца и магию. Его появление заставляет других драконов искать укрытие настолько быстро и отчаянно, насколько возможно.

Старый Клубок повинуется странным прихотям, исполняя добрые действия для существ, о которых он не и думает, что они могут повредить ему. Он, как известно, рассеивал армии, выгонял из-под земли орды орков и кружил вокруг (сокрушая тысячи) и налетал без предупреждения, валя башни волшебников с их владельцами внутри. Поскольку его репутация становится все более темной, он может скоро стать предметом первой Большой Охоты более чем за восемьдесят лет, когда архимаги объединяются, чтобы выследить и уничтожить общую угрозу.

Ходят слухи о его логове. Клаутен Вейл ("Долина Клаута") - узкая вьющаяся долина в горах к западу от Мирабара, заполненная продовольствием дракона (овцы, козлы и роты, захваченные со всего Севера). Клауту нравится лежать высоко на выступе одной из стен долины, откуда он может ударить по вторгшимся, спускающимся сверху. Эти стены усеяны многочисленными пещерами, две из которых достаточно велики, чтобы Клаут мог в них защищаться. Он держит свой легендарный запас в сети туннелей под одной из пещер, вход в которую может быть открыт только поднятием огромной каменной плиты — задача, ограниченная существами столь же большими и столь же сильными, как драконы. Если когда-либо распространится слух о смерти Клаута, Клаутен Вейл может увидеть всплеск авантюристов, жаждущих золота, и магов, стремящихся к магии.

Дикая Граница

Столица: Нет
Население: 564,480 (люди 55%, орки 20%, дварфы 5%, полуэльфы 5%, эльфы 4%, полуорки 4%, халфлинги 4%, гномы 2%)
Правительство: Свободные города, племена, кланы
Религии: Почти все
Импорт: Книги, изготовленные изделия, магические изделия, шахтеры, глиняная посуда, специи
Экспорт: Меха, драгоценные камни, кожаные товары, наемники, драгоценные металлы, древесина
Мировоззрение: Все

Дикая Граница включает земли к северу от Делимбайр, которые не являются частью Высокого Леса, Серебряных Кордонов, Севера Побережья Меча или Уотердипа.

По сравнению с хорошо вычищенными странами юга, многое из Дикой Границы является или бурными горами, или девственным лесом. Нечеловеческие расы все еще господствуют здесь, и люди почти не путешествуют по обширным областям. Эльфы и дварфы, занимавшие эту землю до людей, все еще присутствуют здесь - чувствами, песнями, отношениями, названием мест... и делом. Многие эльфы и полуэльфы остались на Севере вместо того, чтобы уйти на Эвермит, и дварфы восстанавливают свои древние королевства.

А орки? Как говорит народ Севера, «орки - всегда с нами». Столетия атак с Хребта Мира, похоже, вряд ли закончатся в ближайшее время.

Жизнь и общество

На Дикой Границе есть враждующие свободные города, вооруженные лагеря шахтеров, торговые заставы, отчаянно независимые свободные земли и блуждающие племена варваров. Эту дикую местность лишь слегка коснулись человеческие поселения, она - дом кровожадных мародеров и ужасных тварей, которые могут обрушиться на поселение без какого-либо предупреждения. Весь здоровый народ здесь вооружен, даже в виду своих частоколов и городских стен.

Народ границ тревожен, серьезен и самостоятелен. Они ничего не должны никакому лорду и ценят свой трудный образ жизни. Земли Севера сделали характер народа стальным. Комфорту, тщеславию и разврату южных городов нет никакого места в этом холодном, твердом царстве.

Хотя некоторые поселенцы прибывают на эти земли в поиске территории, которую они могут назвать своей собственной, большинство притягивают великие богатства пограничья — ценные меха, обширные леса и богатые орки в снежных горах. Руда и древесина идут вниз по течению широких рек этой земли в города Побережья Меча или по Черной Дороге жентов и через Анорач к Лунному Морю и Долинам.

Главные географические особенности

Кое-что из самого бурного и трудного ландшафта Фаэруна находится в регионе к западу от Анорача. С широких речных долин открывается вид на череду заснеженных гор и на бесконечные леса. Зимой вьюги длятся неделями, останавливая путешествия на сотни миль вокруг, а весеннее таяние превращает большие дороги этой земли — ее широкие реки — в ледяные разрушающие ливни, непроходимые ни для кого, не имеющего крыльев или магии.

Эвермурз: Область рябящих трясинами холмов, скалистых горных хребтов и небольших пиков, скрывающих отложения ценных руд, Эвермурз печально известен своими многочисленными бандами троллей. Немного людей пыталось когда-либо приручить этот регион, хотя это могла бы быть хорошая земля для выпаса овец или разведок.

В недавние годы гиганты из холодных стран севера и с Хребта Мира стали жить на этих диких землях. Большинство их - дикие холмовые гиганты, что немногим лучше, чем переростки-огры. Граждане Несма и столько авантюристов, сколько они могут нанять, слишком заняты отражением троллей, приходящих снова и снова, чтобы заниматься проблемой с гигантами.

Павшие Страны: Полоса неуютного ландшафта по западной границе Анорача, Павшие Страны все еще ощетиниваются магической энергией, оставшейся от падения Нетерила. Анорач, несомненно, поглотит эту область, если Великая Пустыня продолжит расширяться еще сотню лет.

Павшие Страны служат убежищем чудовищных существ, не желающих быть потревоженными, включая гигантского бехолдера, проводящего эксперименты на захваченных врагах и своей собственной семье. Также здесь скрываются бродяги-фаэриммы.

Горы Серый Пик: Эта горная цепь отделяет Павшие Страны от долины реки Делимбайр около Высокого Леса. Местность названа по имени вездесущих серокожих каменных гигантов, некоторые из которых достаточно сильны, чтобы нападать на всех путешественников, который увидят. Серые Пик и также характерны плохой погодой, гоблинскими заставами, многочисленными молодыми дракон ами и большими стаями воргов во главе с вождями-баргестами, союзническими гоблинам.

Река Дессарин: Эта большая река прорезает грубые холмы центрального Севера широкой, нежной долиной. Она - основной маршрут для торговли и коммерции в этой области, связывая Уотердип около ее устья с Яртаром и Сильверимуном в сотнях миль вверх по течению.

Хребет Мира: Для жителей Фаэруна Хребет Мира является просто бесконечной, почти непроходимой стеной высоких замороженных гор, отмечающей край мира. За пределами его находится Море Бесконечного Льда - воющая, холодная пустошь, где ничто не может жить, которая в конечном счете простирается через смертельные белые туманы до божественных царств. Граждане Скорнубела называют эту горную цепь просто Стеной. Склонность чудовищных жителей этих пиков совершать набеги на нижние страны сдерживается покрытыми хвоей раскидистыми предгорьями Стены, относительно необитаемыми, хотя здесь блуждают жестокие и враждебные племена людей-варваров.

Долина Ледяного ветра и другие места интересны шахтерам, известным как Фрозенфар, живущим за западной Стеной. Немногие из

Варвары Утгарда

Варвары Утгарда - черноволосые, синеглазые люди, разделенные на десять больших кланов. Одни блуждают по Северу как кочевники, в то время как другие живут в постоянных поселениях. Они связаны с Северянами Руатима и говорят на диалекте Иллусканского. Утгард питает мало любви к южанам и цивилизованным народам.

Утгард вообще уважают Утгара в качестве главного божества. Каждое племя имеет тварь-тотем, представляющую аспект Утгара, которую уважает больше всего, курган предков, который содержит священную магию и духов племени, и древнего ритуального врага, которого рейнджеры племени выбирают в качестве одобренного врага. Все племена Утгарда ненавидят орков до такой степени, что даже вступают против них в союз с не-Утгардом. Никакое из племен варваров Утгарда не срубит сознательно живое дерево.

Племя Черного Льва: Черные Львы предали традиции Утгарда и обосновались около священного Колодца Беорунны. Большинство народа племени Черного Льва оставило поклонение Утгару и теперь поклоняются Хелму, Илматеру, Торму и Тиру. *Курган предков*: Колодец Беорунны. *Ритуальный враг*: Варвары тундры.

Племя Черного Ворона: Более всего связанное традициями племя, Черные Вороны летят в сражение (чаще всего - против караванов) на гигантских воронах. *КурганПредков*: Воронья Скала. *Ритуальный враг*: Племя Гриффона, иностранные торговцы и клерики.

Племя Лося: Племя Лося блуждает в Эвермурз и на землях около реки Дессарин. Они немногим более чем бандиты. Многие оставили поклонение Утгару в пользу Талоса. *Курган предков*: Скала Кремня. *Ритуальный враг*: Мертвая северная цивилизация.

Племя Серого Волка: Члены Племени Серого Волка - ликантропы, превращающиеся в волков в полнолуние. Члены племени, которые ушли и присоединились к другому племени, теряют проклятие после того, как проведут год введенными в тотем другого племени Утгарда. *Курган предков*: Воронья Скала. *Ритуальный враг*: Орки.

Племя Великого Червя: Несколько лет назад авантюристы убили жестокое драконоподобное существо, управлявшее Племенем Великого Червя. Племя поддержало его баланс в благодарность за хорошее лидерство и тот факт, что Червь, похоже, все еще присматривает за ними, что доказывает магический доспех, сделанный из его тела, появившийся близ спальных палаток двух лидеров племени. *Курган предков*: Пещера Великого Червя. *Ритуальный враг*: Злые существа.

Племя Гриффона: См. статью Гнездо Гриффона, ниже. *Курган предков:* Сияющий Белый. *Ритуальный враг*: Северные города.

Племя Красного Тигра: Это маленькое племя охотников, обосновавшееся около Колодца Беорунны, гордится охотой лишь с трехкогтевыми каменными кинжалами, называемыми "когти тигра", в качестве оружия. *Курган предков:* Колодец Беорунны. *Ритуальный враг*: Племя Синего Медведя (ныне мертвое).

Племя Небесного Пони: Самое активное из племен Утгарда, фанатично преданное союзнику Утгара Темпусу. *Курган предков:* Единственный Камень. *Ритуальный враг:* Орки.

Племя Громовой Твари: Самое цивилизованное из племен, живущее (хотя и не занимающееся фермерством) около Высокого Леса. Тварь-тотем клана - гигантский динозавр. *Курган предков:* Насыпь Моргура. *Ритуальный враг*: Волки.

Племя Призрака Дерева: После нескольких лет шумного конфликта Призраки Дерева объявили, что будут защитниками Дедушки-Дерева. Пока у них нет никаких аргументов от других обитателей Высокого Леса, уважающих дерево. *Курган предков*: Дедушка-Дерево. *Ритуальный враг*: Злые существа нежити.

пересекающих ее путей требуют восхождения или полета. Холмовые гиганты бродят по склонам гор, пики и замерзшие высокие долины - дом морозных гигантов, белых драконов и йети. Так что те, кто решил достичь Фрозенфар, переносят рискованные подземные схватки внутри покинутых дварфских твердынь, некоторые из которых ведут в шахты, идущие сквозь эту массивную гряду. Бесчисленные племена орков, хобгоблинов, багбиров, гоблинов и гигантов называют дварфские твердыни и горные пещеры своим домом, и более темные существа скрываются на лишенных света уровнях шахт.

Важные места

Собственно дикая местность – самая важная особенность этого региона. Его погода и ландшафт опаснее монстров, и его обширные расстояния служат для изоляции отдаленных городов и поселений от всех, кроме самых целеустремленных путешественников.

Гнездо Гриффона (маленький город, 6,713): Кралгар Бонснэппер (NE мужчина человек варвар 5/боец 6), правитель утгардского поселения Гнездо Гриффона, мечтает сокрушить окруженный стеной город руками своей варварской орды и управлять им в качестве владыки. Для него не принципиально, какой именно город падет перед ним: Эверлунд, Невервинтер или Уотердип его вполне устроят.

При подготовке к своей завоевательной войне Кралгар создал самое преуспевающее и хорошо организованное поселение варваров Утгарда на Севере. В отличие от других племен Утгарда, племя Гриффона приветствует контакт с чужеземцами, особенно авантюристами, способными преподать им уловки против цивилизованных бойцов. Кралгар может в конечном счете осуществить свою мечту, построив могучую стену вокруг своего поселения и объявив себя лордом, так как Гнездо Гриффона уже равно большинству маленьких городов Севера.

Ллорк (большой городок, 3,051): Расположенный в западном конце Черной Дороги через Анорач, Ллорк - главная остановка караванов жентов. Помимо солдат-жентов Лорд-мэр Геилдарр (CE мужчина человек волшебник 7/приверженец Цирика 3) командует армией из трех сотен закутанных в пурпур Людей Лорда, защищающих город от орков, авантюристов и горожан, не ценящих откровенное правление жентов.

Лодуотер («Громкая Вода», маленький город, 8,137): Первоначально построенный мастерами-дварфскими ремесленниками для их эльфийских друзей, этот приятный и преуспевающий город людей и полуэльфов предлагает хорошо защищенную остановку для отдыха караванов и речных судов. Торговцы и путешественники, проходящие через него дважды, в конечном счете возвращаются, чтобы остаться в нем. Торговля жентов идет в Ллорк и обратно, обогащая ведущих торговцев города, а агенты Жентарима, основавшиеся в Ллорке, также строят коварные планы ниспровержения этого города.

История региона

Из тумана давно забытых веков возникли три больших эльфийских королевства — Иллефарн, где ныне стоит Уотердип; Миеритар, где теперь Высокие Пустоши; и Ирлэнн, что лежит по долине Реки Делимбайр. Под Нетером, Ровином, Руатимом и Ледяными Горами и долинами между ними стояло могущественное дварфское королевство Делзоун. В течение тысяч лет эти царства сдерживали орды гоблинов, орков и кого-то еще похуже, бродивших по холодным диким местам и жестоким горам, не интересующим дварфов или эльфов.

За тысячи лет до начала Передела Долин банды людей-варваров начали мигрировать на север по Побережью Меча и основывать свои королевства. Хотя эта новая угроза эльфийским царствам усиливалась, эльфы были обращены друг против друга в легендарных Войнах Короны. Миеритар был разрушен ужасной магией, которая убивала каждого эльфа королевства, оставив за собой только открытые, разрушенные Высокие Пустоши, а эльфы Илитиири были прокляты Кореллоном Ларетианом и высланы в Подземье, став эбеновокожими дроу.

К востоку от этих эльфийских царств, по берегам того, чем было тогда Узким Морем, возникла и стала могущественной человеческая империя Нетерил. Архиволшебники Нетерила доминировали над северным Фаэруном до катастрофического падения их королевства примерно за три сотни лет до воздвижения Стоячего Камня в Долинах. Нетерезы убегали из пустынь, растущих на их некогда плодородной земле, магический рок несся во все уголки Фаэруна, и многие пришли на Север. Их поселения стали прародителями городов типа Эверлунда, Лодуотера и Сундабара.

Дварфское царство Делзоун пало вскоре после Нетерила, наводненное самым большим излиянием орков, когда-либо виденным на Севере. А эльфы Севера начали отходить в Эвермит, покидая свои изящные города и магические твердыни. В завершение падения великих царств Севера демоны вторглись в Аскалхорн и превратили это место в позорный Хеллгейт Кип, ускорив заключительное падение Ирлэнна.

Тем временем устойчивая струйка человеческих поселенцев-северян по Побережью Меча привела к основанию Твердыни Нимоара, поселения, которое в конечном счете превратится в Уотердип. Народ Твердыни Нимоара и других молодых человеческих поселений боролся против чудовищных жителей региона в старых Войнах Троллей. Города и сельхозугодья год от года росли там, где некогда стояли частоколы и леса, и новые человеческие города приручили большую дикую местность.

В последние десять лет город Сильверимун стал столицей нового королевства людей, эльфов и дварфов, известного как Серебряные Кордоны (см. следующую статью). Дварфы вернули себе Мифрил Холл, одно из больших царств дварфов старых времен, и выгнали орков из Цитадели Множества Стрел, переименовав ее в Цитадель Фелбарр. Лесные эльфы Высокого Леса также приступили к вытеснению орков со своих земель. Север меняется, и темным силам и мощным монстрам Дикой Границы не нравится то, что они видят. Большая буря назревает на этих землях.

Заговоры и слухи

Помимо постоянной угрозы со стороны многочисленных монстров Дикой Границы, есть и более коварные опасности: Жентарим стремится расширить свое влияние на запад от Ллорка. Общество Кракена, организация шпионов, убийц и зловещих распространителей легенд и знаний, хорошо устроилось в Лускане и в других прибрежных городах и мечтает о ниспровержении внутренних городов типа Яртара по долине Дессарин. А Тайное Братство Лускана оспаривает влияние в регионе Лордов Уотердипа.

Варварское правосудие: Утгардский варвар из племени Черного Льва попадается приключенческой компании на дороге, преследуемый маленькой партией воинов, охотящихся на него. Беглец, молодой охотник по имени Тарвальд, говорит, что его обвиняют в преступлении, которого он не совершал - убийство шамана Богохардта у Колодца Беорунны. Преследователи, конечно, говорят, что он виновен.

Если герои хотят защитить Тарвальда, партия справится с охотниками и отбросит их в трудной борьбе. Но они вернутся позже с большими силами и найдут Тарвальда и героев везде, даже в городе Сильверимун.

Герои могут просто передать Тарвальда его преследователям, но он действительно невиновен. Тарвальд - меняющий форму (снежный леопард) - тайна, подозреваемая его племенем и известная Народу Черной Крови. Культисты Малара пробовали, но не смогли завербовать Тарвальда по его доброй воле, так что они убили шамана племени, подставив Тарвальда. Они планируют позволить племени Черного Льва жестко осудить Тарвальда и затем спасти его прежде, чем он будет убит.

Тарвальд знает, что он был подставлен, и знает, что ответственны двое прихожан Малара. Чтобы доказать невиновность Тарвальда, герои должны выследить реальных убийц и показать их вину.

Противостояние гигантов: Таэрн Хорнблейд, новый Высокий Маг Сильверимуна, чувствует, что прибытие гигантов в Эвермурз дает шанс умиротворить западную границу Серебряных Кордонов. Сильверимун ищет агентов, которые войдут в Мурз, найдут и установят контакта с самыми законными и мощными гигантами области и попытаются сформировать союз для уменьшения угрозы со стороны гигантов Сильверимуну и Несму на западе.

Герти Орелсдоттр («Дочь Орела»)

Женщина морозный гигант клерик Аурил 5/рунный 4): CR 18; Большой гигант (холод); HD 14d8+70 плюс 5d8+25 плюс 1d8+5; hp 190; Инициатива +0, Скорость 40 футов; AC 22 (касание 9, застигнутый врасплох 22); Атака +21/+16/+11 рукопашная (2d8+13/x3, огромный великий топор) или +13/+8/+3 дальнобойная (2d6+9, скала); Лицом/досягаемость 5 фт до 5 фт/10 фт.; SA Упрек нежити 5/день, бросание скал (приращение дальности 120 футов).; SQ Холодный подтип, темновидение 60 футов, выгоды эпического уровня, ловля скал; AL CE; Спасброски: Стойкость +20, Рефлексы +5, Воля +13; Сила 29, Ловкость 10, Телосложение 21, Интеллект 14, Мудрость 16, Харизма 14. Рост 13 футов.

Навыки и умения: Подъем +13, Концентрация +9, Ремесло (резьба по камню) +16, Дипломатия +4, Лечение +6, Скрытность -4, Прыжок +13, Знание (религия) +3, Колдовство +9, Обнаружение +8; Раскол, Великий Раскол, Написание Руны, Мощная Атака, Фокус Навыка (Ремесло [резьба по камню]), Раскалывание.

Выгоды эпического уровня: Три эффективных уровня рунного заклинателя (включая вышеупомянутые, всего).

Имущество: Наручи доспеха +4, брошь силы (как *жемчужина силы*, 5-й уровень), *ботинки скорости*, рунное ожерелье (обычно содержит 4 руны *лечения критических ран* и 2 руны *оживления мертвого*).

Заклинания клерика в день: 6/6/6/5/3/2. База DC = 13 + уровень заклинания. Домены: Зло (читает заклинания зла на 10-м уровне заклинателя), Шторм (сопротивление электричеству 5).

Дочь морозного гиганта Орела Серая Рука, Герти поклоняется Аурил, Морозной Деве, властному и репрессивному божеству. Она наследует лидерство племени от своего отца, не имеющего сыновей, и ее сила и союзники помогают ей удержать его. Ее клерические силы велики, и поскольку она преподает рунную магию клерикам близлежащих племен, у нее есть сильная поддержка и в пределах своего собственного племени, и в других.

Герти использует свои руны для защиты узкого прохода, ведущего к пещерам ее племени на Хребте Мира, для создания лечащих предметов для воинов и охотников племени и для защиты ценностей племени. С ее мудростью и навыками переговоров ее призывают для решений споров между племенами. Она проповедует, что морозные гиганты - избранный народ Аурил, поскольку из существ, процветающих в холоде, только у них есть руки и разум, чтобы направить их на службу Морозной Деве.

Серая Рука стара и, как ожидается, умрет в течение года-двух. Когда Герти примет мантию лидерства, она, вероятно, направит больше набегов на низменности или попробует некую великую коллективную магию с другими клериками морозных гигантов гор, чтобы принести на близлежащие земли большую зиму со штормами. Герти - способный лидер, готовая объединиться с другими видами гигантов, если она думает, что это послужит ее потребностям и потребностям ее божества.

Серебряные Кордоны

Столица: Сильверимун
Население: 1,090,800 (люди 40%, дварфы 20%, эльфы 20 %, полуэльфы 10%, халфлинги 5%, гномы 2%, полуорки 2 %)
Правительство: Конфедерация лордов, возглавляемых Алустриэль из Сильверимуна
Религии: Кореллон Ларетиан, Хелм, Латандер, Льюру, Милики, Морадин, Мистра, Огма, Селунэ, Суни, Тимора
Импорт: Доспехи, книги, изготовленные товары, глиняная посуда, специи, вино
Экспорт: Продукты дварфских и эльфийских ремесел, меха, герои, драгоценные металлы
Мировоззрение: LG, NG, CG

Сильверимун – Жемчужина Севера, город, построенный в качестве центра учебы и символа величия, как некогда сиявшая эльфийская столица Миф Драннор. Три года назад правитель Сильверимуна Высокая Леди Алустриэль обратилась к правителям других человеческих, эльфийских и дварфских цитаделей к северу от Высокого Леса, к западу от Эвермурз и к югу от великих гор. После долгих дебатов разнообразные дварфские твердыни, человеческие и полуэльфийские поселения и человеческие города решили объединиться во взаимном договоре защиты, возглавляемым Алустриэль, ушедшей с поста правителя Сильверимуна ради наблюдения за новой конфедерацией Серебряных Кордонов.

Существующие поселения-члены Серебряных Кордонов включают в себя Цитадель Адбар, Цитадель Феллбар, Мертвые Снега, Эверлунд, Джалантар, Мифрил Холл, Куэрварр, Сильверимун и Сундабар.

Жизнь и общество

Народ Серебряных Кордонов - уверенный, надежный и содержательный. Все вокруг хранят широкую и красивую землю, обещая рост и процветание грядущим поколениям. Действуя с осторожностью и уважением, люди надеются пожинать богатство лесов и гор, не разрушая то, чего они касаются, узнавая от эльфов и дварфов, как *жить с землей,* а не прогибать землю под человеческие прихоти. Все люди свободны, все люди могут иметь землю, и никому не гарантированы права и привилегии, отклоненные законом для других. Серебряные Кордоны представляют собой воплощение мечты, шанс создания лучшего Фаэруна, и все - от беднейшего дровосека до богатейшего городского торговца - чувствуют начало чего-то экстраординарного.

Это не говорит о том, что новая конфедерация совершенна. Одно лишь то, что люди, эльфы и дварфы отложили свои разногласия в нескольких маленьких городах Севера, не означает, что варвары, орки, гноллы, гиганты и драконы этого ограниченного ландшафта присоединятся к ним. Смертельные враги окружают лигу Алустриэль и строят заговоры для ее крушения. Сила орд орков с высоких гор растет, и они готовы к войне. Дроу Мензоберранзана угрожают неоперившемуся царству из глубин земли. И, как и в большинстве других

мест Фаэруна, руины древних царств и остатки магических бедствий ждут в лесах и снегах царств. Чума и невыразимое зло ждут того, кто будет достаточно глуп, чтобы потревожить их.

Главные географические особенности

Серебряные Кордоны в общем включают земли к западу от Анорача, к востоку от Реки Сарбрин и к северу от Реки Ровин. Обширные отрезки лесов и гор в пределах этих границ - неосвоенные дикие местности.

Холодный Лес: Сосновый, березовый и еловый лес, не отмеченный цивилизованными поселенцами или лесниками, Холодный Лес - дом некоторых племен Утгарда, никогда не сокращающих количество живых деревьев. Снежные тигры, орки и эттины бродят по лесу.

Лунный Лес: Большой лес к северу от Сильверимуна благословенно свободен от орков и других гоблиноидов. К сожалению, это состояние дел имеет мало общего с усилиями рейнджеров Сильверимуна и много – с устрашающей репутацией ликантропов, населяющих северную четверть леса. Многие из этих злых ликантропов - члены Народа Черной Крови, секты тварей-оборотней Малара, недовольные влиянием цивилизации Сильверимуна.

Нетерские Горы: Сильверимун может быть цивилизованным, но его народ никогда не станет мягким, пока ему приходится бороться с ежегодными потоками монстров, бегущими от трудной жизни в снегах гор и приходящих на низменности для грабежей. Проход между Сильверимуном и Сундабаром закрыт приблизительно шесть месяцев в году плотными снегами.

Горы Ровин: Королевства гоблинов и орков наводняют эти горы. Река Ровин проходит каскадами через пики, заполненяя туманом ущелья с ревущей белой водой. Рискованные тропы поднимаются по краю ущелья через Проход Мертвого Орка к северной стороне Ровина, но большинство путешественников предпочитают огибать горы с востока, так как в проходе живет особенно сильное и агрессивное племя орков.

Важные места

Сердце Серебряных Кордонов - верхняя и нижняя долины Реки Ровин. Продуваемая на сотни миль в тени Нетерских Гор и Эвермурз, Ровин отмечает собой узкую ленту цивилизации и безопасности в остальном неприветливой земли. Вдоль Ровин лежат фермы и поселения, которые кормят Сильверимун и Эверлунд, и ее быстрые холодные воды несут торговлю от Сундабара до Уотердипа.

Колодец Беоруннь (большой городок, 2,139): Наследственный дом Утгардского племени Черный Лев, это - огромная яма, содержащая их курган предков. Грубая деревня Черных Львов находится поблизости. Черные Львы отказались от своего традиционного пути и обосновались с фермами и стадами, охотясь в близлежащих лесах.

Цитадель Адбар (большой город, 19,962): Дварфы, населяющие эту мощную в военном отношении крепость, живут в подземных перекрученных коридорах дварфских размеров. Наземная цитадель Адбар, может быть, самая могущественная крепость к северу от Амна, за столетия противостоявшая почти сотне серьезных атак орков. Достичь Адбара трудно: торговые караваны в основном путешествуют через Подземье из Мифрил Холла или Мирабара. Караваны прибывают для снабжения дварфов плодами и растущими на поверхности овощами и возвращаются с металлами или прекрасными произведениями дварфского ремесла.

Люди и эльфы считают Цитадель Адбар трудным для отдыха местом. Она слишком тесна и слишком холодна, и зловоние изделий из металла (размещенных ниже, где живут дварфы) напоминает эльфам как минимум оркскую осаду.

Цитадель Фелбарр (маленький город, 6,987): Бывшая дварфская цитадель, отданная людям, когда дварфы отступили в глубинные твердыни, Фелбарр пал перед орками триста лет назад. Переименованный своими новыми владельцами в Цитадель Множества Стрел, он стал примером того, как орки смогли победить более слабый народ юга.

Столетия спустя, в 1367 DR, огромная орда орков, двигаясь на юг против оседлых городов, остановилась перед цитаделью орков, удерживаемой вождем, называющим себя Королем Оболдом. Вместо натиска на человеческие страны орда осадила своих товарищей. После четырехмесячной осады захватчики разрушили ворота и вступили в основную твердыню, но сильная дварфская мощь обрушилась на оба племени и вырвала цитадель из оркских клыков.

Король Емерус Корона Войны (LG мужчина щитовой дварф боец 16) взял цитадель под свой контроль, продержавшись первую ожесточенную зиму, пока шестьсот щитовых дварфов подкрепления не смогли подойти с юга, присоединившись к его силам. Народ Короны Войны теперь хорошо основан и устремлен на то, чтобы не потерять свою цитадель снова.

Тем временем на севере Хребта Мира Оболд, сбежавший при падении своей цитадели, собирает силы для другого нападения на страны, некогда бывшие по его властью. Он знает договор защиты Серебряных Кордонов и пытается определить, как лучше всего ударить сквозь слабые места союза.

Эверлунд (большой город, 21,388): Окруженный стеной город людей, эльфов, полуэльфов и халфлингов, Эверлунд - караванный торговый город и твердый союзник Сильверимуна. Его Совет Шести Старших - часть Союза Лордов.

Эверлунд стоит перед угрозами со всех сторон. Троллей, имеющих обыкновение занимать Эвермурз, можно было считать глупыми и предсказуемыми. Но не таковы гиганты, сменившие их. На юге от города огромные деревья Высокого Леса подступают все ближе и ближе к стенам Эверлунда. Великий треант Турланг расширяет Высокий Лес на север, якобы для того, чтобы сохранить остатки Хеллгейта, находящиеся далеко на востоке. Никто не думает, что пустить деревья под топор - хорошая идея, но городские люди не так уж смягчаются в тени великих деревьев.

Джалантар (поселок, 314): Джалантар - собрание двухсот или около того людей – ловцов, охотников и рейнджеров, населяющих и руины их прежней деревни, и сеть пещер в холмах. На первый взгляд посетители предполагают, что Джалантар - мертвое сообщество, сокрушенное войнами с орками. Ничто не может быть далее от правды. И по потребностям, и по способностям местные жители стали

Новые поселенцы

В долгой истории заселения земель Севера немного цивилизованных людей посмели основать постоянное жилье за пределами окруженных стенами городов и городков типа Сильверимуна и Эверлунда. Это начало меняться в первые несколько лет мира, принесенного созданием Серебряных Кордонов. Иммигранты со всего протяжения Фаэруна перемещались в северные страны, формируя новый союз, который обещает прочно встать против орков.

К удивлению граждан Серебряных Кордонов, среди новых иммигрантов есть отставные солдаты жентов и их семейства. Они рассчитались с активной службой силам жентов и, если у них было достаточно золота для покупки семян, плугов и, возможно, даже некоторой земли, попросили переместиться куда-нибудь подальше от Лунного Моря. Большинство отставников-жентов не может ждать, чтобы уйти настолько далеко от Жентил Кипа, насколько возможно, так как немногие из них желают рисковать возвратом к активной службе. Или, по крайней мере, это та история, которую они рассказывают гражданам Серебряных Кордонов.

Группа отставников-жентов недавно основала огороженную частоколом общину в одну-три сотни душ. Они знают, что города союза Серебряных Кордонов смотрят на них с подозрением. Но даже в этом случае они принесли своим семействам свои мечты о лучшей жизни и всего лишь просят позволения внести свой вклад в рост области и в мир. Новые общины выбрали себе простые названия типа Новый Форт, Вершина и Зимний Край, рассчитанные на то, чтобы звучать дружественно, а не угрожающе. Как группа, они считают себя Свободными Городами. С 1372 DR полное население Свободных Городов - около четырех тысяч.

Примерно треть вновь прибывших злы по мировоззрению, приблизительно 10% - добрые, и остальные (больше половины) - нейтральные. Степень причастности Жентарима к жизни вновь прибывших остается достаточно заметной. Немногие из отставников неистово заботятся о побуждениях жентов, но тайные агенты, религиозные связи, старая вражда и ненадежные лидеры могут впутать их в конфликты с другими жителями Серебряных Кордонов и друг с другом.

опытными истребителями орков, шпионами и проводниками. Вместо первоначальных связей в кланы все люди региона сотрудничают в защите, в охоте и в магии. Рейнджеры Джалантара горды, что пользуются спросом по всем остальным Серебряным Кордонам.

Мифрил Холл («Мифриловый Зал», большой городок, 4,991): Мифрил Холл был некогда самой большой из твердынь северных щитовых дварфов. Около 180 лет назад он пал перед теневым драконом по имени Шиммерглум, освободившимся с Теневого Плана на Фаэрун, когда члены клана Боевого Молота слишком ушли в глубины в поисках мифрила. Шиммерглум убил большинство дварфов и овладел залом вместе с окружающими его теневыми монстрами и дуэргарами. Он не был отбит до 1356 DR, когда Брюнор Боевой Молот (NG мужчина щитовой дварф боец 13) вернулся из Долины Ледяного Ветра, чтобы убить Шиммерглума.

Брюнор вытеснил дуэргаров и отобрал у них Холл, объявив себя Восьмым Королем Мифрил Холла. Щитовые дварфы на всем протяжении севера, особенно дети поколения Благословения Грома, пришли к Брюнору - добывать мифрил и закончить очистку Подземья под твердыней. Восход Мифрил Холла усилил Серебряные Кордоны, обеспечив Сильверимун энергичным городом-побратимом и верным союзником в войне.

Куэрварр (маленький городок, 1,212): Младший партнер Серебряных Кордонов, Куэрварр - лесной город людей и полуэльфов. В Сильверимуне шутят, что с Куэрварром стоит иметь союз хотя бы ради того, чтобы сохранить его прекрасную гостиницу, Свистящий Холостяк.

Сильверимун («Сребрелунье», метрополис, 37,073): Город Сильверимун - красивое место с древними деревьями и взмывающими ввысь башнями, с изгибающимися линиями каменной кладки и садами, украшающими каждый укромный уголок и балкон. Воздушные кони несут наездников в высоту, тут уважаются магия и изучение, на улицах часто слышны музыка и смех, и город имеет очаровательные магазины, полные до краев картами, книгами, незначительными магическими изделиями и красивыми вещами.

Даже более, чем Уотердип, Сильверимун построен на духе сотрудничества между расами. Люди, эльфы и дварфы - все они живут в одних и тех же областях города, не делясь на отдельные округи. Дома людей могут быть построены вокруг подножия дерева, эльфы используют дерево над ними как часть прохода к их центральному домашнему дереву, а пещеры дварфов лежат под поверхностью.

Сильверимун считается передовым центром учебы и культуры Севера. Он отмечен своими музыкантами, сапожниками, скульпторами и каменщиками — а также магами, собирающимися здесь в больших количествах, чем в любом другом городе стран Побережья Меча, кроме разве что Уотердипа. Лишь их мощь сдерживает Тайное Братство Лускана и другое зло Севера— если эти маги вдруг завтра исчезнут, цивилизованный Север легко может быть превращен в кровь и руины.

Сильверимун может похвастаться музыкальной консерваторией, большой библиотекой, парками, замкоподобными жилищами знати и храмами и святынями таких божеств, как Хелм, Латандер, Милики, Милил, Мистра, Огма, Селунэ, Силванус, Суни, Тимора и дварфские и эльфийские божества. Возможно, самая известная постройка - Университет Сильверимуна, школа магии, составленная из нескольких ранее отдельных колледжей. Школы-члены включают Колледж Леди (служащий колдунам и бардам), Школу Томатургии Мireска и Фоклучан, легендарный колледж бардов, который снова открыт (столетие спустя после наводнения орками).

Армия города, Рыцари в Серебре, числом более пяти сотен, постоянно патрулируют город. Разведчики Арфистов и маги помогают им, и когда им приходится прогонять оркские орды, устрашающие маги могут встать на борьбу рядом с ними. Сильверимун также защищен множеством оберегов, обнаруживающих присутствие злых существ и использование магии в некоторых областях. Даже давние сильверанцы немногое знают о свойствах постоянного магического поля, увеличивающего некоторую магию, поворачивающего другие дикие заклинания и снимающего третьи, защищая город к востоку от его большого открытого рынка. Некоторые области во дворце (место, всегда строго охраняемое магами элитной Магической Охраны) имеют Внутренний Оберег, для входа в который требуется магический символ.

Мир и доброжелательность города связаны с влиянием мощных местных магов и Арфистов. Народ Сильверимуна чувствует себя безопасно — и это из-за бдительности магов и агентов, обученных и установленных Алустриэль.

В 1369 DR Леди Алустриэль ушла с поста Высокого Мага, уступив Серебряный Трон Таэрну "Громовому Заклинанию" Хорнблейду (LG мужчина человек волшебник 15). Алустриэль - Высокая Леди, или Спикер Серебряных Кордонов, и возглавляет советы лиги.

Сундабар (большой город, 14,259): Область вокруг Сундабара занята только работающими шахтерами, воющими орками и гражданами Сундабара, ищущими лучшей доли. Окруженный двойной стеной город был построен ради войны. Правитель Сундабара, Хелм Друг Дварфов (NG мужчина человек боец 10/рейнджер Милики 5) начинал свою карьеру как член Наемной Компании Кровавый Топор, повысившись до командования и наемниками, и своим избранным городом. Он оказался мудрым правителем, справедливо взимая налоги со своего народа и используя доходы для гарантий защиты своего города от вторжений орков, наводняющих область каждые два-три года и

разбивающихся о крепки е стен ы Сундабара. Вечный Огонь, рьяно охраняемая вулканическая трещина под Сундабаром, является источником одного из прекраснейших магических оружий Фаэруна.

История региона

Подобно остальной части Фаэруна, Серебряные Кордоны построены на руинах стран, существовавших намного раньше. В этом случае старые королевства - эльфийское царство Ирлэнн, ранее основанное в Высоком Лесу, царство дварфов Делзоун под Аскором и человеческая Империя Нетерил. Ни одно из этих трех не занимало всю землю, считающуюся ныне частью Серебряных Кордонов, но их поселения и границы перекрывали этот регион в различные эры.

Город Сильверимун - сердце Серебряных Кордонов и яркая надежда Севера. Основанный на месте, священном для божеств природы Милики и Льюру Единорога, Сильверимун развился вокруг Гостиницы Лунное Серебро. Святые рощи стоят у Брода Сильверимун, где Река Ровин мелка и может быть пересечена вброд в середине лета, и легко оборудуется мостами, чтобы позволить пересечение ее круглый год.

Серебряная Деревня медленно выросла в Город Сильверимун , и Сильверимун стал городом в 637 DR, когда были закончены его первые стены. Для управления городом был избран первый из двенадцати Высоких Магов. Экамен Истинно Серебряный и девять его учеников основали школу и библиотеку и приступили к обучению местных воинов, ловцов, лесорубов и рыбаков. С этого дня и далее последовательные Высокие Маги преследовали цель - создать из Сильверимуна "Миф Дранноp Севера", маяк культуры, знания, искушенности и расовой гармонии.

Алустриэль стала первым Высоким Магом Сильверимуна, единодушно избранным народом, и правила долго и хорошо до 1369 DR. Она ушла, назначив Высоким Магом Таэрна Хорнблейда, и приступила к созданию нового царства на Севере Побережья Меча с Сильверимуном в его сердце. Сегодня Сильверимун - бога тое, искушенное и возбуждающее место для жизни, истинная Жемчужина Севера.

Заговоры и слухи

Авантюристы прибывают в Серебряные Кордоны продвигать цивилизацию, обыскивать земли в поискаж логовищ монстров, вычищая опасные руины и выгоняя орков-налетчиков обратно в их горные логова. Рост и процветание Сильверимуна принесли новых врагов — торговцев и гордых лордов городов типа Лускана и Яртара, ревнующих к богатству, текущему через Серебряные Кордоны.

Темные дела в Аскоре: Разрушенный дварфский город Аскор на границе Анорача был некогда вратами к царству Делзоун, богатым морским портом в давно исчезнувшем Море Харроу. Экспедиция из города Шейд основала временный лагерь в руинах, отбрасывая любых авантюристов, прибывающих для исследования старого дварфского города. Выживший из одной из этих приключенческих компаний сообщает, что могущественный архимаг возглавляет деятельность шейдов, которая, похоже, сосредоточена вокруг странного водоема жидкой тени, окруженного тринадцатью странными пирамидальными структурами. Что делают шейды? Что они могли освободить в своих усилиях по достижению цели?

Пропажа эмиссара: Два десятка дней назад волшебник, сопровождаемый четырьмя рейнджерами Эверлунда, вошел в Высокий Лес, чтобы переговорить с Турлангом о продвижении деревьев к стенам Эверлунда. Все контакты с волшебником были потеряны, хотя заклинания предсказания указывают, что волшебник по крайней мере еще жив. Волшебник заплатил за плохие для Турланга новости или стал жертвой одной из других опасностей леса?

Король Оболд Множество Стрел

Мужчина орк варвар 5/боец 4: CR 9; Средний гуманоид (орк); HD 5d12+10 плюс 4d10+8; hp 87; Инициатива +5; Скорость 40 футов; AC 17 (касание 11, застигнутый врасплох 17); Атака +15/+10 рукопашная (2d6+9 плюс 1d6 огонь/17-20, *+1 пылающий великий меч*) или +10/+5 дальнобойная (1d6/x3, короткий лук); SQ. Темновидение, грамотность в Оркском и Общем, ярость 2/день, странная увертливость (бонус Ловкости к AC, не может быть замкнут); AL CE; Спасброски: Стойкость +10, Рефлексы +3, Воля +3; Сила 18, Ловкость 12, Телосложение 14, Интеллект 13, Мудрость 12, Харизма 10. Рост 6 футов 3 дюйма.

Навыки и умения: Блеф +2, Подъем +8, Дипломатия +2, Запугивание +5, Чувство Направления +3, Прыжок +9, Слушание +3, Чувство Мотива +3, Обнаружение +4, Плавание +6, Знания Дикой Местности +4; Раскол, Адаптация к Дневному Свету, Улучшенный Критический (великий меч), Улучшенная Инициатива, Мощная Атака, Фокус Оружия (великий меч), Специализация Оружия (Великий меч).

Специальные качества: Ярость (Ex): В течение ярости Король Оболд имеет следующую статистику вместо данной выше: hp 105; AC 15 (касание 9, застигнутый врасплох 15); Атака +17/+12 рукопашная (2d6+12 плюс 1d6 огонь/17-20, *+1 пылающий великий меч*; Спасброски: Стойкость +12, Воля +5; Сила 22, Телосложение 18. Навыки: Подъем +10, Прыжок +11, Плавание +8. Ярость продолжается 7 раундов, после чего орк утомлен.

Имущество: +3 пылающий великий меч, +1 нагрудник, ботинки севера, корона огненных шаров (как *ожерелье огненных шаров* с 4 3d6 огненных шаров).

Оболд обречен на великую судьбу среди своего народа. Более сильный и более умный, чем большинство подобных ему, он завершил задания вождя и клериков своего племени перед тем, как убить вождя и взять племя под свой контроль. Он выстоял перед претендентами, не понеся повреждений, кроме нескольких привлекательных шрамов. Квалифицированный в искусстве войны и способный на жестокую ярост ь, Оболд в сражении – устрашающий противник. За эти годы он присоединил к своему племени другие племена и теперь имеет в своем распоряжении истинную армию из более чем двух тысяч воинов-орков, а также их жен и детей.

У Оболда четыре жены и восемь сыновей, уже приближающихся к взрослой жизни. Он ожидает, что достаточно скоро придет время биться с детьми-выскочками, чтобы защитить свой трон, и он готов к этому. Его

единственное истинное опасение состоит в том, что после того, как он будет мертв, они будут биться друг с другом и все, что он заработал для них, исчезнет. Чтобы предотвратить это, он постоянно обучает своих воинов и намеревается захватить низменности на юг от Хребта Мира. Эта империя орков из его грез была бы достаточно велика, чтобы он мог предоставить части ее каждому из своих сыновей, и его наследие выживет. Война стоит на горизонте Севера, возглавляемая зорким варваром с огненным мечом.

Север Побережья Меча

Столица: Нет
Население: 660,960 (люди 65%, дварфы 10%, орки 8%, полуорки 5%, эльфы 4%, халфлинги 4%, гномы 2%, полуэльфы 1%)
Правительство: Разнообразные города-государства
Религии: Почти все
Импорт: Книги, изготовленные изделия, магические изделия, шахтеры, глиняная посуда, специи
Экспорт: Драгоценные камни, кожаные товары, наемники, продукция ремесел Невервинтера, драгоценные металлы, древесина
Мировоззрение: Все

Область прибрежных гор, лесов и городов с вьющимся дымом металлургических работ, Север Побережья Меча находится во власти Уотердипа в его самом южном конце. (Город Блеска детализирован отдельно в статье Уотердип, ниже). Союз Лордов, свободная лига согласных правителей во главе с Уотердипом, объединена с добрыми городами и маленькими поселениями долины Дессарин в этой области. Тайное Братство Лускана и коварное Общество Кракена выступают против их усилий, желая править этим регионом - заклинанием, мечом и торговлей.

Главные географические особенности

Между Уотердипом и Хребтом Мира лежит клиновидная земля по побережью Моря Мечей, примерно шестьсот миль с севера на юг и более трехсот - с востока на запад в самом широком месте. Вокруг самого западного конца Хребта Мира находится Долина Ледяного Ветра, самая северная заселенная земля в этой части Фаэруна, которая находится между Морем Движущегося Льда и Ледником Регхед. Длинная Дорога, протянувшаяся от Уотердипа до Мирабара, определяет восточную границу Севера Побережья Меча.

Лес Ардип: Расположенный менее чем в дне пути от стен Уотердипа, Ардип был домом лунных эльфов, помнящих, когда их лес простирался до самого Высокого Леса и далее. В лесу еще остается некоторое эхо эльфийской мощи, и злые существа не чувствуют комфорта среди его высоких синелистов, лесного сумрака и поваленных деревьев.

Болото Мертвеца: Столетия назад тысячи человеческих, дварфских и эльфийских воинов пали в этом соленом болоте от мечей вторгшейся армии орков. Из-за булливагов, лизардфолков и черных драконов-близнецов Воарагамантара и Ваэрваэрндора болото варьируется от плохого до ужасающего. Вдохновленные рассказами о сокровищах, затонувших в полупогруженных замках, приключенческие партии продолжают просачиваться в область, возвращаясь несколько уменьшенными в численности.

Лес Невервинтер: Этот зачарованный лес на восток от города Невервинтер бесконечно нагревается Рекой Невервинтер, которая течет от бездействующего вулкана Горы Хотнау. Люди и даже орки боятся леса и стараются избегать его.

В отличие от других лесов с опасной репутацией, Невервинтер редко извергает больших монстров или злые силы — те, кто знает, что не принадлежат Лесу Невервинтер, чувствуют некоторую неловкость, частично - от ужасного ощущения того, что лес *способен* нанести им урон, если захочет.

Море Движущегося Льда: Арктические плавучие льды дрейфуют вокруг постоянных скалистых обнажений в Бесследном Море. Плавучие льдины - дом оркских племен, животных и других существ, которые могут или должны выживать на холоде.

Важные места

Дороги и тропы перекрещивают этот уголок Фаэруна. Немногие из них полностью безопасны. Бандиты и грабители угрожают путешественникам, особенно на более диких отрезках дорог.

Золотые Поля (маленький город, 7,988): Толгар Анувиен из Уотердипа (NG мужчина человек клерик 16/ученик Чонти 3) основал этот город тринадцать лет назад в качестве аббатства своего божества. Под его осторожным управлением Золотые Поля превратился в прочные сельхозугодья, охватывающие более тридцати квадратных миль, что делает его одним из самых больших городов Севера с точки зрения площади.

В отличие от больших полей Амна и Сембии, которые ищут только прибыли, Золотые Поля продолжает быть предан Чонти. Уотердип и другие города Севера зависят от Золотых Полей в зерне и продуктах, и Толгар полагается на авантюристов и союзы с мощными волшебниками для защиты от частых варварских набегов, нападений орков и чего-то еще худшего.

Долина Ледяного Ветра (конфедерация, 10,436): Самая северная человеческая земля близ велиих ледников и моря льда, Долина Ледяного Ветра - собрание из десяти городов и деревень, населенных бывшими кочевниками, варварами тундры, рейнджерами, выносливым мастеровым людом, ледовыми рыбаками, дварфами, живущими подо льдом, и торговцами, желающими выдержить резкий климат, чтобы купить кость и драгоценные камни, недоступные на юге. Здесь больше северных оленей, белых медведей, лосей и йети, чем людей. Белые драконы, к счастью, не столь многочисленны, но драконов много при любом их количестве.

Лускан (большой город, 14,173): Также известный как Город Парусов, Лускан - один из доминирующих городов северного Моря Мечей. Он населен северянами из Руатима, большинство которых в прошлом были пиратами. Совет из пяти Высоких Капитанов, все из которых - бывшие пиратские лорды, управляет городом, но истинная власть - в руках злого общества магов, называемого Тайным Братством. Братство в целом избегает конфликтов с Уотердипом и Амном, предпочитая придираться к меньшим городам и торговцам, которые не могут защититься.

В 1361 DR народ Лускана завоевал родной остров северян, Руатим. Они были вынуждены выйти из Союза Лордов и настолько ожесточены потерей своего лица, что теперь они закрывают глаза, когда пираты, причаливающие в их водах, пытаются охотиться на товары Уотердипа.

Мирабар (маленький город, 10,307): Мирабар - центр горной промышленности Побережья Меча. Щитовые дварфы города живут в подземелье, наблюдая за своими цехами. Верхние люди сотрудничают с дварфами, чтобы взаимодействовать с добычей руды, отправлять ее на рынок и защищать город от магической угрозы. Номинальный правитель Мирабара - наследственный марчион, но истинная власть - собрание, называемое Советом Искрящихся Камней, группа дварфов и людей, которая встречается раз в год для определения квот производства и того, угрожает ли нынешним клиентам уменьшение производства.

Невервинтер («Беззимье», огромный город, 23,192): Окруженный стеной город людей и полуэльфов, Невервинтер культурен, но не высокомерен, шумен, но не жаден, и очарователен, но не странен. Город лучше всего известен изделиями своих мастеров-ремесленников: лампами из многоцветного стекла, точными водяными часами и изящными драгоценностями. Он также известен своими садами, сверхъестественно обогреваемыми теплыми водами Реки Невервинтер. Летом сады заполняют рынки плодами, зиму они оживляют цветами.

Три архитектурных чуда города - его мосты: Дельфин, Крылатый Виверн и Спящий Дракон. Каждый мост хитроумно вырезан в сходстве с существом, в честь которого назван. Невервинтер и его правитель, Лорд Нашер Алагондар (LG мужчина человек боец 7/чемпион Тира 4) почти всегда на стороне Уотердипа против Лускана и орков.

Каменный Мост: Эта массивная каменная арка в милю длиной и в сто футов шириной достигает высоты в сто пятьдесят футов, выгибаясь над Рекой Дессарин. Массивные каменные статуи четырех дварфов стоят по две на каждом конце, каждая - по пятьдесят футов высотой. Дварфы построили мост пять тысяч лет назад, чтобы обеспечить себе проход по реке независимо от того, как высоко она разлилась. Что-то из магии моста закрепило Дессарин на месте: независимо от того, как река вьется и меняет направление, она всегда бежит под Каменным Мостом в одной и той же точке. Дварфы говорят, что Каменный Мост пережил тысячи лет землетрясений, наводнений и войн, потому что он посвящен Морадину.

История региона

История Севера Побережья Меча - история исчезновения старых нечеловеческих царств и утверждение Уотердипа и городов северян. (История Уотердипа обсуждена подробно в следующей статье). Первым большим государством, поднявшимся в этой части мира, был Иллефарн, королевство эльфов и дварфов, существовавшее тысячи лет назад. Первые подземелья под Горой Уотердип прорыты этим народом.

Иллефарн был современником Нетерила и пережил его падение, просуществовав до покидания эльфийскими правителями Фаэруна в связи с их уходом на Эвермит за несколько сотен лет до начала Передела Долин. После падения великих царств люди мигрировали в эти страны и построили свободные опорные точки, города и твердыни вдоль речных долин и в гаванях. Первые корабли северян прибыли в регион в течение последних столетий империи Иллефарн. Северяне колонизировали остров Руатим и распространились по всем островам северных морей. Другие мигрировали на север, мимо Хребта Мира, и стали основателями Долины Ледяного Ветра.

Вслед за падением Ирлэнна в 9-м столетии DR эльфы, дварфы, северяне и потомки нетерезов из Аскалхорна сформировали Фалорн, Царство Трех Корон, которое попыталось догнать Миф Драннор на востоке. Это продолжалось лишь столетие, прежде чем орды орков уничтожили его. Его преемник, Королевство Человека, просуществовало еще меньше. Цивилизация потеряла свою власть на этих землях, пока Уотердип не стал достаточно сильным, чтобы отогнать орков обратно к Хребту Мира. Город Лускан был основан на руинах царства орков Иллюскан, и были основаны города долины Дессарин — Ирайбор, Лонгсаддл, Секомбер и другие.

С процветанием и цивилизацией приходят и новые угрозы. Никакая орда орков не может уничтожить известные детали этого региона, но мощные силы сговариваются, чтобы управлять этой землей другими способами.

Заговоры и слухи

Тайное Братство Лускана становится все агрессивнее с каждым годом, открыто угрожая Мирабару и Невервинтеру. Десять лет назад Союз Лордов угрожал войной для предотвращения завоевания Лусканом Руатима, но немногие из лидеров этой области готовы предпринять кровавый и дорогой крестовый поход от имени пиратских вожаков Руатима.

Спасение огня: Что-то убивает огненных элементалов, живущих под Горой Хотнау в Лесу Невервинтер. Обычно люди и эльфы не заботятся о жизни и смерти аутсайдеров с Элементного Плана Огня, но Невервинтер полагается на сверхъестественную теплоту, которая пузырями вытекает по Реке Невервинтер из дома элементалов огня под Горой Хотнау. Если все огненные элементалы уйдут, река замерзает, и в Невервинтер наконец придет зима.

Щупальца кракена: Семмо немили (NE доппельгангер колдун 12) деловито подкапывает город Яртар, объединяя две несоизмеримых организации — Руки Яртара, капризную гильдию городских воров, и мощный клан крысооборотней, возглавляемый Налинаулом Шриведедом, хитрым иллитиличем. Семмонемили планирует убить Водного Барона Биллити Келдорна и занять ее место, сделав Руки секретными правителями города, в то время как Общество Кракена будет управлять Руками.

Дриззт До'Урден

Мужчина дроу боец 10/варвар 1/рейнджер Милики 5: CR 18; Средний гуманоид (эльф); HD 10d10+20 плюс 1d12+2 плюс 5d10+10; hp 124; Инициатива +9; Скорость 40 футов; AC 23 (касание 14, застигнутый врасплох 19); Атака +17/+12/+7/+2 рукопашная (1d+6 плюс 1d6 холод/18-20, *+3 скимитар клейма мороза*), + 16/+11 рукопашная (1d6+4/18-20, *+2 скимитар защиты*); SQ. Черты дроу, одобренный враг (гоблины +2, магические твари +1), слепота при свете, ярость, подобные заклинаниям способности; SR 27; AL CG; Спасброски: Стойкость +15, Рефлексы +9, Воля +7; Сила 13, Ловкость 20, Телосложение 15, Интеллект 17, Мудрость 17, Харизма 14, Рост 5 футов 4 дюйма.

Навыки и умения: Подъем +8, Приручение Животного +9, Скрытность +13, Чувство Направления +5, Прыжок +8, Знание (природа) +5, Слушание +20, Бесшумное Движение +15, Поездка (лошадь) +7, Поиск +13, Обнаружение +15, Использование Веревки +7, Знание Дикой Местности +8; Расторопность, Слепой бой, Боевые Рефлексы, Уловка, Улучшенная Инициатива, Улучшенный Бой Двумя Оружиями, Подвижность, Быстрое Выхватывание, Прослеживание, Стиль Парных Мечей, Бой Двумя Оружиями, Фокус Оружия (скимитар), Специализация Оружия (скимитар).

Специальные качества: Черты дроу (Ex): +2 расовый бонус на спасброски Воли против заклинаний и подобных заклинаниям способностей, темновидение 120 футов. Слепота при свете (Ex): Резкое подвергание яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет дроу на 1 раунд. Кроме того, он переносит -1 штраф обстоятельств на все броски атаки, спасброски и проверки при действии на ярком свету. Ярость (Ex): Во время ярости Дриззт имеет следующую статистику вместо данной выше: hp 156; AC 21 (касание 12, застигнутый врасплох 17); Атака +19/+14/+9/+4 рукопашная (1d6+8 плюс 1d6 холод/18-20, *+3 скимитар клейма мороза*) и +18/+13 рукопашная (1d6+5/18-20, *+2 скимитар защиты*); Спасброски: Стойкость +17, Воля +9; Сила 17, Телосложение 19. Навыки: Подъем +10, Прыжок +10. Ярость продолжается 7 раундов, после чего Дриззт утомлен. Он может бушевать раз в день. Подобные заклинаниям способности: 1/день — *танцующие огни, темнота, огонь фейри*. Эти способности - как заклинания, прочитанные колдуном 16-го уровня.

Подготовленные заклинания (1; база DC = 14): 1-й — *обнаружение животных или растений*

Имущество: + 4 мифриловая цепная кольчуга, Ледяная Смерть *(+3 скимитар клейма мороза),* Мерцание *(+2 скимитар защиты), статуэтка чудесной силы: ониксовая пантера* (по имени Гвенвивар; см. ниже)

Ониксовая пантера: Эта магическая статуэтка вызывает черную пантеру Гвенвивар, друга и лояльного компаньона Дриззта. Она может быть вызвана через день сроком на 6 часов. Будучи убита, она возвращается в свою форму статуэтки и не может быть вызвана в течение 48 часов. Гвен понимает Общий и Нижне-общий и имеет следующую статистику:

Гвенвивар: Женщина пантера; CR 5; Среднее животное; HD 6d8+12; hp 39; Инициатива +4; Скорость 40 футов, подъем 20 футов; AC 15 (касание 14, застигнутый врасплох 11); Атака +8 рукопашная (1d6+3, укус), +6 рукопашная (1d3+1, 2 когтя); SA Наскок, Улучшенный Захват, Царапание 1d3+1; SQ. Зрение при слабом освещении, нюх; AL N; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +9, Воля +5; Сила 16, Ловкость 19, Телосложение 15, Интеллект 6, Мудрость 12, Харизма 8.

Навыки и умения: Баланс +12, Подъем +11, Скрытность +9 *, Слушание +6, Бесшумное Движение +12, Обнаружение +6; Мультиатака, Ловкость с оружием (укус), Ловкость с оружием (коготь).

* Включает +4 расовый бонус на проверки Скрытности и Бесшумного Движения, +8 расовый бонус по проверкам Баланса. В областях высокой травы или густого подлеска ее бонус Скрытности улучшается до +8.

Несмотря на свою увеличивающуюся известность (или печальную известность) на Севере Побережья Меча в качестве дроу, живущего на поверхности, смертельный в сражении, бьющийся с большим проворством двумя магическими скимитарами и способный призвать *ониксовую пантеру* из *статуэтки чудесной силы* сражаться на своей стороне, Дриззт До'Урден остается загадкой.

Он поклоняется Милики и ведет войну с жестоким городом своего рождения (Мензоберранзаном), своими собратьями -дроу и всеми, кто служит Лолс. Он считает своими друзьями воинов-людей Севера (Вульфгар и Кэтти-бри) и дварфа Брюнора Боевого Молота (которому он помог вернуть правление Мифрил Холлом). Он имеет на своем счету убитых драконов и матерей-матрон дроу. Он бросил вызов извергам (Эррту) и Силам (Лолс), боролся, возможно, против самого смертельного убийцы, в настоящее время действующего на Фаэруне (Артемис Энтрери), и стремится выковать свою собственную жизнь на поверхности.

Вдумчивый и чувствительный к другим, Дриззт держится самых высоких идеалов, но не ожидает того же от других. Даже тревожась о предательстве и опасности, он немногословен, но способен быть вежливым (и кратким) в своих деловых отношениях. Взыскательный и тоскующий о принятии в общины и группы и желающий приобрести побольше друзей, Дриззт часто несет опасность тем, кому оказывает дружескую поддержку - благодаря преследованию Лолс и других противников (особенно Эррту и Энтрери). Те, кто встречаются с ним, видят его мрачность.

В ранние времена своих путешествий по поверхности Алустриэль приветствовала его так тепло и лично, как делает это всегда, но не осмелилась позволить ему открыто прийти в то время в Сильверимун. Его дела, хоть и очень медленно, делают Дриззта До'Урдена желанным гостем Севера Побережья Меча.

Уотердип ("Глубоководье")

Население: 1,347,840 (люди 64%, дварфы 10%, эльфы 10%, халфлинги 5%, полуэльфы 5%, гномы 3%, полуорки 2%) (Город Уотердип, метрополис, 132,661)

Правительство: Олигархия (Лорды Уотердипа, анонимные меритократические правители)

Религии: Все, особенно Денейр, Мистра и Огма

Импорт: Зерно, домашний скот, кожа, руда, древесина и экзотические товары всех стран

Экспорт: Пиво, оружие, ткань, обстановка, кожаные товары, глиняная посуда, очищенные металлы и все другие виды изготовленных товаров

Мировоззрение: Все

Уотердип - главная космополитическая мощь Фаэруна. Он извлекает выгоды превосходной гавани, мудрого правления, терпимого духа и мощной магической традиции, которая в целом производит более сильных добрых, чем злых волшебников. Уотердип содержит хотя бы одно из почти всего, но это не смешение — вместо этого он подобен дробилке драгоценных камней: грубые грани индивидуумов сглаживаются так, что их таланты сияют ярче.

Прозвище города, Город Блеска, никогда не было саркастическим. Люди знают, что Уотердип – чудо, и что жизнь там лучше или, по крайней мере, причудливее. Если уотердевиане и имеют одну известную ошибку, то это - тенденция думать, что нет ничего нового под солнцем, и они считают всю сумму человеческого и нечеловеческого опыта своим потенциальным культурным наследием. Эта ошибка не всегда плоха.

Жизнь и общество

Город Блеска - бесспорно то место, где *случаются вещи*, важный центр торговли и перемен. Уотердевиане просто принимают это как факт и никогда не думают о том, почему или каким образом это стало так. Проницательные видят, что Уотердип - город богатства, где богатые собираются для торговли, и в торговле с другими производят богатство со стремительностью, неизвестной на Фаэруне за его спиной. Монеты - огонь под котлом. Сам котел и ложки, помешивающие его - местные силы, занятые бесконечной борьбой за превосходство, борющееся друг против друга большими и маленькими способами. Это - гильдии, знать, торговцы, наемные банды, городские власти, преступные организации, отдельные граждане, ищущие ежедневный хлеб насущный, и вновь прибывшие, ищущие благосостояние.

Кое-кто считает жизнь в Уотердипе вином, которое нельзя прекратить пить. Силы всех видов, от культов и торговых интриг до организаций волшебников и иностранных правителей, считают целесообразным всегда иметь в Уотердипе активных шпионов и даже убийц. Хотя в Городе Блеска есть множество мест для того, чтобы имеющий монеты мог их потратить, также он - место, где каждый момент может быть замечен или подслушан кем-то еще. Многие уотердевиане арендуют секретные комнаты или скрываются под личинами, чтобы избежать ушей своих врагов.

Главные организации

Без некоторого внимания к организациям, скрепляющим Уотердип, обсуждать его географические особенности - значит не заметить лес среди деревьев.

Городская Стража: Одно из двух вооруженных формирований, поддерживаемых городом из Замка Уотердип, Стража функционирует как полицейская сила. Стражники одеты в зеленую, черную и золотую униформу. Они хорошо обучены и хорошо оснащены - кожаными доспехами, дубинками и короткими мечами. Они предпочитают решать проблемы словами, а не силой оружия, но если требуется борьба, они используют рога для вызова подкрепления.

Городская Охрана: Подобно Городской Страже, Охрана размещена в Замке Уотердип. В отличие от Стражи, Охрана составлена из профессиональных солдат, ответственных за защиту города, защиту ворот и охрану важных граждан и мест. Охрана носит чешуйчатые или цепные рубахи и несет короткие мечи и короткие луки.

Гильдии: Когда-то гильдии торговцев и ремесленников управляли городом. Уотердип всего лишь пережил борьбу. В наши дни гильдии сосредотачиваются на коммерческих и профессиональных предприятиях, с которыми они обращаются лучше всего и (обычно) оставляют политиканство Лорду. Уотердипская гильдия воров, Гильдия Ксанатара, пришла в Скуллпорт, глубоко под городом.

Союз Лордов: Лорды Уотердипа наблюдают за советом, состоящим из них и лордов других торговых сил Побережья Меча, а также тех внутренних городов, интересы которых близки уотердипским.

Лорды Уотердипа: Совет из шестнадцати членов, держащих тайну своих личностей, правит Уотердипом. Лорды показываются на публике только под масками и магически защищенными от предсказаний и других форм магии. Пьергейрон Паладинсон (LG мужчина человек паладин Тира 15), Начальник Уотердипа и Командир Стражи, является единственным Открытым Лордом, и его дворец в Округе Замка - место размещения правительства. Предположения о личностях других лордов – любимое времяпрепровождение в Уотердипе. Все они - компетентные и справедливые правители, и это больше, чем может надеяться большинство городов, и намного меньше других городов, правители которых носят маски.

Наблюдающий Орден Магических и Защищающих: Все волшебники и колдуны должны присоединиться к этой полугильдии, чтобы практиковать магию в Уотердипе. Членство стоит 40 gp без ежегодных выплат. Члены могут купить редкие волшебные компоненты и некоторые магические изделия в Башне Ордена, штабе гильдии.

Главные географические особенности

Уотердип контролирует сельскую местность на тридцать или сорок миль, но сам город - главная особенность. Уотердип разделен на несколько главных секций, известных как "округи", каждый из которых содержит неисчислимые бизнесы, жилье или другие здания.

Округ Замка: Округ Замка в центре города включает Гору Уотердип, ее замок, Дворец Уотердипа (занятый Пьергейроном) и дома некоторых преуспевающих уотердевиан.

Округ Доков: По сравнению с остальной частью города Округ Доков грязен, вонюч, неуклюже построен и опасен. По словам самого Эльминстера, Округ Доков – «буйная, почти что бесконечная ссора, охватывающая целые акры, прерываемая лишь маленькими зданиями, неустойчивыми торговыми делами, неправедной собакой-другой и несколькими храбрыми стражами (умеющими не дать хаосу распространиться за пределы доков), что валяющимися в зловонии гниющей рыбы».

Северный Округ: Северный Округ - прежде всего дом богатого среднего класса, меньшей знати и зажиточных торговцев.

Морской Округ: Богатейший округ города, Морской Округ - дом благородных семейств. Он демонстрирует широкие улицы, невиданные статуи, яркие и дорогие магазины и свою собственную арену, Поле Триумфа.

Южный Округ: Также известный как Город Караванов, Южный Округ служит зоной организации, погрузки и разгрузки для караванов, входящих в город через южные ворота. «Юг», как известно местным жителям, хорошо патрулируется Городской Стражей и приучен обеспечивать вновь прибывших в город жильем, информацией, продовольствием и развлечениями.

Торговый Округ: Коммерческая секция Уотердипа, похоже, никогда не закрывается, и работа останавливается только во время фестивалей. Ночью свечи, фонари, масляные лампы и *непрерывный свет* держат улицы и магазины Торгового Округа освещенными, и спящий днем персонал продает товары тем, кто ходит в магазины по ночам. Главные гильдии города имеют свой штаб в Торговом Округе, около бизнесов, где они работают, или у своих собственных.

Важные места

Приключение ждет на каждом углу улиц Уотердипа или при короткой поездке в Лес Ардип или в Горы Меча.

Замок Уотердип: Высоко на Горе Уотердип эта большая крепость щетинится могучими катапультами, отражающими захватчиков, нападающих через гавань. Самыми последними жертвами бомбардировки замка были сахуагины, напавшие в 1369 DR. И Городская Охрана, и Городская Стража размещаются в Замке Уотердип.

Город Мертвых: Огромное кладбище, Город Мертвых открыто для публики в течение дня и блокировано и патрулируется ночью. Граждане и чужаки, желающие, чтобы их дела шли без надзора, работают в тени могил. Сами могилы имеют различные уровни магической защиты, и некоторые могилы – фактически дверные проемы на магические Планы, в карманные измерения, которые не могут поддерживать жизнь, но служат зонами похорон для неограниченного количества достойной знати и нежно вспоминаемых простолюдинов.

Новый Оламн: Один из немногих бардских колледжей Фаэруна, Новый Оламн занимает место прежней виллы на вершине Горы Уотердип. Недавно удачно открытая, эта реинкарнация колледжа будет конкурировать со школами Сильверимуна.

Подгорье: Еще до основания Уотердипа на склонах Горы Уотердип поселился волшебник с семью учениками. Никто не знает происхождения Халастера Черного Плаща, Безумного Волшебника, но он, как считают, изобрел много заклинаний, ныне широко известных. Халастер вызвал и привязал существа с других Планов для строительства своей башни.

Существа Халастера — некоторые из тех, кто охотился на людей в ночи — вырыли обширные туннели под его местом жительства. Их туннели ворвались в большой, великий Нижний Зал, старые дварфские шахты давно исчезнувшего клан Мелэйркин. Халастер уничтожил дроу, наводняющих залы, и полностью перешел на под земные дороги, бросив свои башни. Его любопытные ученики, оставленные на поверхности, исследовали подземное логовище, но нашли лишь ловушки, заряженные мощной магией (и загадочные сообщения, намекающие, что «истинная мощь» ждет их ниже). Один за другим, соответственно храбрости и способностям, эти семеро спустились на поиски своего владыки. Они нашли странный, опасный лабиринт, где Халастер хранил свои сокровища, эксперименты, продовольствие и необходимые магические изделия и слуг — охраняющих (как он думал) от шпионажа, воровства и атак.

По мере того, как шло время и Уотердип рос вокруг основания горы, экспедиции вооруженных авантюристов в цитадель Халастера становились все более многочисленными. Он бродил по Планам, собирая монстров, и переместил свои действия поглубже в бескрайнее Подземье. Подгорье стало известным как место ужаса, логовище ужасных монстров, а Халастер старел, становился все более могущественным и безумным.

Воин Дурнан (NG мужчина человек боец 15) и другие, исследовавшие Подгорье, говорили о его богатствах, опасностях и обширных проходах. Многие отчаянно нуждающиеся в богатстве, отчаявшиеся или убегающие от преследования, спустились в шахты в гостинице Дурнана, Зияющий Портал. Некоторые возвратились и теперь живут богато, жадно храня полученное в приключениях. Некоторые в Уотердипе перешептываются, что Лорд все еще приговаривают неповинующихся преступников к Подгорью - умереть или найти свой собственный путь к свободе.

Говорят, что Халастер все еще бродит по дюжине уровней и двум дюжинам подуровней Подгорья, наблюдая из-за стен. Лорды Уотердипа пропускают мимо ушей сообщения о храмах под ним (особенно о Променаде Илистри) и даже о полностью беззаконном торговом сообществе в глубинах Скуллпорта. Морские пещеры связаны большими протоками с водами Подгорья, позволяя морским капитанам заниматься контрабандой грузов с дроу и более темными существами, живущими в злом Скуллпорте. Лорды запрещают рабство в Уотердипе, но не вмешиваются, когда сомнительный народ ввозится контрабандой по этому маршруту.

Эльминстер описал Подгорье лучше всего: «Самое известное поле битвы для зарабатывания репутации старого авантюриста — и самая большая известная могила героев на Фаэруне».

Скуллпорт («Порт Черепа», большой город, 2,123): Темный близнец светлой души Уотердипа, Скуллпорт - подземный город, связанный и с Подгорьем, и с большим морем Подземья. В Скуллпорт допускаются лишь Лорды Уотердипа, потому что безумие и хаос, который царит там, иначе может подняться на поверхность и уничтожить Город Блеска. Агенты Уотердипа контролируют захороненный город-близнец и иногда выполняют здесь миссии, но они в общем воздерживаются от действий, если жители Скуллпорта не составляют заговоров против верхнего города.

История региона

Протяженный, шумный Город Блеска, самый энергичный и эклектичный центр торговли современного Фаэруна, начинался как хорошая гавань на штормовом и усеянном рифами Побережье Меча, где так редки порты для судов. Рука Горы Уотердип защищала залив, глубоководный практически до самого берега.

Из длинной истории этого места многое было утеряно. Известно, что около 1088 DR в этих местах начались ежегодные весенние и осенние базары. Племена медленно заселили и разработали очищенную землю и неизбежно боролись за нее. Волшебник Халастер прибыл сюда, построил свою башню и отказался от нее ради Подгорья.

Местные племена были побеждены и объединены Улбейрагом Кровавой Рукой, который был в свою очередь побежден Нимоаром Ривером в 882 DR. Нимоар построил постоянную опорную точку внутри деревянного палисада, где находится северный конец современного Уотердипа, и сдерживал пиратские и племенные набеги. Перед смертью в 936 DR Нимоар повел своих воинов в Первую Войну Троллей, очищая земли к востоку и к северу от растущего города от троллей и орков. Позже «Военный Лорд Опоры» бился и пал в десятилетней Второй Войне Троллей.

В 952 DR волшебник Агарион стал специальным советником Военного Лорда Уотердипа. Его магия привела к решительному поражению троллей. Свободный Город Уотердип рос в размерах и богатстве, и под мудрым руководством был построен Замок Уотердип (тогда - лишь простое убежище). Более чем за десятилетие богатство и рост Уотердипа сделали его правителей гордыми. Таков был Рорлор, мечтавший об основании «Империи Севера» с Уотердипом в качестве столицы и собой - на троне.

В 1032 DR Рорлор поднял армию, чтобы победить любого, кто посмеет встать на его пути. Агарион на общественном собрании бросил ему вызов. Разгневанный Рорлор напал на волшебника со своим мечом — но Агарион превратил клинок Раурлора в змею, которая укусила и убила Военного Лорда Уотердипа. Затем Агарион забрал трон и объявил себя первым Лордом Уотердипа. Агарион установил декретом, что будет управлять как равный со скрытыми маской неизвестными Лордами, выбранными из всех слоев общества уотердевиан.

Агарион принес в Уотердип порядок, основав Городскую Охрану и Городскую Стражу. Он правил двести лет, в течение которых город рос в размерах и процветал. Городские Округа были установлены в 1035 DR, городские гильдии в 1248 DR несколько раз расширяли его стены, и поток богатств год от года никогда не прекращался или сокращался.

В 1256 DR магическая долговечность Агариона провалилась, и он умер. Правящий Совет Глав Гильдий правил до Войн Гильдий в 1262, при которых все Главы Гильдий, кроме двух, погибли. Эти двое объявили себя Двумя Лордами-Магистрами. В течение их правления в городе утвердились Теневые Воры. Распространились приписки и коррупция, и общественная безопасность могла быть куплена лишь в виде боевых телохранителей.

Два долгое время скрытых Лорда, Баэрон и Шиларн, появились в 1273 DR и убили Двух Лордов-Магистров. Они установили существующую систему правосудия, прикоторой магистры служили судьями. Теневые Воры оказались вне закона, Баэрон объявил себя Открытым Лордом Уотердипа, а официальное население Уотердипа достигло ста тысяч.

Три года спустя у Баэрона и Шиларн появилась дочь Лестин, которая должна была стать одним из величайших Лордов Уотердипа. В этом же году город достиг своих теперешних границ, а численность Лордов была увеличена до шестнадцати. Работая как Леди Под Маской, Лестин позже просочилась в сферу Теневых Воров, все еще работавших в городе, сломив их мощь.

В 1302 DR авантюристы Мирт и Дурнан вышли из Подгорья богачами. Рассказы об их приключениях распространились, соблазняя других, последовавших по их следам к богатству или смерти. Шесть лет спустя Баэрон и Шиларн умерли. Лестин стала Открытым Лордом на месте сврего отца, и был построен Дворец Уотердипа.

После смерти Лестин в 1314 DR Открытым Лордом стал выбранный ей преемник, Пьергейрон. Его правление продолжается до сих пор, хотя он предложил своей дочери Алине Паладинстар (LG женщина человек боец 3/волшебник 12) встать на его место. Уотердип пережил бедствия, включавшие бои божеств на улицах, разрушение Миркула и возвышение Цирика и новой Мистры. Сквозь все эти несчастья город катился к новым волнениям, энергии, новым предприятиям, сплетням и приключениям.

Заговоры и слухи

Уотердип - начало и конец тысяч заговоров и планов Севера.

Отсутствие: Героев нан имает эльфийский вельмож а по имени Саэвал Баэлитин, чтобы найти его племянника Нувруила, честолюбивого молодого мага. Лорд Саэвал слышал, что его племянник, по последним известиям, был в Уотердипе, и он хочет, чтобы герои доставили ему жизненно важное сообщение. Тем не менее, прибыв в Уотердип, герои узнают, что Нувуруил и его компания авантюристов спустилась в Подгорье десять дней назад и с тех пор о них ничего не слышно. Поиск Нувуруила в Подгорье - задача, о которой не хочется даже говорить, но если молодой эльфийский лорд ранен или пойман, герои могут быть его единственной надеждой.

Возвращение из изгнания: Почти на столетие Теневые Воры были изгнаны из Уотердипа, но ходят слухи о новой гильдии, поднимающейся в Торговом Округе. Умные и находчивые жулики с мощной магической помощью воруют в магазинах города, ужасают торговых принцев и убивают городских должностных лиц, оказывающихся слишком любознательными. Городской народ шепчет, что Теневые Воры вернулись, что Гильдия Ксанатара возвратилась из Подгорья или что некая новая гильдия поднимается, чтобы занять их место. Городская Стража, похоже, скомпрометирована новой гильдией, так что агентов Открытого Лорда вполне устраивает, чтобы авантюристы разогнали гильдию, чтобы потом млжно было обосновать и обработать их действия.

Халастер Черный Плащ

Мужчина человек волшебник 20/архимаг 5/эпический 5: CR 30; Средний гуманоид; HD 20d4+60; hp 128; Инициатива +8; Скорость 30 футов; AC 19 (касание 19, застигнутый врасплох 19); Атака +9/+4 рукопашная (заклинание касанием) или +9/+4 рукопашная (1d6-1, четвертной посох) или +14/+9 дальнее касание (заклинанием); SA способности архимага; SQ. Увеличенный показатель способности, выгоды эпического уровня, магические способности, укрепления Подгорья; AL CE; Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +10, Воля +18; Сила 9, Ловкость 18, Телосложение 16, Интеллект 24, Мудрость 22, Харизма 10. Рост 6 футов.

Навыки и умения: Алхимия +17, Концентрация +28, Ремесло (огранка камней) +12, Ремесло (создание ловушек) +17, Поломка Устройства +12, Приручение Животного +3, Излечение +8, Скрытность +6, Чувство Направления +8, Знание (Тайны) +32, Знание (архитектура и проектирование) +27, Знание (Планы) +12,

Знание (религия) +17, Знание (история Подгорья) +17, Знание (Уотердип местное) +22, Слушание +9, Профессия (гербалист) +11, Наблюдение +22, Поиск +27, Колдовство +34, Обнаружение +24, Использование Веревки +6; Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Чудесного Предмета, Создание Портала, Задержка Заклинания, Улучшенная Инициатива, Магический Ремесленник (Создание Портала), Максимизирование Заклинания, Ускоренное Заклинание, Написание Свитка, Фокус Навыка (Колдовство), Фокус Заклинания (Зачарование), Фокус Заклинания (Превращение), Одаренное Колдовство.

Специальные атаки: Способности архимага: Тайная досягаемость: заклинания касанием Халастера имеют дальность 30 футов. Тайный огонь (Su): Халастер может прочитать любое заклинание как *заряд энергии* (дальность 600 футов, урон 5d6+1d6 пунктов на уровень заклинания). Сила заклинаний +2. Мастерство элементов: Халастер может готовить любое известное тайное заклинание с кислотным, морозным, огненным, электрическим или звуковым описателем, которое будет наложено как другая стихия. Например, *огненный шар* может быть подготовлен для нанесения звукового урона вместо урона огнем. Мастерство контрзаклинания: когда Халастер успешно делает контрзаклинание любому заклинанию, которое может быть обращено, он полностью отражает его на колдовавшего. Для заклинаний, не подверженных обращению, срабатывает обычное контрзаклинание.

Специальные качества: Увеличенный показатель способности: Халастер использовал заклинание *желание,* чтобы увеличить свои Интеллект и Мудрость на 5 пунктов каждый (включая указанные выше). Выгоды эпического уровня: Халастер имеет пять эффективных уровней архимага (включая указанные выше) и +1 высокоуровневых заклинаний x5 (включая указанные ниже). Магические способности: Через заклинания *постоянство* и *желание* Халастер имеет следующие постоянные способности: движение в полной тишине, *проход без следа*, *защита от стрел, истинное видение*, хождение по воздуху как по устойчивой земле (как способность заклинания *конь-фантом* 12 -го уровня). Укрепления Подгорья (употребимо, только когда Халастер находится в пределах Подгорья). Долговечность: Халастер не стареет. Проекция: Халастер может делать до 30 проектируемых образов себя в различных частях Подгорья (он не нуждается в визуальном контакте с ними) и может накладывать заклинания через них и перемещаться к месту любой проекции как свободное действие). Контроль *порталов*: Халастер знает, используется ли какой-либо *портал* в Подгорье. Он может активизировать, дезактивировать или изменять место назначения любого *портала* в пределах Подгорья как стандартное действие.

*Заклинания волшебника в день:*4/6/6/6/6/5/5/2/4/3/1/1/1/1/1. База DC = 20 + уровень заклинания, 22 + уровень заклинания для заклинаний превращения и зачарования. Уровень заклинателя волшебника - 25-й.

Имущество: Кольцо регенерации, домашнее кольцо (*телепорт* 3 раза в день, когда находится в пределах Подгорья, снимает *тайный замок* или непризматические магические барьеры касанием, действует как кольцо *свободы движения*, поглощает все эффекты *магической ракеты* и электричества), 1d20 летучих кинжалов (оживляемые летучие объекты с +1 бонусом улучшения), *одежда глаз, кольцо защиты +5*. Помимо этих изделий, которые он носит всегда, Халастер имеет тайники магических изделий на всем протяжении Подгорья, содержащие мощные изделия всех видов.

О создателе Подгорья, Халастере Черном Плаще, широко и правильно думают как об очень старом, очень мощном волшебнике... который к тому же совершенно безумен.

Древний маг опытен в таких разнообразных талантах, как огранка камней, разработка и размножение и контроль монстров (живых и нежити) с других Планов. Его безумие делает его постоянно хихикающим и бормочащим себе под нос, и он кажется неспособным следить долгое время за спорами или беседой. Однако, его безумие не мешает ему наблюдать за опасностью или угрозой — защищается он со скоростью и эффективностью молнии.

Халастер обладает буквально сотнями магических изделий, и находясь в Подгорье (где он обычно скрывается в стенах, используя свою собственную секретную сеть ходов), он может командовать конструкциями типа големов, ужасов в шлеме и ползучих когтей. Халастер может также обращаться к заклинаниям *непредвиденное обстоятельство*, клонировать себя и пользоваться уловками и ловушками Подгорья, включая «движущиеся порталы», который могут схватить его или других и переместить их в другое место.

Моменты здравомыслия Халастера в Подгорье редки, но за пределами его он обычно ясен. В таких случаях Халастер скрупулезен, дотошен, достоен, холоден. Он не помнит никакой помощи, данной ему, и не прощает дерзости — а также старается во всем идти своим собственным путем, не заботясь ни о каких разрушениях или вреде, который он может причинить при этом другим.

Главные интересы Черного Плаща включают сбор новых монстров и магии. После тысяч лет немногое действительно «ново» для него. В ожидании таких восхищений он развлекается, управляя событиями и политикой по своей прихоти.

Мирт

Мужчина человек боец 8/жулик 5: CR 15; Средний гуманоид; HD 8d10+14 плюс 5d6+15; hp 108; Инициатива +8; Скорость 30 футов; AC 22 (касание 14, застигнутый врасплох 18); Атака + 16/+11/+6 рукопашная (1d+8/17-20, *+2 длинный меч губитель конструкций*), +14 рукопашная (1d+3/19-20, *+1 кинжал мороза*); SA Атака крадучись +3d6; SQ Уклонение, нахождение ловушек, странная увертливость; AL CG; Спасброски: Стойкость +10, Рефлексы +10, Воля +9; Сила 18, Ловкость 18, Телосложение 16, Интеллект 14, Мудрость 18, Харизма 15. Рост 5 футов 10 дюймов.

Навыки и умения: Оценка +6, Блеф +7, Подъем +11, Дипломатия +11, Приручение Животного +8, Запугивание +7, Прыжок +11, Знание (история Уотердипа) +7, Знание (Уотердип местное) +7, Слушание +7, Бесшумное Движение +8, Исполнение (фокус) +3, Профессия (рыбак) +9, Профессия (игрок) +9, Профессия (моряк) +9, Поездка (лошадь) +11, Чувство Мотива +9, Обнаружение +5, Плавание +10; Расторопность, Слепая Борьба, Выносливость, Улучшенный Критический (длинный меч), Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Лидерство (15), Стиль Парных Мечей, Бой Двумя Оружиями, Фокус Оружия (длинный меч), Специализация Оружия (длинный меч).

Имущество: +4 мифриловая рубаха очарования, +2 длинный меч губитель конструкций, +1 кинжал мороза, кольцо регенерации, амулет защиты от яда +4, Амулет Лорда (действует как *амулет защиты от обнаружения и местоположения*, плюс позволяет доступ к защищенным магическими оберегами областям Уотердипа), *Шлем Лорда* (маскирует голос и действует как *кольцо щита разума*), *Одежды Лорда* (делает носящего идентичным другим Лордам Уотердипа).

Жирный, хрипатый старый жулик широко (и правильно) верил, что будет одним из Лордов Уотердипа. Мирт-Ростовщик сколотил свое благосостояние в Подгорье после красочной карьеры наемного генерала. В качестве Мирта Бес пощадного или

Старого Волка Мирт нажил много врагов, особенно в стычках в Амне, Тетире и Калимшане. Он также нашел несколько хороших друзей, особенно - авантюриста Дурнана.

Далеко не один противник недооценивает проворство Мирта и хитрость, потому что они видят только его общеизвестный имидж ревущего, подвыпившего хвастуна. Однако, лишь незнакомые с Уотердипом недооценивают хитрость Мирта и его людей. Эти качества сделали его гораздо более богатым в качестве инвестора в деловые предприятия, чем он когда-либо становился в качестве наемного меча или собирающего сокровища авантюриста.

Мирт – и Арфист, и Лорд Уотердипа, и у него золотое сердце при всем его хвастовстве и любви к ссорам в тавернах и ко грубым развлечениям. Он хочет оставить после себя Фаэрун лучше, и длинные рассказы о его приключениях, похоже, указывают на то, что он может сделать это.

Элайт "Змея" Кролнобер

Мужчина лунный эльф боец 3/волшебник 9: CR 12; Средний гуманоид; HD 3d10+6 плюс 9d4+18; hp 63; Инициатива +8; Скорость 30 футов; AC 18 (Касание 16, застигнутый врасплох 14); Атака +10/+5 рукопашная (1d8+3/19-20, длинный меч мастерской работы) и +11 рукопашная (1d4+3/19-20, *+2 кинжал*) или +13/+8 дальнобойная (1d4+5/19-20, *+2 кинжал*); SQ. Черты эльфа, видение при слабом освещении; AL NE; Спасброски: Стойкость +8, Рефлексы +8, Воля +10; Сила 17, Ловкость 18, Телосложение 15, Интеллект 16, Мудрость 16, Харизма 17. Рост 5 футов 8 дюймов.

Навыки и умения: Баланс +7, Подъем +6, Концентрация +5, Скрытность +14, Чувство Направления +6, Прыжок +6, Знание (история Уотердипа) +6, Знание (Уотердип местное) +6, Слушание +8, Профессия (пивовар) +6, Поездка (лошадь) +7, Поиск +8, Чувство Мотива +6, Колдовство +6, Обнаружение +8, Плавание +6, Кувырок +7, Использование Веревки +7; Расторопность, Слепая Борьба, Увеличенное Заклинание, Улучшенная Инициатива, Написание Свитка, Стиль Парных Мечей, Борьба Двумя Оружиями, Ловкость с Оружием (кинжал), Фокус Оружия (длинный меч).

Специальные качества: Черты эльфа: иммунитет к заклинаниям и эффектам *сна*, +2 на спасброски против эффектов зачарования, +2 бонус на проверки Слушания, Поиска и Обнаружения.

Заклинания колдуна в день: 4/5/5/4/2/1. База DC = 13 + уровень заклинания.

Книга заклинаний: 0 — все; 1-й — *оживление веревки, горящие руки, постигать языки, падение пера, идентификация, магическая ракета, щит, сон, истинный удар*; 2-й — *кошачья грация, темнота, темновидение, выносливость, невидимость, ловкость, зеркальное изображение, сопротивление элементам, паутина*; 3-й — *рассеивание магии, огненный шар, полет, заряд молнии*; 4-й — *дверь измерений*; 5-й — *конус холода*. Элайт предпочитает использовать свои ячейки заклинаний более высокого уровня, чтобы готовить заклинания *огненного шара* и *заряда молнии* с умением Увеличенного Заклинания.

Имущество: наручи доспеха +2, плащ эльфоподобных, +2 кинжал, кольцо тарана (25 зарядов), *кольцо защиты +2*, длинный меч мастерской работы. Ходят слухи, что Элайт имеет накопления других магических изделий и больших сумм денег в различных местах вокруг Уотердипа, включая *лунный клинок* его семейства (мощная эльфийская семейная реликвия, магический меч со множеством специальных способностей).

Урожденный благородным семейством Эвермита, Элайт был последним в своей линии, когда заявил права на *лунный клинок* своего семейства. Тот отверг его, но не убил. В отчаянии он в тот же день уехал в Уотердип и с тех пор не возвращался на Эвермит.

Достигнув материка, Элайт признал холодную ярость и ледяной характер, которые ощутил в нем *лунный клинок*. Интересующийся исключительно собственной прибылью и выживанием, Элайт получил в Городе Блеска соответствующую репутацию. В тавернах циркулируют рассказы о различных приключенческих экспедициях, которые он возглавлял, и из которых он был единственным вернувшимся.

Недавно Элайт был поражен отравленным клинком при возвращении эльфийского артефакта от Рыцарей Щита. Поскольку он умирал, его мысли были направлены к его маленькой дочери Азарии и к тому, что случится с ней после того, как он умрет. Этот бескорыстный поворот мыслей побудил его *лунный клинок* проснуться и излечить его. Он хранит *лунный клинок* в безопасном месте, пока его дочь не готова заявить на него права, и хотя он все еще безжалостен и злобен, он избегает ситуаций, в которых он мог бы погибнуть, предпочитая нанимать для грязной работы авантюристов. Его контакты во всех уровнях общества Уотердипа готовят его к необычным событиям.

Старые Империи

Наследники падшего царства, бросившего вызов самим небесам, народ Старых Империй был призван на Фаэрун тысячелетия назад и порабощен волшебниками. С помощью своих иноземных божеств бывшие рабы освободились и обосновались на землях, которые являются теперь Чессентой, Мулхорандом и Унтером. Эти страны достигли вершины мощи тысячи лет назад и с тех пор медленно опускаются, их обширные территории теряются в пользу более молодых и более энергичных царств.

Стойкие к переменам и столетиями враждебные к посетителям, Старые Империи были вынуждены принять активное участие в фаэрунских делах лишь в недавние годы и могут восстановить видное положение в фаэрунской политике и культуре.

Чессента

Столица: Кимбар (теоретически)
Население: 3,386,880 (люди 82%, халфлинги 6%, дварфы 5 %, полуорки 4%, лизардфолки 2%)
Правительство: Варьируется от города к городу (военная диктатура, теократия, монархия)
Религии: Анур, Ассуран (старое имя Хоара), Азут, Латандер, Красный Рыцарь, Чаззар (аспект Тиамат), Вокин
Импорт: Сыр, стекло, лошади, магические оружие, наемники, парфюм, свинина, рабы
Экспорт: Искусство, рогатый скот, золото, виноград, оливковое масло, качественное железо, серебро, рабы (в Тэй), статуи, оружие, вино
Мировоззрение: N, CG, LN

Группа городов, считающаяся отдельной нацией на остальной части Фаэруна, Чессента отнюдь не едина. Города воюют друг против друга по старым взглядам, философским различиям или экономическим рычагам. Здешние авантюристы и наемные компании живут хорошо, нанимаемые различными правительствами для скрытых атак, стратегического планирования или защиты. Культурой Чессенты владеют физические конфликты, военные герои ценятся очень высоко. Нация дружественна к дварфам и полуоркам, но у нее нелегки отношения с эльфами. Чессентанцы ценят искусство и являются большими фанами театра; бардская профессия - вторая, уступающая лишь бойцам.

Жизнь и общество

Люди Чессенты страстны и проживают каждый день по полной. Чужеземцы считают их пьяницами и буянами – чессентанцы часто устраивают пирушки и борьбу, не бросая ничего на полпути. Их спортивные соревнования - популярные события, особенно борьба, и почти каждый гражданин имеет некоторый навык борьбы.

Большинство правителей Чессенты - отошедшие от службы солдаты, и звание Военного Героя - одна из величайших почестей, которую может получить человек, причем в любом конкретном сражении редко находится более одного человека, достойного такого звания. Это посвященность войне вполне удовлетворяет чессентанцев, поскольку их нация процветает в связи с конфликтами между конкурирующими городами.

Чессентанцами практикуется рабство, хотя оно распространено менее широко, чем в Унтере и Мулхоранде. В отличие от этих стран, владелец раба может предоставить рабу свободу в любое время, часто – за исключительную работу. Рабы остаются неграмотными, кроме Кимбара. Значительный средний класс Чессенты управляет деньгами страны. Правительство поощряет всеобщее процветание, так что налоги с доходов остаются высокими.

Главные географические особенности

Чессента занимает широкую, плодородную равнину, окружающую большой Залив Чессенты на юго-востоке Моря Упавших Звезд. Ломаные горные цепи и бурная горная местность отмечают его восточные, южные и западные границы.

Змеиное Болото: Смертельные змеи, крысооборотни и крокодилооборотни населяют это опасное болото. У крокодилооборотней есть полузатонувший город, и два вида ликантропов постоянно воюют.

Аканамир: Это озеро богато рыбой и населено водяными (водные умбровые увальни). По крайней мере одно пиратское судно терроризирует озеро, и маленькие племена лизардфолка разбросаны по его берегу. Полуостров между западным и южным рукавами озера известен как Аканал, часть самых богатых сельхозугодий на всем Фаэруне.

Аканапикс: Включающая в себя самые высокие пики Чессенты, эта гряда более известна свирепым оркским племенем Пылающий Шип, которое исчисляется десятками тысяч и обитает в большой покинутой дварфской шахте. Чессентанцы добывают железо в более безопасных областях.

Наездники Неба: Эта горная цепь - главным образом холмы. Населенные бандитами на восточной стороне, троллями и дуэргарами на западной стороне и птеранодонами - повсюду, холмы скрывают руины цивилизации ааракокр, уничтоженной охотящимися наемниками.

Трескел: К югу от бездействующего вулкана, известного как Гора Талбэйн и к северу от Наездников Неба, находится скудно заселенная земля Трескела, на котрую предъявляют свои права и Чессента, и Унтер, но в действительности он не является частью ни одного из них. Очень старый вампир-зеленый дракон по имени Джаксанаэдегор устроил логовище где-то в горах Талбэйн и провозгласил пустоши Трескела своим королевством, хотя он не может переносить дневного света.

Важные места

Чессента поделена между тремя главными фракциями или союзами: Аканаксом, Кимбаром и Суренаром. Большинство других городов преданны одному из этих трех, хотя некоторые придерживаются нейтралитета.

Эйрспур («Воздушная Шпора», большой город, 22,282): Этот мощный торговый порт на 30% населен полуорками. В течение нескольких лет у него была агрессивная позиция против Кимбара, и теперь город восстанавливает свои силы и высматривает других врагов. Им управляет военный совет во главе с Крулусом (N мужчина полуорк боец 8), лукавым, прагматичным и жадным.

Аканакс (большой город, 24,632): Этот город подобен военному лагерю. Граждан-мужчин призывают в армию или убивают за дезертирство. Незнакомцы здесь разве что допускаются и рассматриваются с подозрением. Никакие наемные компании в пределах его границ не позволяются.

Аканакс враждовал с Лутчеком в течение нескольких лет и объединился с Кимбаром против Суренара. Король Хиппартес (LN мужчина человек боец 19) - тиран, но считается самым лучшим солдатом нации. Городское население Аканакса не включает армию, разбившую лагерь вне города, приблизительно в пятьдесят тысяч солдат.

Кимбар (метрополис, 110,843): Сотни лет назад Чаззар избрал Кимбар центром своей недолгой Чессентской Империи.

Кимбар - традиционная столица Чессенты, хотя она, по правде говоря, была таковой в течение лишь одного короткого периода его истории. Население города связано с искусством, философией и музыкой, и город известен своим колледжем мудрецов и колледжем художников. Кимбар может похвастаться вторым по величине флотом на востоке внутреннего моря (уступая Тэю). Его флот часто бьется с городами на северном побережье.

Кимбарский колледж волшебства восстанавливается после его разрушения в 1370 DR во время обряда силы, вовлекающей артефакт Теневого Плетения. Не так давно правление Скептанара было сброшено теневым магом Эйроном Морайтом (N мужчина полуэльф волшебник 13/адепт тени 3), работавшим в течение нескольких месяцев, пока ему на замену не была назначена благороднорожденная волшебница Мелисанда из Аррабара (LG женщина человек волшебник 7). Теперь Эйрон живет в Мерчвуде, маленьком лесу между Дымящими Горами и Аддер Пикс по Вьющейся Реке.

Лутчек (метрополис, 61,580): Также известный как Город Бешенства, Лутчек возглавляется семейством Каранок, все члены которого принадлежат культу Энтропии (неразумная гигантская *сфера уничтожения,* которую они считают божеством), группой, желающей уничтожить всю магию.

Караноки — и особенно их теперешний глава Маэлос (LE мужчина человек аристократ 19) — надеются, что хрупкие чессентские союзы уничтожат друг друга, так что *они* смогут взять правление. Никакие наемные компании здесь не позволяются.

Лутчек ненавидит пользователей тайной магии; известным волшебникам и колдунам грозит сожжение. Эльфы (считающиеся магическими существами) и дварфы (считающиеся волшебникам и земли) преследуются судебно, как и те, кто связаны с табуированным народом.

Суренар (метрополис, 73,896): Этот агрессивный портовый город объединился с Эйрспуром и Лутчеком против Кимбара. Правительство состоит из представителей каждого из трех самых мощных семейств города. Они предпочитают покупать победу деньгами и сокровищами, обычно оплачивая услуги мощных волшебников (что иногда вызывает разногласия с Лутчеком).

История региона

Чессентские люди провели столетия под правлением Унтера во время зенита этой империи. Чессентанцы росли при упадке и религиозном притеснении своих владык и наконец восстали под предводительством героя войны по имени Чаззар. Фактически красный дракон, тайно полиморфировавший в человеческую форму, Чаззар почти на столетие сумел подчинить себе Унтер.

Хотя города-государства Чессенты присягнули центральному монарху, каждый имеет свои собственные соображения о том, кем этот монарх должен быть, и Чессента с тех пор раздирается войнами между ее городами-государствами за определение превосходства. Это постоянное состояние войны произвело нацию обученных бойцов и уверенность во внешних наемных и приключенческих группах для грязных дел. Чессента участвует в торговле морским путем с другими нациями и не показывает никаких признаков скорого объединения.

Заговоры и слухи

Приключения в Чессенте - в общем помощь одному городу в его борьбе против другого.

Горящая Гора: Одна из Дымящих Гор (в ряде, отделяющей северный Унтер от южной Чессенты) недавно взорвалась, обрушив горячий дождь почти на сотню миль в каждом направлении. Взрыв согнал с места местных монстров, большинство из которых ушло на север. В эту орду входят молодые драконы, Кир-лананы, волшебники-затворники и распадающиеся личи. Правители южных городов стремятся нанять наемников и авантюристов, чтобы решить проблему, прежде чем существа достигнут цивилизованных областей.

Мулхоранд

Столица: Скалд
Население: 5,339,520 (люди 95%, полуорки 2%, затронутые планами 2%)
Правительство: Теократия
Религии: Мулхорандский пантеон, Гонд, Маск, Мистра, Красный Рыцарь
Импорт: Прекрасная древесина, ладан, железо, парфюм, рабы (из Тэя), специи
Экспорт: Эль, пиво, незаполненные книги заклинаний, золото, гранит, бумага, драгоценные камни
Мировоззрение: LN, LG, LE

Одна из немногих древних империй, выживших до наших дней, Мулхоранд тысячелетиями существовал под руководством физических проявлений своих божеств. Теперь, в руках смертных потомков этих божеств, Мулхоранд начал изменяться и приспосабливаться к остальной части мира, открывая себя для внешней торговли и идей.

После краха правительства Унтера Мулхоранд завоевал многие из территорий своего старого конкурента и может уже задуматься о перестроении в империю, коей он был ранее. Все еще непопулярный в некоторых западных странах за свое принятие рабства, Мулхоранд остается экзотической землей с мощной магией, старыми технологиями и мощным духовенством.

Город Скалд

Жизнь и общество

Мулхоранд долго был патриархальной нацией, где первый сын семейства унаследовал две трети собственности семейства, второй сын получал остальное, а все остальные дети были предоставлены самим себе. С уходом божественных проявлений и под влиянием на Фараона Хорустепа III иностранных наемников законы Мулхоранда начали предписывать равенство между полами.

Клерики - все еще самые уважаемые члены общества, причем подавляющее большинство их является потомками воплощений божеств, которым они служат. Волшебники и колдуны здесь также весьма уважаемы, они проводят время, исследуя новую магию или старые артефакты.

Религия для мулхорандцев важна. Они читают молитвы четырежды в день, клерики управляют правительством, и храмы имеют в собственности всех рабов нации (которые по сути арендуются другими). Класс также важен: бюрократы (люди со статусом) бреют свои головы и рисуют круги на своем лбу. Один круг указывает на почетного гражданина, два - на волшебника и три - на клерика. Средний класс состоит из ремесленников, мастеровых, торговцев, наемников и писцов.

Ниже среднего класса - рабы, с которыми обращаются хорошо; нанесение вреда рабу рассматривается как вандализм по отношению к собственности храма. Раб может подняться к статусу бюрократа, если ему дано достаточное образование. Авантюристов в основном немного больше, чем серьезных грабителей. Нелюди необычны, кроме дварфов и гномов в Горах Меча и эльфов и полуэльфов в Метвуде.

Самый большой источник инакомыслия среди граждан - конкуренция между церквями Анура и Хорус-Ре. Анур одобряет изменения и конфликты, в то время как Хорус-Ре представляет вечность и бесконечный порядок. Теперь, когда Мулхоранд вновь управляется смертным, господство Хорус-Ре уменьшается, и божества фаэрунского пантеона приходят в Мулхоранд, в то время как местные божества расширяются за пределы своей родной земли. Мулхоранд также необычен в своих технологиях, прежде всего в насосах для движения воды, чтобы орошать зерновые культуры. Этот аспект культуры столетиями был в упадке, но теперь возрождается клериками Тота и Гонда.

Главные географические особенности

Мулхоранд - обширное царство, простирающееся от соленого озера Азулдат через штаты Семфар и Мархом на пути к Землям Орды.

Море Аламбер: Это море плотно заселено сахуагинами, которые приходят из своего подводного королевства Алеакстис, которое предположительно находится в верхней трети залива. Большой остров – Корабль Богов – активный вулкан и приют пиратов.

Горы Драконий Меч: Мулхорандцы считают эти высокие горы непроходимыми из-за большого количества опасных сфинксов, гриффонов и иртаков, устроивших в них свои логовища. Из обитателей гор опаснее всего Гестанииус, синий вирм.

Равнины Пурпурной Пыли: Эта область слабомагического песка населена прежде всего пурпурными червями, люди-кочевники живут на западной границе равнин. Под песком скрываются проходы в Подземье; нижние города управляются жестокими лизардфолками. Есть много предположений, что сражения между божествами Унтера и Мулхоранда косвенно повлияли на создание этой пустоши.

Рорин, Пустыня Пыли: Эта земля была некогда центром Империи Имаскар: сражения имаскарцев против мулхорандских и унтерских божеств разрушили их родину, и оставшиеся в живых переместились на запад. Теперь Рорин - пустошь камня, песка и пыли, населенная коричневыми драконами, синими драконами и горсткой бродячих ифритов. В пустыне также есть множество руин с мощными артефактами, таких, как большой храм божества Сета.

Важные места

Указанное ниже количество населения включает примерно 10,000 мулхорандских солдат, в настоящее время размещенных в Унтере.

Гелданет (метрополис, 172,243): Второй по величине город нации - протяженный порт, управляемый клериками Тота. Его самые видные здания - Великий Университет и Колледж Волшебников. Большинство тайных магических изделий, созданных в Мулхоранде, сделано именно здесь.

Миштен (маленький город, 6,459): Храм Осириса, мулхорандской силы мертвых, управляет этим городом. Важность Миштена - в его близости к Земле Мертвых, древнему месту погребения фараонов и их семейств. Этот комплекс могил в Горах Драконий Меч постоянно строится, и количество людей, работающих здесь, на порядок увеличивается по весне. Оживляемые скелеты и зомби внутри гробниц уничтожают серьезных грабителей и торгашей.

Нелдорилд (метрополис, 85,121): Нелдорилд - город богатой знати и богатых отставников, ищущих спасения от политики. Городу менее двадцати лет, и часть его все еще строится для размещения вновь прибывших. Управляемый церковью Нефтис, город нетерпим к ворам, и кража карается смертью.

Скалд (метрополис, 204,538): Старейший из постоянно заселенных городов Фаэруна, Скалд был основан более тридцати пять и сотен лет назад. Его жители хвастаются (правдиво), что никакая из вторгшихся армий никогда не пробивала его стен. Часть Скалда, называемая Городом Богов - место размещения храмов и бывших мест жительства воплощений божеств Мулхоранда, и его великолепие тем более захватывающе по сравнению с нищетой остальной части города. Многие из здешних законов строги, налоги и многочисленны, и высоки, хотя воздействие на нечеловеческих посетителей было в значительной степени снижено.

Чаззар

Под лидерством великого военного лидера Чаззара хаотические, богатые, всегда беспокойные города-государства, известные как Чессента, были объединены в первый и в последний раз. Его неустанный меч сковал империю.

Чаззар управлял долго и хорошо, его мастерство интриг и правления народом дало им великое богатство и золотой век. Чессентанцы страстны, энергичны и часто впадают в крайности. Пиры и войны часто преследуют чессентанцев — и Чаззар был самым большим обжорой и военным героем из всех, с распущенностью своей выигрывая победу за победой.

Когда сахуагины совершили набег на берега Чессенты в 1018 DR, Чаззар прибыл на север в одиночку, чтобы противостоять им, предложив своей армии «поесть и отдохнуть, пока я еще разок обнажу свой меч». Больше его никогда не видели, разве что в мерцающих видениях, которые появились одновременно в тронном зале и в палатах совета всех чессентских городов - образ Чаззара, стоящего на вершине груды забитых сахуагинов с окровавленным клинком в руке, улыбающийся и говорящий: «Знайте, что я выиграл свою величайшую победу». Неукротимого Воина больше в Чессенте не видели, и его тело никогда не нашли. Без него его империя разрушилась менее чем за десятилетие.

Со временем часть народа стала уважать "Великого Красного Дракона" Чаззара как божество. Несмотря на крушение и борьбу, которая воспоследовала (и продолжается до наших дней), его почитает духовенство Великого Красного Дракона в чессентских городах Кимбар и Суренар. Последователи Чаззара полагают, что он вернется, чтобы привести Чессенту в новый золотой век. Поклонение ему сильно в Чессенте и неизвестно в других местах.

Некоторые мудрецы говорят, что Чаззар был не человеком, использующим дракона как стандарт боя, а реальным красным драконом. Согласно этой догадке дракон полагал, что если он примет человеческое обличье, объединит и будет управлять Чессентой какое-то время и затем таинственно исчезнет, возникнет культ и ему будут поклоняться, предоставляя ему подобные божественным силы. Он оказался прав.

История региона

Четыре тысячи лет назад Империя Имаскар перенесла большую чуму, подкосившую ее население. Волшебники-правители Имаскара открыли пару *великих порталов* в другой мир, вытянули оттуда более сотни тысячи человек, затем закрыли *порталы* и запечатали все связи с этим миром навсегда. Имаскарцы поработили и угнетали этих людей (мулан), и рабы обращались к своим божествам с бесчисленными молитвами, которые на были слышны из-за барьера имаскарцев.

Через вмешательство Ао божества рабов оказались способны послать мощные, но смертные версии себя другими методами, в обход барьера. Божества бились и победили имаскарцев, осваивая страну на запад вместе со своими последователями. В этих событиях были рождены нации Мулхоранд и Унтер, и после многих лет войны божественные проявления согласились оставаться в своих обычных границах и не завоевывать другие земли.

Девять сотен лет спустя другой *великий портал* открылся в неизвестный мир, вызвав бессчетные орды орков. Гуманоиды атаковали северные пределы Мулхоранда и Унтера, и божественные проявления пошли в сражение с варварским врагом. В ответ клерики орков вызвали проявлений сво их божеств, что закончилось множеством смертей с обеих сторон. В конечном счете орки были побеждены и сбежали в другие места Торила.

В последующие две тысячи лет дочерние государства Мулхоранда вырвались на свободу, сформировав нации Мархом, Семфар и Тэй. Мулхоранд существовал в состоянии медленного падения в течение сотен лет до конца Времен Неприятностей, когда Ао удалил имаскарский барьер. Это позволило мулхорандским проявлениям воссоединиться со своими первичными сущностями. Впервые в своей истории управляемый истинным смертным, Мулхоранд прошел краткий период репрессий и военного положения, затем несколько стабилизировался, когда духовенство, долго управлявшее страной, восстановило нормальное состояние.

Со смертью Тирана Джилгима Унтер потерял свое единственное божественное проявление. Анур, мулхорандский бог войны, долго давил на фараона, чтобы принять более активную роль в мире, и перемены в Унтере были ускорены молодым фараоном Хорустепом III (LG мужчина человек клерик 4/паладин Хорус-Ре 6). Реализация граничного соглашения между божествами больше не имело силы без присутствия проявления Джилгима в Унтере, и фараон позволил клерикам Анура ввести армию в Унтер. При немалой помощи Золотых Мечей, квалифицированной иностранной компании наемников во главе с Кендерой Стилдайс (LG женщина человек паладин Красного Рыцаря 11), армия Мулхоранда прошла вокруг Моря Аламбер на север до города город Шассел, победив при этом большинство унтеритов. Военная энергия Мулхоранда в настоящее время используется для окончания или разгона восстаний рабов и обучения бывших унтерских рабов для службы храмам Мулхоранда.

Вернувшись в Скалд, фараон был весьма очарован Кендерой, целеустремленность, навыки и опыт которой очень его впечатлили. Двинув здоровых людей страны на запад, Мулхоранд столкнулся с серьезной нехваткой рабочих во всех областях. По совету Кендеры Хорустеп III издал закон, позволяющий женщинам работать на тех же самых рабочих местах, что и мужчины, и рассматривает планы реструктуризации законов наследования для большего равноправия среди всех родных братьев.

Теперь Мулхоранд расширил свою территорию почти наполовину, оставив лишь часть Унтера, способную организовать последовательную защиту. Тэй, Чессента и другие близлежащие нации позаботились о вдумчивом обращении с Мулхорандом, и дипломаты многих наций посещают Скалд, надеясь остаться в хороших отношениях с фараоном. Остальная часть Унтера дрожит от мысли о кампании следующего года, но военные советники фараона предостерегают его от слишком быстрого расширения.

Заговоры и слухи

Власть Мулхоранда опирается на три столпа: фараон и его армия, клерики и обширное имущество их храмов и волшебники страны. Господство фараона не приветствует ни клериков божеств, кроме Анура и Хорус-Ре, ни магов. Интриги и управленческие планы молодого и агрессивного фараона становятся обычными в городе Скалд.

Воры в ночи: Церковь Маска воспользовалась преимуществом отсутствия военных в Мулхоранде, чтобы провести в Скалде несколько печально известных грабежей. Официальные церкви государства были не в состоянии выследить виновных, отчасти потому, что некоторые из воров способны таять в воздухе. Неизвестный мулхорандцам секретный ритуал, обнаруженный Мастерами Тени Телфлэмма (см. Телфлэмм в Теске, ниже), преподан местным клерикам Маска, и если их быстро не поймать, каждый вор в городе получит эту способность.

Унтер

Столица: Мессемпрар (ранее Унталасс)
Население; 4,265,840 (люди 94%, дварфы 3%, халфлинги 2%)
Правительство: Магократия (ранее – направленная теократия)
Религии: Бэйн, мулхорандский пантеон, Мистра, Темпус (главным образом Чессентские наемники), Тиамат
Импорт: Продовольствие, наемники, рабы, оружие
Экспорт: Керамика, ткань, золото, железо, полезные ископаемые, скульптура, семенное масло
Мировоззрение: CN, CE, N

Некогда великая империя, подобная Мулхоранду, Унтер низко пал в результате правления жестокого божества Джилгима. Со смертью Джилгима от когтей Тиамат Унтер был погружен в хаос. Рабы восстали, простолюдины радовались смерти тирана, а клерики Джилгима и знать боролись, чтобы поддержать порядок. Армии Мулхоранда воспользовались преимуществом этого волнения, вторгшись в южный Унтер и установив в завоеванных областях военное положение.

Теперь Унтер - страна, разделенная между теми, кто цепляется за старые пути, и теми, кто надеется, что фараон Мулхоранда будет обращаться с ними лучше, чем их старый правитель. Унтер - земля возможностей, где военная сила, дипломатия, оговорки и интриги играют немалую роль для выживания и власти.

Жизнь и общество

Жертвы жестокого тирана, люди Унтера выросли в трудностях и нищете - но не удовлетворились этим. В то время как возвеличенная знать жила в роскоши, обслуживаемая рабами и поддерживаемая национальной сокровищницей, простолюдины платили высокие налоги, а с рабами обращались настолько плохо, что наказание за убийство их было приятно владельцу. Хотя правительство Унтера поддерживало власть закона, те, кто писали законы, часто игнорировали права граждан в пользу приобретения богатства и власти для себя. Рабы работали долгие часы за скудную еду, и их руки были заклеймены знаком их рабства.

С падением Джилгима у низших классов появилась надежда, что их доля улучшится, но прибытие мулхорандской армии спутало карты. Армия управлялась клериками Анура, воинственного, но все же направленного на добро божества — и это оказалась радикальной переменой для народа Унтера. Злоупотребления против побежденных стали редкими и быстро наказывались. Унтерские рабы (принадлежащие и храмам, и индивидуумам) стали собственностью церквей Мулхоранда - лучший из вариантов, чем они знали прежде.

Пригодным рабам давали элементарное обучение оружию и посылали против скрытых ячеек унтерского сопротивления – задача мести, которую они исполнили хорошо. Теперь немногие свободные города Унтера обращаются к своим побратимам на юге и удивляются, что им лучше служить патриотами своей родины или гражданами новой империи. Поскольку плодородные поля Унтера контролирует армия,

нехватки продовольствия в свободных городах становятся неизбежными, и лидеры севера давят на приобретение продовольствия или капитуляцию.

Армия Унтера плохо обучена и плохо экипирована - бронзовыми мечами и бронзовыми полупластинчатыми доспехами. Персональная свита выжившей знати и храмов вооружена лучше и в бою намного опаснее.

Главные географические особенности

Река Мечей долго признавалась границей между Унтером и Мулхорандом, но теперь нет ясности, что будет новой границей после того, как армии Мулхоранда прекратят свое продвижение.

Равнина Черной Золы: Эта область к югу от Дымящих Гор получила свое название от серой сажи, уносимой из вулканических жерл этой гряды. Она населена коричневыми драконами и чернокожими каменными гигантами, которые в местном масштабе известны как гиганты золы. Эта область не особенно плодородна (она не имеет почти никакой почвы, кроме золы) и избегается мулхорандской армией.

Зеленые Земли: Почва Зеленых Земель усилена магией и обычно поставляет три четверти продовольствия, произведенного в Унтере. Область населена андросфинксами и джиносфинксами, которые иногда налетают на фермы рогатого скота. Зеленые Земли были втоптаны в грязь армией Мулхоранда, и в этом году импорт продовольствия с востока будет необходим, чтобы предотвратить голод в Унтере.

Метмир: Это озеро полно рыбы, которой обедают местные плезиозавры. Бандитские поселения разбросаны по западному побережью. Много беженцев пересекло воды, когда пришла мулхорандская армия, некоторые из них были схвачены бандитами и проданы в рабство, некоторые достигли Чессенты, а некоторые боролись за выживание на берегу.

Метвуд: Этот густой лес некогда приютил множество друидов, но они ушли или умерли более сотни лет назад. Ныне дом маленьких племен эльфов и полуэльфов, Метвуд также населен химерами и старым зеленым драконом по имени Скутосиин. Легенды говорят о затерянном в лесу городе расы турами, возможно, относящемся ко времени Империи Имаскар.

Дымящие Горы: В западном конце гряды есть активные вулканы, в то время как восточный конец бездействует. Здесь находится логово красного дракона Гайянотаса, но его столетиями не видели. В горах также обитают пирогидры и саламандры.

Важные места

Количество населения в занятых городах не включает приблизительно 10,000 солдат Мулхоранда, размещенных в настоящее время в Унтере.

Мессемпрар (метрополис, 98,776): Будучи самым большим городом Унтера и главным портом на военно-морском и торговом маршруте, Мессемпрар сократился, когда торговые суда начали избегать побережья Унтера и чрезмерных торговых налогов Джилгима. Краткая гражданская война в пределах города вспыхнула несколько лет назад после налогового восстания, которое привело к продовольственному бунту. Бунт был закончен, когда волшебники тайной антиджилгимской группы, называемые Северными Волшебниками, взяли город под свой контроль.

Теперь Мессемпрар более чем удвоился в размере, когда его наводнили беженцы из других городов Унтера. Северные Волшебники желали быть свободными от Джилгима, но не ожидали, что их свобода сопроводится мечами Мулхоранда. Они отчаянно работали для укрепления своего города против армий и умоляли фараона прекратить военные действия. У Северных Волшебников есть постоянное соглашение с несколькими группами приключенцев для контрабанды продовольствия в город.

Если бы кто-либо мог сейчас провозгласить себя лидером незавоеванного Унтера - это мог бы быть Изимад (NG мужчина человек волшебник 15/ученик Мистры 3), передовой маг Мессемпрара. Его товарищи-маги - капризная группа, мощь которых не уважается знатью их города.

Шассел (маленький город, 9,150): Два года назад почти все население этого города исчезло в одну ночь. Война против Мулхоранда не имела никакого отношения к исчезновению населения города — немногие оставшихся в живых и многочисленные предсказания говорят, что таинственный туман спустился на город и держался всю ночь, унеся девять десятых граждан города, когда появилось утреннее солнце.

Жители Шассела, бывшие далеко от своего родного города, заняли пустой город, в котором ныне есть целые районы покинутых жилищ. Поселенцы и бандиты последовали за ними, обирая пустые дома и оставленные богатства. Шассел так или иначе стал беднее перед Исчезновением; его железные шахты теряют значение, а жесткое использование северных полей оставило от них немногим более чем пустыню. Теперь Шассел существует в качестве мулхорандского гарнизонного города, его маленький порт под плотной охраной, чтобы суда из Скалда могли перегружать здесь припасы и новые отряды для мулхорандских захватчиков.

Унталасс (метрополис, 164,627): В своем расцвете этот город был самый великим на Фаэруне. С тех пор он много раз затапливался, атаковался пиратами и был почти разрушен в сражении между Тиамат и Джилгимом в течение Времени Неприятностей. Теперь город занят армией Мулхоранда, и примерно половина его прежнего населения на военном положении (если свободны) или находятся церковью Анура (если рабы).

Подземная часть города - дом монстров, типа ламий и крысооборотней, которыми в качестве королевы управляет ламия. Монстры ждут своего времени после занятия Мулхорандом, устраивая случайные набеги на поверхность, как они делали, когда город был свободен. В нижнем городе также есть секретный храм Тиамат. Центральный район, в котором ранее жил Джилгим и его клерики, разрыт после смерти божества.

История региона

История Унтера тесно связана с его побратимом Мулхорандом, за исключением того, что народ Унтера всегда имел более агрессивную и экспансионистскую склонность, чем их восточные соседи. Территорию Унтера, некогда включавшую то, что является ныне Чессентой, Чондатом и городами на южном побережье Агларонда, и его жестоких и безжалостных воинов ненавидели те, кого они завоевывали. Однако цена этого расширения разорила казначейство Унтера, вынудив правителей поднять налоги до абсурдного уровня.

Одна за другой колонии Унтера восстали. Чессенте удалось победить Унтер, и она почти сотню лет управлла им как вассалом. С исчезновением чессентского героя-завоевателя Чаззара Унтер стал способен освободиться и сфокусироваться на собственном жестоком народе. Страна, которая имела большой прогресс в скульптуре, поэзии и других цивилизованных искусствах, занялась медленным падением морали и культуры, словно впав после падения Джилгима в тиранию и безумие.

Когда Джилгим был убит Тиамат, Мулхоранд увидел возможность напасть и пересек традиционную границу между нациями, завоевывая сначала маленькие города и заставы, а затем и столицу Унтеритов и окрестные города.

Оставшийся менее чем с третью территорий, которые имел год назад, Унтер находится на грани прекращения существования. Только милосердие фараона Мулхоранда или мощное вмешательство внешних агентов (типа Красных Волшебников, Жентарима или церкви Тиамат), вероятно, спасут Унтер от превращения в новую территорию Мулхорандской империи. Красные Волшебники в особенности не желают видеть падение Унтера, и деньгами, и силой помогая Унтеру остаться независимым. Осторожные унтериты опасаются возможной цены за эту помощь, но многие чувствуют, что любая альтернатива лучше, чем подчинение правлению Мулхоранда.

Заговоры и слухи

Война, восстание и волнения оставили обширные части Унтера в натуральной анархии.

Человек без бога: Убийственная правая рука мертвого бога Джилгима, высокий лорд Шуруппак (NE мужчина человек боец 20/жулик 3/волшебник 7) был некогда Избранным Джилгима и агентом неудовольствия своего лорда, обычно посылаемым для убийства политических или опасных противников. Со смертью своего божества Шуруппак потерял свой статус Избранного стал бродягой, убивая любого, кто пересекает его путь или в ком он чувствует врага Унтера.
Отдаленные цели Шуруппака неизвестны, но церковь Тиамат хочет заполучить его услуги. Он носит черные одежды и красную маску-череп, закрывающую верхнюю половину его лица. Этот сумасшедший был фигурой террора настолько долго, что он наверняка считает себя Потрошителем - имя, которое он приобрел на службе Джилгиму.
Тайный патриот: Лидер бандитов Фурифакс (LE мужчина лунный полуэльф боец 15) - прихожанин Темпуса и бывший дворцовый раб. Он использует своих агентов для контрабанды и наблюдения за армейскими лидерами, поскольку хотя он желает, чтобы его страна была свободной от Джилгима, он не хочет быть под кулаком кого-либо еще. Он в союзе с церковью Тиамат, но понимает, что она планирует захватить правление, когда будут вытеснены мулхорандцы.

Нингал

Женщина воздушный дженази боец 4/колдун 8/бард 4: CR 17; Средний аутсайдер; HD 4d10+8 плюс 8d4+16 плюс 4d6+8; hp 92; Инициатива +7; Скорость 30 футов; AC 25 (касание 17, застигнутый врасплох 22); Атака +14/+9/+4 рукопашная (1d8+3 плюс 1d6 холод, *+2 морозная тяжелая булава*) или +16/+11/+6 дальнобойная (1d6+2 плюс 1d6 холод/x3, *+2 морозный короткий лук*); SQ. Способности воздушного дженази, бардская музыка 4/день, бардское знание +8; AL NG; Спасброски: Стойкость +12, Рефлексы +13, Воля +17; Сила 12, Ловкость 16, Телосложение 14, Интеллект 11, Мудрость 12, Харизма 17. Рост 6 футов.

Навыки и умения: Алхимия +9, Баланс +5, Блеф +8, Подъем +8, Концентрация +12, Ремесло (изготовление брони) +11, Ремесло (изготовление оружия) +11, Расшифровка Записи +7, Дипломатия +6, Сбор Информации +6, Запугивание +5, Прыжок +10, Знание (тайны) +9, Знание (религия) +7, Знание (Унтерская история) +7, Исполнение +6, Поездка (лошадь) +10, Поиск +8, Чувство Мотива +4, Колдовство +14, Обнаружение +6, Плавание +8, Кувырок +10, Использование Магического Устройства +6; Тайное Обучение (колдун), Боевое Колдовство, Создание Магического Оружия и Доспехов, Экспертиза, Дальний Выстрел, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Лидерство (19), Выстрел в Упор.

Специальные качества: Способности воздушного дженази: темновидение, *левитация* однажды в день как колдун 5-го уровня, +4 расовый бонус на спасброски против воздушных заклинаний и эффектов. Бардская музыка: противопесня, *очарование*, вдохновить храбрость.

Известные заклинания барда (3/3/1; база DC = 13 + уровень заклинания): 0-й — *обнаружение магии, свет, рука мага, исправление, читать магию, сопротивление*; 1-й — *лечение легких ран, защита от зла, сон*; 2-й — *лечение умеренных ран, предложение*.

Известные заклинания колдуна (6/7/7/6/3; база DC = 13 + уровень заклинания): 0-й — *тайная метка, танцующие огни, обнаружение яда, разрушение нежити, вспышка, звук привидения, открыть/закрыть, луч мороза*; 1-й — *доспех мага, магическая ракета, магическое оружие, щит, истинный удар*; 2-й — *дневной свет, выносливость, невидимость*; 3-й — *полет, заряд молнии*; 4-й — *ледяной шторм*.

Имущество: +2 короткий лук, +2 морозный короткий лук, +2 морозная тяжелая булава, кольцо защиты +4, кольцо щита разума, 4 +1 щитов отклонения стрел*, 50 +2 стрел мороза*, палочка каменной кожи* (25 зарядов), *наручи доспеха +8, 2 перчатки хранения, шлем телепортации, плащ сопротивления +3*.
* Нингал дает эти изделия своим слугам, а не использует их сама.

Часто называющая себя «дочерью луны», Нингал - таинственный унтерит, в настоящее время организующий восстание против захватчиков из Мулхоранда. Она снабжает своих последователей магическими оружием и щитами (все - с символом Селунэ) для использования против мулхорандцев, защищая их оберегами магии отречения и вдохновляя на диверсионную войну типа «ударить и убежать».
Нингал немногое говорит о своем происхождении, но ее природа дженази очевидна - у нее постоянно словно развеваемые ветром волосы и кожа, прохладная при касании даже в самый жаркий день. Ее последователи искренне любят своего лидера, поскольку она предоставляет им силу против их врага и излечивает их раны.
Самый преданный последователь Нингал - Джеардра из Агларонда (NG женщина лунный эльф клерик Селунэ 9), находящаяся с ней более года.
Джеардра полагает, что Нингал благословлена высокой судьбой на службе Селунэ и может в конечном счете стать Избранным Селунэ. Сама Нингал не выставляет никаких требований, сосредотачиваясь вместо этого на освобождении своего народа своей мощью и верой в Лунную Деву.
Мулхорандское правительство считает дженази опасным мятежником и предложило награду в десять тысяч золотых за ее захват. Пока она уклоняется от преследователей, осторожно выбирая безопасные убежища и используя свой *шлем телепортации*. Северные Волшебники из Мессемпрара хотели бы заполучить ее в союзники, но Нингал остается осторожной, опасаясь мулхорандских шпионов и убийц.

Мархом

Некогда часть великой империи, эта страна полуавтономна от Мулхоранда, обеспечивая его продовольствием в голодные времена и конницей во время войны. Она состоит из полуавтономных фермерских деревень, каждая из которых управляется старшим, известным как атаман. Атаманы собираются в коллективное правительство только во время войны. Мархом известен своим народом, имеющим навыки с лошадьми, своими сражениями против исторических конкурентов в Семфаре, а также нежитью и монстрами, наводняющими северный берег Озера Яркая Звезда.

Семфар

Эта отдаленная страна на востоке от Мархома – еще одно владение Мулхоранда. Хотя Мулхоранд заявляет, что это его самая восточная область, Семфар полностью суверенен. Он разбогател на торговле между западным Фаэруном и Кара-Туром и даже имеет магический колледж. В остальном Семфар очень подобен Мархому.

Сембия

Столица: Ордулин
Население: 2,462,400 (люди 96%, халфлинги 3%)
Правительство: Плутократия (совет торговцев с избранным Сверхмастером)
Религии: Азут, Денейр, Латандер, Ловиатар, Мистра, Шар, Суни, Тимора, Вокин
Импорт: Что-либо, чем можно торговать с кем-либо еще
Экспорт: Что-либо, приобретенное у других, книги, продовольствие, домашний скот, глиняная посуда, пряные колбасы, шелк, оружие, вино
Мировоззрение: LN, NG, LE

Сембия - земля опытных торговцев, которые знают, как удержаться у власти, и молодых торговцев, планирующих то же самое. Сембийцы смакуют искусство бизнеса, навыки получения преимущества переговорами вместо прямой неправды или обмана. Хотя Сембия не контролирует столь же большую долю торговли Фаэруна, как Амн, торговля правит Сембией намного больше, чем Амном.

В отличие от беззаконных головорезов городов Лунного Моря и Пиратских Островов, сембийцы в общем соблюдают законы контрактов, долгов и платежей. Весьма часто сембийцы соблюдают эти законы слишком хорошо, используя лазейки, которые другие не могут и вообразить.

Сембия ставит себя как молодую, агрессивную и экспансионистскую нацию. Она уже поглотила одну из Долин, бывшую Лунную Долину, и превратила ее в новую столицу, пригодную для большой власти - город Ордулин. Но сембийская элита также заинтересована поиском преимущества над другими, чтобы объединиться под одной внешней политикой или одним военачальником.

Сембия использует свое положение на северо-западном берегу Моря Упавших Звезд, чтобы служить посредником между севером и югом Фаэруна. Женты Лунного Моря также торгуют с другими странами, но сембийцы не считают их истинными конкурентами, потому что многое из торговли жентов течет в той или иной через сембийские порты, главным образом – через Ордулин. Сембийцы рассматривают женты как магическую угрозу, но первое, что волнует Сембию - магический меркантилизм Красных Волшебников Тэя. Совет Сембии не особенно заинтересован наблюдением за Тэем на его пути на сембийские рынки в обеспечении магическими товарами, которые сембийцы не могут дублировать.

Жизнь и общество

Сембия - земля богатства и двигатель для ухватывания больших заработков. Более энергичная и практичная, чем показушной Амн, она - место оценок и секретных интриг, культов и всякого другого - скучного или отчаянного. Пока у других народов Фаэруна еще есть немного монет, которые могли бы быть в сембийских карманах или хранилищах, народ Сембии не успокоится.

Большинство сембийцев проводит свою жизнь, делая деньги, ведя торговлю, от всей души демонстрируя богатство (в основном модой, причудами и пирушками) и сплетничая о Фаэруне вообще и о соседях – в частности. Горожане доминируют в жизни Сембии, и все граждане смотрят свысока на население других городов. Старые деньги требуют уважения из-за обширных связей, и среди самозваной знати Сембии разрешены все виды коррупции и некомпетентности, пока не нарушены некоторые законы (объединение с пиратами, например, влечет тяжелые штрафы и презрение). Все, кроме самых жадных сембийских охранников, достаточно хорошо оплачиваются и стоят выше взяточничества. Охрана действует оружием, злыми шутками, вежливостью и пониманием разных интриг. В результате они редко властны и широко уважаются.

В Сембии жаркие лета, дождливые весны и осени и жестокие ветреные зимы, когда ее гавани на месяцы затягиваются льдом. Сембийская знать имеет обширные фермы и лесные охотничьи угодья, большие конезаводы и роскошные домики на севере и северо-западе сельской местности Сембии.

Главные географические особенности

Сембия - богатая сельскохозяйственная земля с маленькими фермами в центре и на севере, превращающимися в большие фермы и сады на юге. Виноградники покрывают горные хребты, живые изгороди ведут в сады, а фермы занимают все низменности. Север и дальний запад страны отданы домашнему скоту. По сравнению с фермерами других наций, которые часто испытывают неудобства при продаже своих изделий на рынке, сембийские фермеры гордятся эффективным ведением дел и продажей по лучшим из возможных цен.

На юго-западе, ближе к Кормиру, торговые семейства закупают огромные земельные территории и практикуют хорошую жизнь знати. Самозваная знать Сембии держит частные армии, наблюдает за виноградниками и садами, охотится и преследует тайные или личные страсти - от выращивания грибов до размножения рабов. Официально рабы в Сембии незаконны, но знать сама определяет законность в своих поместьях. Большие семейства, поколениями поддерживающие свое богатство, взялись производить самих себя в герцоги и принцы, и немногие хотят обсуждать это.

Важные места

Везде, где суда могут найти хорошую гавань, десятки тысяч богатых сембийцев вместе с шумными ульями промышленности переполняют города южного побережья. Когда посторонние представляют Сембию, они обычно представляют эти южные порты, а не раскидистые сельхозугодья, занимающие центр страны. Каждый из четырех больших южных городов — Саэрлун, Селгонт, Армласпир и Яунн — управляется торговым принцем, служащим для удовольствия истинных сил города – торговых советов.

Даэрлун (метрополис, 52,477): Из всех сембийских городов Даэрлун наслаждается самыми близкими отношениями с Кормиром. Столетия межбрачия и близких торговых контактов с Кормиром обеспечили граждан Даэрлуна смесью сембийской деловой сообразительности и кормирианской теплотой и любезностью. Кормирианские торговцы, которые не могут взаимодействовать с другими сембийцами, чувствуют себя удобно в Даэрлуне - факт того, что даэрлунские торговцы быстры в работе.

Ордулин (метрополис, 36,330): Столица на перекрестке дорог – та область Сембии, в которой политика является почти столь же важной, как экономика.

Ордулин служит центром, через который взаимодействуют все остальные части страны. Ордулин – новый город, с заботой разработанный для провозглашения мощи Сембии и стирающий память о том времени, когда эта область была известна как Лунная Долина.

Город размещен подобно большому солнцу, с центральным ядром, состоящим из трех больших зданий, и мощеных дорог, исходящих от ядра подобно солнечным лучам. В центре - Большой Зал Совета Сембии (голос торгового класса и истинных правителей нации, по крайней мере – до сих пор), Башня Охраны и Охраняемые Врата, монетный двор Сембии и главное казначейство.

Дорога Ротовира: Сембия построила свою дорогу через Кормантор и целеустремленно старается держать ее открытой. Как ни странно, уход Эльфийского Двора из Кормантора сделал Дорогу Ротовира скорее более, чем менее опасной. Нападения бандитов-авантюристов, монстров и дроу заменили эльфийских наблюдателей.

Кендрик Селькирк верит, что может решить эти проблемы, установив дружественные торговые отношения с новой общиной дроу в Корманторе. Дроу должны быть способны сдерживать других вторгшихся на минимуме, хотя они и не лучшие партнеры. Отношения

Сембии с «добрыми» эльфами никогда не были достаточно прочными, так что ведение дел с ваэронскими дроу – не такое уж усовершенствование.

Саэрлун (метрополис, 54,496): Взмывающая ввысь готическая архитектура Саэрлуна, повсюду уставленная горгульями и другими украшениями, унаследована от колонистов-чондатанцев, основавших Саэрлун в качестве своей прибрежной точки на этой новой земле. Граждане Саэрлуна поддерживают коммерческую деятельность, закаленную воровством и интригами. В отличие от хорошо охраняемых городов типа Даэрлуна, Саэрлун - счастливая база заговоров для гильдий воров типа Ночных Ножей, рабовладельцев типа Безглазой Маски, Культа Дракона, Красных Волшебников Тэя и даже монахов Темной Луны Шар.

Селгонт (метрополис, 56,514): Селгонт - самый богатый и самый надменный из сембийских городов. Его номинальный правитель - наследственный торговый мэр, называемый Халорном. Торговцы, которые фактически управляют Селгонтом, балуются более чем нормальными расходами на интриги и политическую власть, словно доказывая, что они могут себе это позволить. Между теперешним Халорном, скрытным человеком, которого товарищи называют Андетом Илчаммаром (N мужчина человек аристократ 4/волшебник 3), и Старым Чонселом (как любит называть себя старая знать города), Селгонт - город Сембии, находящийся под наименьшим воздействием существующей борьбы за власть в пределах широкого семейства новых Сверхмастеров Сембии.

Армласпир (метрополис, 26,239): В качестве связи Даэрлуна с морем Армласпир поддерживает стойкую суету торгового порта. Его граждане почти столь же трудолюбивы, как люди Саэрлуна, без устойчивой подпитки убийственными интригами, и почти столь же дружелюбны, как люди Даэрлуна, без несколько замысловатой преданности, что портит отношения города с его соседями и родственниками на севере. Армласпир считает обязательной для себя непредубежденность, особенно там, где затронуты божественные силы. Следовательно, город - место для храмов и святынь божеств типа Бэйна, Талоса и Амберли, чьи клерики с удовольствием снесли бы храмы Гонда, Тиморы и Вокин.

Яунн (большой город, 20,184): Яунн ведет дела с Долинами и Морем Упавших Звезд. Город вырос на месте древнего карьера. Самые богатые торговцы живут высоко на склонах карьера. Более бедный народ живет дальше вниз по склонам и так далее, до грязных трущоб городского дна напротив хорошо охраняемой секции порта, которая остается для торговли.

История региона

Нация Сембия начиналась как колония отдаленного Чондата, получив свою независимость, когда чондатанцы были сокрушены эльфами Кормантора в Битве Поющих Стрел в 884 DR. Некоторое время конфликты с эльфами угрожали уничтожать новую нацию, но Ротовир Ворон обошел Эльфийский Двор, сократив торговый маршрут через великий лес до Лунного Моря.

Ротовир установил форму правительства, при которой совет торговцев выбирал Сверхмастера на семилетний срок. Этот институт сохранился до наших дней — или, по крайней мере, до дня вчерашнего. В 1371 DR Сверхмастер Элдас Ярммастер умер от старости. Новый Сверхмастер, по имени Кендрик Высокий (LN мужчина человек жулик 4/боец 7) - представитель большого торгового семейства Селькирков. Кендрик в общем считается справедливым и честным человеком — но нельзя сказать то же самое об остальной части его семейства, чьи заговоры и противозаговоры ежедневно вторгаются в дела сембийской политики. Семейство Кендрика включает двух других мощных индивидуумов, которые, похоже, представляют себя будущими королями или королевами, или по крайней мере кандидатами на пост следующего Сверхмастера.

Миклос Селькирк, старший сын Кендрика, провел предыдущие пятнадцать лет в качестве авантюриста на Море Упавших Звезд, Лунном Море и в Подземье. Как авантюрист, Миклос назвал себя Серебряным Вороном, похоже, с расчетом на свое будущее возвышение в сембийской политике, так как официальный герб Сембии - ворон (представляющий Ротовира) и стопка серебряных монет. Миклос создает торговый совет «двадцати двух членов» Ордулина чрезвычайно возбужденно, потому что он не только квалифицированный переговорщик и дипломат, но и смертельный воин, обладающий мощной магией, полученной во время карьеры, возможно, никогда не побежденного авантюриста.

Кузина Кендрика, Графиня Мирабета (LE женщина человек аристократ 8/жулик 4), похоже, главный конкурент Миклоса во власти в пределах семейства и в пределах Сембии в целом. Мирабета приобрела ведущий процент торгового дома Шести Рынков Казны и установила сильные отношения с Церковью Вокин. Мирабета финансировала и поддерживала церковь в ее ранние дни становления в Сембии. Эта добрая помощь скрывает широко известный факт: Мирабета зла и всегда была таковой. Так как обычно она знает, как скрыть свои истинные намерения, она рассуждает разумно, но это лишь одна из немногих добрых вещей, которые можно сказать о ней. Пятеро ее детей и их дети - не лучше.

Серебряные вороны

Не желая полностью расставаться со своими приключенческими днями, Миклос сформировал персональную армию из одной-двух сотен квалифицированных и лояльных сембийцев для улучшения образа Сембии за границей, сбора информации, возвращения магических сокровищ и исполнения миссий, о которых он заботился сам, будучи авантюристом. Некоторые из Серебряных Воронов - авантюристы с добрым сердцем, но другие - злые жулики, знающие, как добиться цели.

Миклос считает своих Серебряных Воронов потенциалом в противостоянии Арфистам, которые редко бывали друзьями Сембии. Он

Темная сторона Сембии

Сембия преуспевает, но у ее безопасности и богатства есть и темная сторона. Это надменная, безжалостная земля, земля головорезов, шумная, с коммерческими интригами. Сембийцы смотрят свысока на бедняков и на всех чужеземцев — хотя и с мерой уважения, когда они думают о богатом и успешном Амне, Тэе, Уотердипе и Вестгейте — и они однозначно глумятся над эльфами. Сембийцы внешне терпимы к широкому разнообразию рас, приличий и обычаев... пока этим странным народам приходится что-то покупать.

Монеты в Сембии мгновенно создают друзей, и недостаток монет заставляет их исчезать столь же стремительно. Кинжал, удавка и яд - главные опасности для жизни и здравия, и они могут ударить где угодно — но сделают это аккуратно, потому что в Сембии имеется множество «волшебников по найму», и местные заправилы платят некоторым из них за использование шпионящих заклинаний для проверки деловых отношений субъекта.

Сембийцы ожидают коррупции на высоких местах. Постоянные слухи говорят о различных городских правителях, сговаривающихся с тэйцами, Жентаримом или «падшими магами, говорящими издалека», чтобы предать своих граждан. Закулисные деловые отношения допустимы, и ими даже восхищаются — но прямое воровство или поджоги ненавидят, и правосудие может быть резким.

Чужеземцев, стремящихся основать в Сембии магазин, предупреждают, что, если они «выглядят отличающимися» от правильно одетых, растягивающих слова людей, деловые конкуренты ухватятся за любое оправдание, чтобы начать распускать о них неблагоприятные слухи, поскольку сембийцы особенно быстры в попытках избежать «крадущихся извне».

Похищения по найму в бизнесе и таковое социальных конкурентов (и собственно нежеланного потомства, и родственников), волшебники «наемной магии», магически шпионящие или накладывающие вредные заклинания за плату, и должники, которые становятся почти что рабами по контракту при отработке долгов в течение многих лет - все это в «Золотой Сембии» обычно. Горный лес, охотничьи угодья и Твердыни Призраков (покинутые особняки) близлежащего Бэтлдейла при сембийском беззаконии — народ, уничтоженный или отброшенный назад неписанными правилами торгового королевства.

предпочитает, чтобы поведение его агентов было совершенно честным, и поощряет истинных паладинов принимать его цвета, но он достаточно реалистичен, чтобы знать, что некоторые миссии не могут быть выполнены благородными средствами. Главным образом Миклос предпочитает агентов, которые принимают вещи такими, какими он их делает — истинных нейтралов, лояльных Сембии.

Внутри Сембии Серебряные Вороны носят герб Миклоса. За пределами Сембии Серебряные Вороны часто ходят инкогнито, показывая свою принадлежность только среди друзей.

Заговоры и слухи

Торговые принцы Сембии работают выше закона. Соревнование может быть жестоким, и многие готовы на любую тактику, если необходимо гарантировать преимущество.

Биение серебряных крыльев: За пределами Сембии, когда РС готовятся принять плату за предстоящую миссию в преследовании высоких целей, появляется команда Серебряных Воронов и предлагает исполнять задачу бесплатно. Естественно, Вороны намереваются прикарманить любое магическое сокровище, которое они найдут, но их оплата из казначейства семейства Селькирков позволяет им браться за опасные приключенческие миссии бесплатно. Если РС так или иначе принимают миссию, Вороны идут с ними к цели наперегонки – конкуренция, которая может стать дружественной или смертельной, в зависимости от самих РС и их отношений с Сембией.

Владение есть собственность: РС сталкиваются с рабовладельческим караваном или судном, которые пытаются пробраться в северо-западный угол Сембии. Когда РС наносят поражение тем, кто ведет рабов, они узнают, что рабы направлялись в поместье, принадлежащее старшему сыну Мирабеты Селькирк. РС пытаются передать свое свидетельство сембийским властям? Мирабет делает РС рабами? Красные Волшебники чувствуют затруднения РС и предлагают взять целую партию товара (рабов) из рук РС в обмен на магию?

Миклос Селькирк

Мужчина человек аристократ 1/боец 6/жулик 3: CR 10; Средний гуманоид; HD 1d8+1 плюс 6d10+6+3d6+3; hp 61; Инициатива +4; Скорость 60 футов; AC 22 (касание 16, застигнутый врасплох 18); Атака +8/+3 рукопашная (1d6+2/12-20, *+2 острая рапира*) и +8 рукопашная (1 d4+2/19-20, *+2 кинжал защиты*) или +12 дальнобойная (1d8/19-20, легкий арбалет); SA Атака крадучись +2d6; SQ. Уклонение, обнаружение ловушек, странная увертливость (бонус Ловкости к AC); AL N; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +11, Воля +6; Сила 10, Ловкость 18, Телосложение 12, Интеллект 16, Мудрость 13, Харизма 16. Рост 5 футов 10 дюймов.

Навыки и умения: Оценка +8, Баланс +11, Блеф +12, Подъем +2, Дипломатия +18, Сбор Информации +7, Инсинуация +9, Запугивание +9, Прыжок +4, Знание (тайны) +4, Знание (география Долин) +7, Знание (природа) +4, Знание (религия) +4, Знание (история Сембии) +5, Знание (Сембия местное) +4, Знание (знать и королевская семья Сембии) +5, Слушание +6, Поездка (лошадь) +9, Поиск +5, Чувство Мотива +8, Обнаружение +7, Плавание +4, Кувырок +10, Использование Магического Устройства +4; Расторопность, Образование, Экспертиза, Улучшенный Критический (рапира), Лидерство (12), Молниеносные Рефлексы, Серебряная Ладонь, Стиль Парных Мечей, Борьба Двумя Оружиями.

Имущество: *+2 острая рапира, +2 кинжал защиты, +2 цепная рубаха, ботинки шагов и прыжков, кольцо щита разума, кольцо защиты +1*, легкий арбалет.

Отставной авантюрист и сын Сверхмастера Кендрика Селькирка, Миклос лучше известен на своей родине как создатель Серебряных Воронов, большой группы наемных авантюристов, находящихся под его командованием.

Квалифицированный переговорщик и дипломат, он также весьма способен отомстить за любые оскорбления игрой мечом. Он участвует в сражениях остроумия с другой торговой знатью, но его главный конкурент - самозваная «Графиня» Мирабета, кузина его отца. Хотя он знает, что она зла по сути, он не может показать ее характер из страха разорить свое семейство и потерять политическую власть.

Миклос проницателен, терпелив и знаком с интригами и причудливыми оборотами. Проведя время в Подземье, он понимает дроу и методы их переговоров. Он проводит время, направляя Серебряных Воронов, но время от времени общается с Сембийским Советом на предмет мирных контактов с темными эльфами. «Мастер на все руки», Миклос может действовать практически в любой области. Он поддерживает на высоком уровне знания о случаях в каждой интересной части мира. Это позволяет ему лучше устраивать дела своего семейства, основываясь на излишках и недостатках в торговле, и также означает, что он способен быстро среагировать на развитие ситуации.

Сияющий Юг

Вдоль юго-восточного побережья Фаэруна тянутся обширные земли магии, тайн, слухов и легенд. Для народа Сердцеземья Юг в тысячах миль - место мифов и рассказов, которые кажутся невероятными. Земля, где каждый - волшебник? Королевство халфлингов? Царство, управляемое дроу? Все это и еще больше есть на Юге.

Юг обычно считают состоящим из прибрежных стран - Халруаа, Люирена, Дамбрата, Дурпара, Истганда, Вара Золотого и Велдорна. Он также включает земли, отделяющие Юг от остальной части Фаэруна - большие степи, известные как Шаар, и Великую Трещину, могущественное дварфское королевство в середине Шаара.

Великая Трещина

Столица: Поддомье
Население: 1,308,960 (золотые дварфы 90%, щитовые дварфы 6%, гномы 2%, халфлинги 1%)
Правительство: Монархия
Религии: Клангеддин Сереброборо дый, Дагмарен Светлая Мантия, Хаэла Светлый Топор, Морадин
Импорт: Плоды, зерно, домашний скот, продукты
Экспорт: Драгоценные камни, золото, драгоценности, магические изделия, серебро
Мировоззрение: LN, LG, N

Центр Восточного Шаара словно прорублен гигантским мечом – каньон изгибается с юго-востока на северо-запад. Это - Великая Трещина. Она уходит на тысячу футов ниже уровня окружающих равнин в своей самой глубокой точке, хотя ее дно находится все же намного выше уровня моря. Включая окрестные земли, патрулируемые дварфами, Трещина превышает по размеру Сембию. Разрабатываемая дварфами в течение столетий, увеличившись из внушительного естественного каньона до своего теперешнего устрашающего размера, Трещина – самое мощное королевство, удерживаемое ныне фаэрунскими дварфами.

Великая Трещина - наследственный дом золотых дварфов. В отличие от щитовых дварфов севера, золотые дварфы бесчисленные поколения процветали на одной родине. Золотые дварфы перенесли свои древние войны, но они направили последствия войн на свое преимущество. Великая Трещина, рана земли (согласно одной из теорий), сделана их врагами-дроу тысячи лет назад и является теперь запретной цитаделью расы, которую дроу надеялись уничтожить.

Золотые дварфы управляют дном Трещины, туннелями и пещерами по ее стенам, поверхностью на дальность дневной поездки на пони во всех направлениях и частями Подземья в пределах досягаемости дварфских патрулей.

Жизнь и общество

По сравнению с патриархальными королевствами щитовых дварфов севера, золотые дварфы имеют долгую историю предпочтения правителей-женщин. Мужчины и женщины в обществе золотых дварфов равны, но женщины имеют репутацию мудрых лидеров. Собственное объяснение золотых дварфов для этого – то, что большинство мужского населения думает о золоте, мощи и славе, принимая во внимание, что женщины также не забывают думать о будущих поколениях. Несомненно, что уважение к земле и к магическим путям, сохраняющим землю, является более распространенным в обществе золотых дварфов, чем в обществах щитовых дварфов севера.

Магия всех типов в обществе золотых дварфов более обычна, чем среди дварфов севера. Золотые дварфы- волшебники, колдуны и певцы камня (их термин для бардов) присоединяются к рунным заклинателям и клерикам в качестве ценимых и достойных членов общества Великой Трещины, работая вместе для создания мощных магических изделий.

Главные географические особенности

Великая Трещина - замкнутый мирок, экосистема, отличная от верхней земли, со своей собственной погодой (более влажной), животными (более обильными, которых пасут или которыми управляют дварфы) и растениями (цветущими). В некоторых местах Трещина настолько широка, что человек может стоять на дне долины и даже не видеть могучих утесов, отмечающих ее края.

Дипуайлд («Глубинный Дикий»): Дварфы используют это название для областей Подземья под Шааром и к югу от Шаара, которые они не контролируют. Области Дипуайлда включают такие различные места, как город дроу Ллурт Дрейер под Шааром, Пещеры Вирмов (опасный ряд драконьих логовищ под Шааром, связанных туннелями) и Дипфолл («Глубинное Падение», огромный подземный водопад).

Глубинное Царство: В отличие от Дипуайлда Глубинное Царство - управляемая область, населенная золотыми дварфами Великой Трещины. Некоторые из подземных городов Царства детализированы в секции «Важные места», ниже.

Озеро Трещины: Озеро на дне Великой Трещины чисто, холодно и свежо. Дно трещины спускается к этому озеру, которое также питается большими глубинными источниками, и ходят слухи, что в нем есть *портал* на Элементный План Воды. Озеро Трещины - место зарождения могущественной Реки Шаар, которая течет на небольшом промежутке по дну каньона, чтобы затем исчезнуть в подземье через ущелье в северном конце Великой Трещины. Золотые дварфы гордятся тем, что не дают отходам своих кузниц загрязнять землю и воду.

Важные места

Большинство самых больших поселений золотых дварфов находится в пещерах Подземья, окружающих Великую Трещину, но Трещина дает им всем связь с внешним миром, которой так не хватает многим другим дварфским общинам.

Землесердце (метрополис, 44,008): Если Поддомье (см. ниже) - политический центр Великой Трещины, то Землесердце - ее религиозный центр. Большие храмы царства лежат вдоль здешних путей паломничества.

В отличие от поверхностных храмов, которые строятся вверх, храмы золотых дварфов Морадину и другим дварфским божествам похожи на поверхностные святыни, но строятся вниз, спиралью идя по уровням, ведя прихожан к Тайнам, посещаемым лишь священниками у корней земли. Землесердце размещает армию из четырнадцати тысяч дварфов, Стальных Щитов, и управляется Лордом Скипетра, избираемый ежегодно Глубинным Лордом Глубинных Царств.

Молот и Наковальня (маленький город, 7,899): Золотые дварфы предпочитают, чтобы не-дварфы заходили в Трещину не далее Молота и Наковальни, рынка из палаток, подвижных хижин и внимательной дварфской охраны. Он стоит напротив западной стены, наблюдаемый и связанный туннелями с дварфским городом-крепостью Землесердце.

Здесь дварфы обменивают свои товары из металла, вооружение и рабочую силу (особенно изготовление и улучшение доспехов и огранку драгоценных камней прямо «на месте») на плоды, овощи, сыры, прекрасный текстиль, бумагу, лампадное масло, домашний скот и другие товары, в которых нуждаются или которые любят дварфы. В любой момент почти половину населения этого поселка составляют не-дварфы, прибывшие для торговли.

Башни Края Трещины: Крепкий народ правит Трещиной и объезжает окружные равнины на день пути на пони, подкрепляя это шестьюдесятью массивными каменными охранными башнями по краю каньона. В эти Башни Края Трещины снизу ведут туннели, и в них размещаются различные катапульты и баллисты. Более шестидесяти дварфских воинов охраняет каждый гарнизон.

Кто сделал Великую Трещину?

Некоторые легенды говорят, что Трещина сформировалась, когда огромная пещера или ряд естественных пещер были разорваны на части колдовством враждующих дроу. Другие утверждают, что крах был вызван божественным гневом дварфских божеств, удары колоссальных молотов которых захоронили дроу. Тем не менее, третьи говорят, что крах был вызван алхуном (личем-иллитидом), магически вызвавшим слишком больших драконов для защиты в бою с бехолдерами, или драконом, устроившим логово в пещерах, входная шахта которого была обнаружена вирмом-конкурентом, что и привело к обрушению скал.

Невзирая на происхождение Трещины, в ней нет никаких свидетельств вулканической деятельности или бушующих потоков, обычных причин подобной черты.

Дварфские разведчики и наблюдатели, патрулирующие дно Трещины или близлежащие земли, несут рога, чтобы стремительно вызвать силы «Молота Мира» из Башен Края Трещины — множество дварфских небесных всадников верхом на гиппогрифах, метающих топоры со смертельной точностью и несущих копья для близких стычек. Некоторые небесные всадники используют магические копья, по команде стреляющие пламенем или магическими ракетами.

Поддомье (метрополис, 49,650): Поддомье - центр общества золотых дварфов. Его правители - Глубинные Лорды, благородные дварфы, возглавляющие большие кланы воинов и ремесленников. Глубинные Лорды преданны Королеве Карривве из клана Кипящий Горн.

Более чем любой из других городов, Поддомье сосредоточен прямо на Великой Трещине, поддерживая ответственность за ее защиту и за стада, пасущиеся вокруг Озера Трещины у ее основания. Защита Поддомья, также как и его гражданская жизнь, сосредоточена на общем центральном проходе между открытым воздухом Трещины и главными залами города в Подземье. Известные как Врата могучие двери семидесятифутовой высоты в пещеру охраны Поддомья были построены насколько для безопасности, настолько и для того, чтобы вызвать благоговение у посетителей. Магические обереги и руны, врезанные в литые золотые двери, делают их мощнее и функциональнее, чем они кажутся. Ворота однажды противостояли невероятному натиску великого вирма, бросившегося на них со всей своей мощью, и доказали, что они сильнее дракона.

История региона

В отличие от щитовых дварфов, растративших себя в поединках с гигантами и орками, золотые дварфы выиграли свои сражения с противниками из Подземья относительно быстро. В последнюю дюжину или около того столетий золотые дварфы решили оставаться обособленными от своих северных кузенов, которые, как им казалось, были прокляты. Благословение Грома в 1306 DR и его последствия помогли изменить мнение золотых дварфов.

Так как золотые дварфы тоже затронулись Благословением Грома и уже получили от него преимущества, их население увеличилось до той точки, когда некоторая часть народа отправилась осваивать новые земли. Некоторые из золотых дварфов, настроенные против расширения Глубинного Царства вокруг Великой Трещины, переместились на север, создав колонии в горах северного Фаэруна. Заставы золотых дварфов были основаны в Дымящих Горах Унтера, в Горах Бег Гиганта к западу от Тёрмиша и в Северной Стене Халруаа.

Заговоры и слухи

Большинство приключений, вовлекающих Великую Трещину, касаются ее лишь периферийно, если героям не повезет использовать *портал* для путешествия в место, в котором их, вероятно, не будут искать.

Безудержный страж: Когда герои сражаются, неожиданная помощь приходит от Матрама Дерухеда, золотого дварфа - воина-волшебника верхом на гиппогрифе. Матрам проделал долгий путь из дома, чтобы выследить убийц своего брата-близнеца. Неважно, станут ли PC союзниками Матрама или помогут ему каким-либо способом, преступники окажутся старыми врагами PC, убившими брата Матарма ради золота и драгоценных камней, которые он носил в своих волосах и бороде.

Если PC игнорируют поиски Матарма, они могут позже обнаружить его мертвым, очевидно, опереженным убийцами его брата. Конечно, герои должны, хоть и слишком поздно, вернуть какую-либо из его вещей, которые теперь в руках их врагов. Для усложнения, дварф, как предполагается, не летает на своем ценном верховом животном по северному Фаэруну. Он бежит от своего собственного народа, намеревающегося усмирить его месть и вернуть его к его обязанностям.

Бронния Камнекол

Женщина золотой дварф волшебник 7: CR 7; Средний гуманоид; HD 7d4+21; hp 45; Инициатива +0; Скорость 20 футов; AC 10 (касание 10, застигнутый врасплох 10); Атака +4 рукопашная (1d6+1, четвертной посох), +3 дальнее касание (заклинанием); SQ. Черты золотого дварфа, выгоды фамильяра; AL NE; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +3, Воля +7; Сила 12, Ловкость 10, Телосложение 16, Интеллект 17, Мудрость 13, Харизма 12; Рост 4 фута.

Навыки и умения: Блеф +5, Концентрация +13, Ремесло (кузнечное дело) +8, Дипломатия +5, Запугивание +5, Знание (тайны) +8, Знание (архитектура и проектирование) +5, Знание (планы) +8, Слушание +3, Поиск +5, Колдовство +8, Обнаружение +5; Создание Жезла, Улучшенный Фамильяр, Написание Свитка, Фокус Заклинания (Зачарование), Близнец Грома.

Специальные качества: Черты золотого дварфа: +1 расовый бонус на атаки против аберраций, темновидение 60 футов, знание камня, +2 на спасброски против яда, +2 на спасброски против заклинаний, +4 бонус увертливости против гигантов, +2 расовый бонус на проверки Оценки или Ремесла, связанные с камнем или металлом. Выгоды фамильяра: предоставляет Броннии Настороженность, когда находится в пределах досягаемости, доля заклинаний, эмпатическая связь (1 миля), фамильяр может доставлять заклинания касанием, разговор с фамильяром.

Заклинания волшебника в день: 4/5/4/3/1; база DC = 13 + уровень заклинаний, 15 + уровень заклинаний для заклинании зачарования.

Книга заклинаний (* - заклинание зачарования): 0-й — *тайная метка, танцующие огни, ошеломление*, обнаружение магии, обнаружение яда, разрушение нежити, вспышка, звук привидения, свет, рука мага, исправление, открыть/закрыть, ловкость рук, луч мороза, читать магию, сопротивление*; 1-й — *оживление веревки, зачарование персоны*, цветной спрей, вынести элементы, быстрое отступление, падение пера, гипноз*, идентификация, доспех мага, магическая ракета, щит, сон*, подъем паука, невидимый служитель;* 2-й — *кошачья грация, обнаружение мысли, облако тумана, гипнотический образ, невидимость, стук, магический рот, кислотная стрела Мелфа, защита от стрел, вызов монстра II, отвратительный смех Таши**; 3-й — *рассеивание магии, огненный шар, полет, остановка нежити, спешка, удержание персоны*, замедление, предложение**; 4-й — *замешательство*, дверь измерений, эмоция**.

Имущество: *Плащ сопротивления +1, палочка зачарования персоны* (20 зарядов), *палочка магической ракеты* (3-й уровень, 27 зарядов), *палочка удержания персоны* (18 зарядов), *палочка доспеха мага* (26 зарядов), тайные свитки *замешательства, эмоции* и *слабоумия*, *2 микстуры лечения легких ран* (3-й), *микстура невидимости*.

Кешк: ***Женщина квазит фамильяр***; CR 3; Крошечный аутсайдер (хаотичный, злой); HD 3d8; hp 19; Инициатива +3; Скорость 10 футов, полет 50 футов (совершенно); AC 22 (касание 15, застигнутый врасплох 19); Атака +8 рукопашная (1d3-1 плюс яд, 2 когтя), +3 рукопашная (1d4-1, укус); Лицом/досягаемость 2 ½ фт до 2 ½ фт/0 фт; SA Яд (стойкость DC 13, 1d4 Ловкость/2d4 Ловкость), подобные заклинаниям способности; SQ. Дополнительная форма, уменьшение урона 5/серебро, сопротивление огню 20, улучшенное уклонение, устойчивость к яду, регенерация 2 (нормальное повреждение от кислоты и от благословленного и святого оружия), подобные заклинаниям способности; SR 5; AL CE; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +6, Воля +6; Сила 8, Ловкость 17, Телосложение 10, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 10. Рост 2 фута.

Навыки и умения: Скрытность +14, Слушание +6, Бесшумное Движение +6, Поиск +4, Колдовство +4, Обнаружение +6; Ловкость с Оружием (укус), Ловкость с Оружием (коготь). Специальные качества: Дополнительная форма (Su): *полиморф себя* по желанию в летучую мышь или волка. Улучшенное уклонение (Ex): Спасброски Рефлексов для половины урона - для половины или без урона. Подобные заклинаниям способности (Sp): *обнаружение добра, обнаружение магии* и *невидимость* (только на себя) по желанию; *вызвать страх* (как заклинание, но в 30-фт. радиусе от себя) 1/день; все способности функционируют как прочитанные колдуном 6-го уровня (DC 10 + уровень заклинания). Однажды в семь дней она может использовать *общение* как клерик 12-го уровня, чтобы задать шесть вопросов.

Неудовлетворенная жизнью в Великой Трещине и душащим чувством со стороны соклановцев, Бронния покинула свой дом и пошла через Шаар в поисках денег, магии и волнений. Склонная к резким замечаниям в неофициальных ситуациях и безразличная к виду человека, на которого она работала, она быстро нажила множество врагов. Она находится на бегу столь же часто, как и нет, тем более что ее брат-близнец Белгард постоянно торопит ее прийти домой.

Бронния нанимается как инженер, кузнец, заклинатель-приключенец и создатель жезлов. С ее жадностью и обширными путешествиями она работала на Красных Волшебников, ремесленников Унтера, благородные семейства Сембии и молодого пашу Калимшана; некоторые из ее работ закончились мирно. Ее фамильяр обычно скрывается или принимает принимает форму летучей мыши, когда она на людях, и этот демон - единственное существо, с которым она все время обращается хорошо.

Бронния более чем готова присоединиться к другим авантюристам, если она думает, что они помогут ей получить деньги или магию. Она предпочитает накладывать заклинания с использованием своих палочек, если у нее нет запомненных заклинаний. Она не боится использовать свою магию для достижения цели, включая случайное использование заклинания *зачарования*.

Халруаа

Столица: Халарахх
Население: 1,676,160 (люди 90%, дварфы 5%, халфлинги 2%, эльфы 1%, полуэльфы 1%)
Правительство: Магократическая олигархия (Совет Старших)
Религии: Азут, Мистра, Шар (новый культ)
Импорт: Экзотические магические изделия, драгоценные металлы
Экспорт: Электрум, вино Хаэлру
Мировоззрение: LG, LN, NG

Далеко на юге, окруженная горами, находится Халруаа, нация волшебников. Халруанцы - потомки беженцев из могущественного Нетерила, королевства людей-волшебников, позволивших своей собственной мощи беспрепятственно вырасти, развратить свои души и взровать всю их работу в осколки. Халруаа поддержала обаяние магией нетерезов, исследуя Искусство с фанатической преданностью и считая все остальные занятия низшими. Пока что халруанцы избежали слепоты души, обрекшей Нетерил.

Халруанские волшебники - самодовольная партия, более заинтересованные своими исследованиями в тайне своих лабораторий, чем исследованием или эксплуатацией остальной части Торила. Те, кто покидают свою родную землю - торговцы или агенты в поисках необычных компонентов для заклинаний. Иногда такие агенты достаточно важны, чтобы путешествовать на одном из легендарных халруанских небесных кораблей, но летящее создание хрупко и настолько ценно, что их посылают за пределы Халруаа лишь на крайне важные миссии.

Главные географические особенности

Халруаа - теплая, влажная страна. Более высокие предгорья и долины Стен Халруаа холоднее и комфортнее, чем низменности.

Озеро Халруаа: Это центральное водное тело с солоноватой водой соединяет речные порты земли с морем. Сильные и непредсказуемые ветры, дующие с гор, делают его сложным для плавания и рыболовства и еще более сложным для полетов на небесном корабле.

Болото Ахлаур: Это болото в четыре тысячи квадратных миль - неприятное напоминание того, что бедствия, разрушившие Нетерил, могут повториться и в Халруаа. Ахлаур был честолюбив, протолкнув свои исследования слишком далеко в межпланарные связи, пока они не поглотили его целиком. Поскольку Ахлаур умер, магия, которую он привел в действие, вышла из-под контроля. Болото Ахлаур питается никогда не закрывающимся *порталом* на Элементный План Воды. Болото растет на сотню или около того футов каждый год во всех направлениях. Волшебники и авантюристы часто приходят в болото в поисках легендарных магических сокровищ Ахлаура или средств для прекращения роста болота. Те, кто выживают, обычно оказываются достаточно удачливыми, чтобы не столкнуться с вытягивающими магию существами, известными как ларакены, которые живут только в пределах болота.

Стены Халруаа: Кольцо могучих гор охраняет Халруаа с запада, севера и востока. Три прохода ведут через горы к часто враждебным внешним королевствам. Халруанцы в значительной степени освоили свою сторону стен, но дальняя сторона - дом огров, высоких бормотунов, гигантов, перитонов и беспризорных аутсайдеров, которые знают, чем опасен гнев халруанских волшебников.

Важные места

Халруанцы предпочитают жить в маленьких деревнях. Даже самые большие города имеют не более семи-восьми тысяч жителей.

Халагард (маленький город, 7,500): Бывшая столица Халруаа ненамного меньше Халарахха, нынешней столицы. Король Залаторм (LN мужчина человек прорицатель 20/мастер знаний 9) переместил столицу на север сотню лет назад, но жители Халагарда все еще считают себя истинными носителями духа Халруаа. В противопоставление новомодным халарахххским союзам волшебники Халагарда в общем специализируются скорее в создании или воплощении, чем в предсказании.

Халарахх (маленький город, 8,000): Приблизительно три тысячи жителей столицы - волшебники. Их башни высятся над горизонтом, хотя Залаторм воспрепятствовал "войне башен", циклической форма соревнования, при котором волшебники Халарахха пытались поднять свои башни выше башен конкурентов. Чтобы получить покровительство Залаторма, меньшие волшебники фактически уменьшили размер

своих башен, сделав, таким образом, воздух намного безопаснее для небесных кораблей. Семнадцать членов Совета Старших устроили свои дома в столице.

Халарахх - трудное место для жизни тех, кто испытывает недостаток дара. Благоприятный прием и содействие во всех слоях общества получают лишь те, у кого есть дар, и так или иначе все уклоняются от тех, кто испытывает недостаток магических способностей. Высказывание «столь же бесполезный, как меч в Халараххе» часто слетает с губ расстроенных бывших жителей Халарахха, переселившихся в другие места.

Гора Талат (маленький городок, 1,170): Высокий храм Мистры высечен в горе. Он состоит из огромного места для поклонения, долженствующего внушать страх, и огромного комплекса пещер, построенного для благополучного хранения магических знаний в течение столетий. Комплекс имеет некоторую степень организации — любой магический факт можно найти не более чем за пять-шесть лет прилежного исследования. Халруанские волшебники гордятся своими способностями прослеживания в пещерах Талата информации, в которой они нуждаются, изобретая новые заклинания, предназначенные именно для этой цели. Не-халруанские волшебники выплачивают непомерные плату лишь за то, чтобы войти в комнаты, хранимые для халруанских учеников.

История региона

Первые волшебники Халруаа прибыли из Нетерила на севере, убегая от бича фаэриммов, почти две тысячи лет назад. Их возглавлял архиволшебник Ромарк, предвидевший гибель, приближающуюся к его родной земле. Они нашли красивую и богатую страну, скудно населенную пастухами и рыбаками.

Ромарк и свита лояльных ему магов, учеников и их домочадцев не намеревались побеждать коренных халруанцев, но в пределах поколения эти два общества росли вместе - межбрачием и общими интересами. Принцы-нетерезы обеспечили простой народ Халруаа организованным правящим классом, законами, правосудием и невиданными работами. Коренные халруанцы с талантом к магии были без колебаний приняты как студенты, и присутствие такого количества мощных волшебников на их земле вскоре умиротворило монстров и налетчиков, мучающих низменности.

Большая работа Ромарка и его последователей в первые столетия после их полета должна была подготовить страну к нападению фаэриммов, которое, конечно же, должно было последовать за падением Нетерила на Севере. Но летучие города Нетерила пали, пески поглотили его Узкое Море, и отдельные царства тех, кто пережил его падение, также исчезли к третьему столетию DR и, тем не менее, фаэриммы не напали на Халруаа.

Хотя Халруаа никогда не билась в войне, к которой ее готовил Ромарк, соседи не оставляли ее в покое. Завидуя богатству и магическим сокровищам, варвары-дамбратанцы вторгались в Халруаа несколько раз. В 585 DR галлейный флот дамбратанцев атаковал побережья Халруаа и за несколько месяцев занял всю страну к югу от Озера Халруаа, пока великий король-волшебник Миконтил не победил дамбратанцев и не убил их лидера. Последнее серьезное вторжение произошло приблизительно сотню лет назад, когда харизматичный сатрап Лапалийи провел большой набег через Проход Талат. Халруанцы легко отбросили их.

Нынешний король-волшебник Залаторм - прорицатель, чья сила предсказания погасила несколько угроз прежде, чем они смогли стать серьезными. Залаторм и прорицатели были настолько успешны, что стало популярным мнение о том, что Халруаа должна с этого времени возглавляться специалистами предсказания, вместо того, чтобы доверять воплощающим, призывателям и другим волшебникам, правившим в те дни, когда Халруаа была вынуждена активно защищаться.

Заговоры и слухи

Воровство, бандитизм и вторжения монстров в общем редки в Халруаа. Самые захватывающие происшествия земли (для авантюристов, так или иначе) вращаются вокруг земель четырех сотен Старших, самых мощных волшебников земли, которые строят заговоры и интриги в дюжине различных фракций. Если бы достаточно Старших объединило силы в отдельный блок, даже Залаторм подвергся бы слишком сильному давлению, чтобы противоречить им.

Восход тени: Скрытая опасность собирается в халруанском обществе – монастырь адептов тени, союзнических со скрытой верой Шар. Гордых, высокомерных Старших спокойно ниспровергают нашептывающие эмиссары Богини Тайн, спрашивающие Старших, не считают ли они, что Плетение Мистры - помеха для их власти. Несколько мощных и честолюбивых волшебников Халруаа уже стали теневыми адептами. В отличие от капризных фракций, формирующих Совет Старших земли, теневые адепты едины в поклонении Шар и в желании продвинуть ее в этой самой магической из всех стран.

Люирен

Столица: Белиур
Население: 838,080 (халфлинги 92%, люди 4%, эльфы 2%, полуэльфы 1%)
Правительство: Доброжелательная теократия
Религии: Брандобарис, Тимора, Йондалла
Импорт: Изделия из металла, домашний скот
Экспорт: Эль, пиво, плоды, зерно
Мировоззрение: LG, NG, N

Люирен - единственное царство Фаэруна, управляемое и населенное почти исключительно халфлингами. Это - родина сильных сердцем халфлингов, почти так же, как Великая Трещина - родина золотых дварфов. Здесь также живет небольшое количество легконогих и призрачных халфлингов, но девять десятых населения халфлингов составляют сильные сердцем — фактически, термин "халфлинг Люирена" в широком понимании относится к народу сильных сердцем, даже при том, что это не строго точно.

Народ Люирена - фермеры, ремесленники и торговцы - таков же, как и народы большинства стран. Богатые поля Люирена кормят Великую Трещину, в его садах растут апельсины, лаймы и лимоны, имеющие большой спрос в северных странах. Люиренская резьба по дереву превосходна, конкурируя с таковой Тетира, и часть работ по дереву идет на продажу. Хотя немногие люди думают, что халфлинги обладают сколь-либо реальной военной традицией, народ Люирена поддерживает хорошо организованную милицию во главе с монахами и клериками местных храмов, поддерживаемую мощной божественной магией. Халфлинги-лучники и клерики, стоящие на своей земле, своей силой и навыками сокрушили не одно вторжение людей, орков или гноллов Шаара.

Люирен не может похвастаться сколь-либо реальным правительством, кроме местных властей, но храмы пантеона халфлингов связаны в общество и вместе управляют землей под общим руководством Храма Йондаллы. Набожный Голос Йондаллы Фэран Ферромар (LG мужчина сильный сердцем халфлинг клерик Йондаллы 15) - выдающийся лидер веры и, таким образом, по сути лидер Люирена.

Халфлинги Люирена не считают себя половиной от кого-то и в общем называют себя "хин".

Жизнь и общество

Большинство населения Люирена живет полукочевой жизнью, живя на одном месте не более шести месяцев или года. Города Люирена отражают эту охоту к перемене мест и подвижность. Кланы, семейства, бизнесы и храмы поддерживают постоянное жилье, и норы — обычно полные рабочих мест и обязанностей —открыты для недавно прибывших индивидуумов или семейств. В любое время лишь три

четверти жилых кварталов городов Люирена заняты. Покидая дом, халфлинги, которые хотят, чтобы их потом хорошо принимали, чистят и подготавливают дом для его следующих жителей. Если они не были чрезвычайно плохими арендаторами, их соседи и друзья помогают им.

Взаимодействие важно для Люиренских хин. По сравнению с аборигенами-халфлингами севера, хин подчеркивают силу группы и общей работы перед индивидуализмом. Отдельные халфлинги нечасто подолгу остаются в одних и тех же группах. Сами группы обычно остаются, но халфлинги, бывшие на какой-либо роли хоть один сезон, гарантированно будут присутствовать или даже обоснуют часть этой же социальной группы в другом городе пару сезонов спустя.

Для людей, эльфов, дварфов и даже гномов трудно понять, как общество Люирена может быть столь организованным и законным, когда его отдельные члены меняют свои взгляды так же легко, как другие люди покупают новую одежду. Люиренские хин знают, что чужеземцы считают их странными, но в свою очередь считают странным то, что чужеземцы придерживаются одних и тех же привычек всю жизнь.

Одна из привычка, которую народ Люирена слишком любит, чтобы бросить - их посвящение Играм. Игры Люирена - местные, региональные спортивные события, а также и по королевству, за которыми с интересом наблюдают граждане нации. Типы спорта, играемые в течение Игр, постоянно изменяются. В настоящее время два самых популярных спортивных состязания - бег по хребту и змееборьба. Бег по хребту - тип полосы препятствий, в котором участвуют команды от различных городов. Конкурентам позволяется чтение магии в течение гонок, но участники, использующие магию, могут также магически преследоваться членами другой команды. Змееборьба - "свободное искусство", что означает, что она проводится свободной от магии всех типов.

Халфлинги, выросшие в северном Фаэруне, редко посещают Люирен и имеют какое-либо желание остаться — большинство иммигрантов-халфлингов находит землю и ее обычаи странными. Но некоторые северные халфлинги эмигрируют в Люирен навсегда, а некоторый из люиренских хин не могут дождаться, чтобы сбежать из своей родной нации и жить подобно северному народу.

Главные географические особенности

Лесные и болотные монстры некогда мучали Люирен, но за многие поколения хин приручили большие отрезки земли. Сельская местность плодородна, богата добычей и приятно выглядит. Но она также полна диких мест, которые сопротивляются всем попыткам умиротворить их. Ныне молодые хин – воины и маги – следят за дикими местами, чтобы не дать монстрам побеспокоить дороги и города. Иноземные авантюристы приветствуются для того, чтобы «попытать свою удачу» в лесах и болотах Люирена, и могут даже оставить себе половину найденных сокровищ — сделка, которая учитывает то, что монстры, очевидно, забрали эти сокровища у народа Люирена.

Люирвуд: Этот плотный лес определяет северные границы Люирена. Друиды, рейнджеры и некоторые жулики Люирена чувствуют себя комфортнее всего в самых южных частях Люирвуда. Другие хин редко рискуют входить в лес, испытывая недостаток навыков для того, чтобы оставаться в одном шаге от монстров, спускающихся в лес с Гор Присевшей Жабы. Когда высокие бормотуны, тролли и другие твари ошибочно вторгаются в Люирвуд, с ними обычно быстро разбирается милиция Люирена, клерики Йондаллы или охотники-хин. Но Люирвуд остается опасным для путешественников.

Болото Мортик: Болото Мортик, единственное болото в регионе, наполнено большим количеством меррою (водных огров) и скрагов (водных троллей). Эти неповоротливые монстры часто совершают набеги на близлежащие земли, уводя домашний скот и разграбляя продовольственные склады. Мощный огр - шаман или вождь, известный как Король Трясины, возглавляет меррою и иногда также подминает под свою волю скрагов.

Южный Люирвуд: Находящийся к югу от Люирвуда и к западу от Люирена, Южный Люирвуд в основном неприручен. Восточный край леса относительно освоен, патрулируется милицией Люирена и халфлингами - друидами и рейнджерами. Бехолдеры и юань-ти бродят в более глубоких зонах леса.

Важные места

Города Люирена приветствуют иностранных путешественников с миром. В городах живет небольшое количество людей - торговцев и ремесленников.

Белиур (метрополис, 27,210): Чужеземцы считают Белиур столицей Люирена, потому что это самый большой город и в нем есть высокий храм Йондаллы. В действительности ни один из городов Люирена не является власти, но иностранные дипломаты и эмиссары в поисках Набожного Голоса Йондаллы прибывают сначала имено сюда. Торговцы Великого Моря причаливают в Белиуре, чтобы покупать люиренскую продукцию и товары ручной работы.

Четел (большой город, 14,512): Этот город-порт - один из главных торговых городов Люирена. Примерно десятая часть его жителей - эльфы и полуэльфы. Из всех городов Люирена Четел кажется более похожим на обычный человеческий город. Несколько семейств, оказавших поддержку эльфам, решили остаться здесь, променяв на стабильность свою кочевую натуру. Другие долгосрочные жители - хин, прекрасно живущие в качестве кораблестроителей.

Трулдар: Находящийся на самом восточном краю Люирвуда Трулдар - разрушенный истгандский город, за которым присматривает несколько близлежащих племен призрачных халфлингов. Примерно сто лет назад могучий злой друид, вступив в союз с темными деревьями и убийственными растительными монстрами, разрушил Трулдар, но близлежащие призрачные племена убили друида и возвели магические обереги, чтобы удержать фаворитов друида внутри руин. Призрак друида и многочисленные монстры-растения все еще скрываются в разрушенном Трулдаре, вместе с тем, что осталось от богатств города.

История региона

Тысячи лет назад Люирен был незаселенной дикой местностью, по которой бродили три больших племени халфлингов: легконогие, сильные сердцем и призрачные. Три расы столетиями отчаянно защищали свои леса от всех вторгавшихся, отбрасывая варваров-дамбратан и стаи бешеных гноллов и деля между собой ресурсы Люирвуда. Вражда между племенами не была чем-то необычным, но в основном эти три племени жили в мире.

Около -100 DR в лес вступил злой дух. Под предводительством мощного клерика по имени Десва призрачные халфлинги пали во тьму, поклоняясь Малару и прославляя насилие и кровопролитие. Дикие призрачные охотники с лицами, окрашенными подобно черепам, бродили по лесам в поиске добычи-халфлингов. Они стали сильнее, поскольку Десва вел их вглубь поклонения Малару, уча величайших охотников принимать форму вервольфов и отравляя естественных лесных хищников бешеной жаждой крови. На поколение Люирвуд стал местом смерти.

В -68 DR сильный сердцем охотник по имени Чанд стал военным вождем своего народа и создал союз с военным вождем легконогого племени. Они объединились, чтобы найти корни безумия призрачных халфлингов. Более чем за три года все цитадели и логовища призрачных были найдены и уничтожены, а сам Чанд убил Десву в -65 DR. Борьба была беспощадной и ужасной — целые деревни призрачных были сожжены, их население убито. Чанд придерживался своей цели и проследил, чтобы не осталось никаких воинов хин.

После окончания Призрачной Войны Хин численность призрачных халфлингов уменьшилась до горстки от их прежнего количества. Большинство было изгнано из Люирвуда, хотя некоторым , отрекшимся от Десвы и присоединившимся к воинами Чанда, позволили остаться. Те, кто не ушел, осели в Чондалвуде, дав присягу никогда не говорить, пока не искупят животную дикость своего прошлого. Искупление давно в прошлом, но и до наших дней призрачные халфлинги долго и тяжело думают, прежде чем заговорить.

Многие из легконогих, напуганные тем, что сделали Чанд и сильные сердцем, пожелали покинуть Люирвуд. Они стали кочевым народом, распространившись по всему северному Фаэруну, принимая обычаи и традиции народов, среди которых они путешествовали.

Сильные сердцем остались в Люирвуде. Без препятствий со стороны легконогих или призрачных они начали очищать лес и селились в полупостоянных деревнях, которые становились все больше и более постоянными с каждым проходящим поколением. Они за эти годы изменились из кочевников лесистой местности в оседлых фермеров и ремесленников, защищая свою страну от многочисленных вторжений и набегов. Со временем некоторые легконогие вернулись в новое царство Люирен, но теперь это - земля сильных сердцем.

Заговоры и слухи

Как и другие страны, далекие от Сердцеземья, Люирен легче один раз увидеть, чем сто раз о нем услышать.

Игры: Деревня Западного Сердцеземья с существенным сообществом халфлингов планирует провести свою собственную версию Игр. Участие людей поощряется, призы *богаты*. Людей ободряют, но конкурсы покровительствуют халфлингам: соревнования по метанию камней, полоса препятствий, преследование ласки через сплетение подземных туннелей и т.п.

Короткий и острый: PC в городе сталкиваются с бандой халфлингов из Люирена. Эти халфлинги специализируются в бросках мешков-липучек и грабят жертв, прилипших к полу. Даже высокомерные авантюристы могут предпочесть отдать свои ценности, чем быть зажатыми и получить удар в спину.

Шаар

Столица: Нет (Холмы Совета)
Население: 587,520 (люди 60%, вемики 15%, гноллы 14%, кентавры 10%)
Правительство: Различные кочевые вожди
Религии: Маск, Огма, Темпус
Импорт: Доспехи, оружие, вино
Экспорт: Слоновая кость, драгоценности, рабы
Мировоззрение: CN, N, CG

Шаар - обширная, раскидистая степь, бегущая от Сияющего Моря до отдаленных стран востока. Цивилизация не имеет с этой областью почти ничего общего. Кочевые люди (дюжина или около того шаарских племен) и нелюди типа кентавров, гноллов и вемиков населяют Шаар. Вемики охотятся, шаарские люди пасут ротов и лошадей, а гноллы грабят. На земле отлично растут ее родные травы, но она непригодна для сельского хозяйства — это не пустыня, но земля пропекается днем и промерзает ночью.

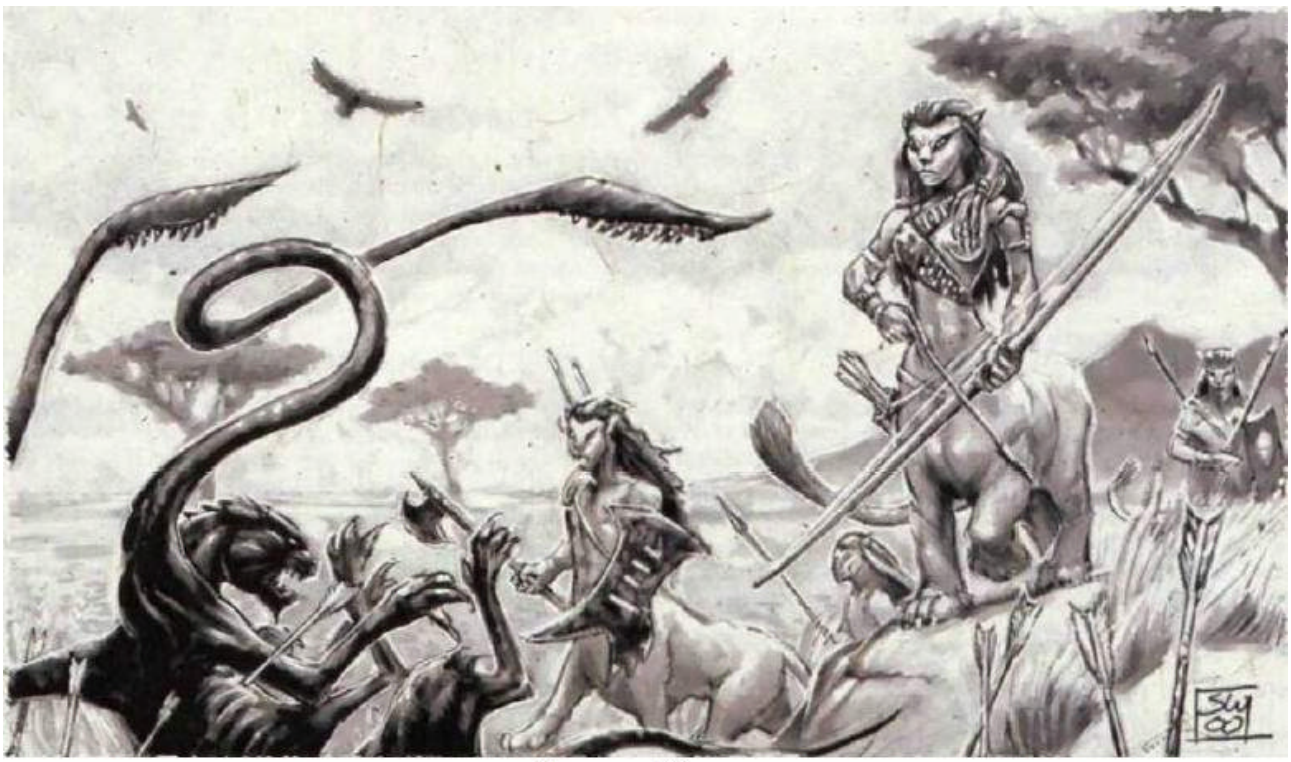
Шаарские люди редко массово покидают свои наследные степи, в значительной степени потому, что их драгоценные лошади не так хороши за пределами Шаара. Шаарские лошади сильнее и быстрее лошадей из других регионов Фаэруна, только пока они бродят по родным степям. Большинство лошадей заболевают и умирают, если их лишить трав, растущих только в широких степях Шаара. Шаарцы понимают это, и немногие из них покидают родную культуру ради путешествий по Фаэруну.

Жизнь и общество

Дюжина или около того племен кочевников, известных все вместе как шаарцы, никогда не были объединены, хотя они имеют общую культуру и жизненный путь. Чужеземцам трудно отличить членов одного племени от другого, но кочевники могут немедленно отличить любого по покрою одежды, акценту, масти верхового животного и стилю изготовления оружия.

Некоторые племена позволяют воинам-женщинам ездить наравне с мужчинами, и нескольких вожди – женщины. Вожди в общем избираются секретным голосованием старших, но в паре племен есть потенциальные династии мощных харизматичных семейств, пытающихся держать власть в своих руках.

Традиционно совершение набегов партиями из двадцати или менее воинов не считается войной против другого шаарского племени. Более крупные партии при набегах есть объявление войны – это рискованно, хотя бы потому, что племена, объявляющие войну, вообще не имеют права участвовать в межплеменных советах, пока не сделают репарации или иначе не прекратят свою агрессию.



Вемики в Шааре

Вемики иногда участвуют в шаарских советах. Более часто их вожди преследуют свои собственные дикие цели, не заботясь о традициях и планах людей-кочевников.

Главные географические особенности

Степи иногда прерываются другими типами ландшафта, включая маленькие дюны и долины, заполненные крошечными озерами и дикой природой. В миниатюрных оазисах встречаются руины более ранних цивилизаций. Во многих также есть временные лагеря современных кочевников.

Озеро Леспер: Болота на восточном краю этого озера полны мангровых деревьев, гигантских угрей и водных пауков. Берега усеяны солью, тянущейся от камней до воды. Кочевники собирают здесь соль для своих лошадей, когда не желают покупать ее в Шаармиде.

Лэндрайз («Восход Земли»): Восточный Шаар от двух до четырех сотен футов выше, чем западный Шаар. Лэндрайз - разделяющая зона, раскалывающая поля на две области к югу от Гор Файрстип и к северу от Леса Амтар. Племена кочевников, враждующие друг с другом, часто стараются занять различные стороны утесов, чтобы получить шанс обнаружить врагов на подходе.

Река Шаар: Река Шаар порождается в глубоком, холодном Озере Трещины, в сотнях футов под высокими равнинами. Она ревет и гремит по неизмеримым пещерам больше сотни миль перед тем, как появиться из большого зева пещеры у подножия Лэндрайза. Оттуда она следует через нижний Шаар к Озеру Леспер.

Шаарвуд и Шаравуд: Кочевники посещают леса, чтобы собирать травы, охотиться и иногда скрываться от своих врагов. Лесистая земля - плохой ландшафт для лошадей, так что кочевники никогда не пытались поселиться на этих землях.

Важные места

Кочевники поддерживают не так много постоянных поселений. Любые здешние города были основаны другими народами Шаара.

Холмы Совета: Все племена кочевников, кроме участвующих в войне, весной посылают делегатов в Холмы Совета и собираются для проведения мирных переговоров и совместной выпивки. Холмы Совета всегда считаются нейтральной землей, запрещенная для борьбы между кочевниками.

Леспер: В этом разрушенном городе обустроился мощный клан колдунов юань-ти. Люди, путешествующие по берегам Озера Леспер, часто становятся жертвами бандитов под предводительством юань-ти, и их уносят на ужасную судьбу в Леспер — обычно их жертвуют темному богу юань-ти, но иногда превращают в чудовищное подобие змеиной расы. Кочевники обходят Леспер стороной.

Шаармид (большой город, 23,501): Свободный торговый город, населенный людьми, не заявляющими никакого родства с кочевниками, Шаармид принимаем племенами как давний союзник, потому что горожане имеют репутацию превосходных посредников между кочевниками и торговцами остальной части Фаэруна. Торговцы стекаются в Шаармид как в безопасную зону пустоши, которая иначе угрожает им шаарскими бандитами и другими налетчиками.

История региона

История Шаара не считается таковой гражданами цивилизованного Фаэруна. Нынешние события в Шааре – мелкомасштабные конфликты с золотыми дварфами, утомленными атаками шаарских бандитов на свои торговые караваны, и продолжающиеся по Лэндрайзу сражения между племенами в попытках не дать конкурентам достичь Холмов Совета.

Заговоры и слухи

Бесконечно циркулирующая политика кочевых племен подразумевает, что любая группа авантюристов может найти в Шааре много союзников или врагов.

Зачистка гигантов: Клан холмовых гигантов приходит с Гор Присевшей Жабы в восточный Шаар, сражаясь со всеми, с кем они сталкиваются. Гиганты в конечном счете достигают Холмов Совета, занимая священные пещеры в курганах кочевников. Перед кочевниками стоит проблема: они должны изгнать гигантов, не пролив своей крови на своей священной земле. Авантюристы не-шаарского происхождения не стоят перед подобными ограничениями.

Дамбрат

Пятьсот лет назад варварское человеческое королевство Аркаиун впуталось в ожесточенную войну против мощного города дроу под Горами Гнолл уотч. Дроу одержали победу и, в союзе с сильным культом Ловиатар среди варваров, поработили народ Аркаиун, управляя порабощенным населением в качестве сатрапов и знати. Странное и рискованное царство Дамбрат - тому результат.

Нация Дамбрата - человеческая нация, управляемая полуэльфами, большинство которых произошли от дроу. Эльфы рас, лояльных двору Эвермита, в Дамбрате не приветствуются. Ловиатар - официальное божество нации.

Дурпар

Защищенный от песчаных бурь Рорина могущественным Поясом Гиганта и горами Стены Пыли, Дурпар - преуспевающее торговое королевство на северо-восточном берегу водоема, известного как Золотая Вода.

Землей управляет совет торговцев, состоящий из лидеров одиннадцати богатейших чак (торговых домов). Великий Наваб Кара Джератма (LG женщина человек аристократ 4/иллюзионист 10) - лидер совета и одна из самых богатых людей на всем Фаэруне.

Дело Дурпара – бизнес, и дурпарские торговые дома - передовые торговцы в этой части мира. Набожная преданность маленькому пантеону фаэрунских божеств объединяется в Дурпаре с обычной верой. Столица Дурпара - город Ваэлен.

Истганд

Истганд разделяет общее культурное наследие с Дурпаром и Варом Золотым. Его народ - дурпарцы, ценящие торговлю и почитающие Адаму, кодекс пантеона и морали, обычный для всех трех королевств.

В отличие от народа Дурпара, управляемого богатейшими торговцами, народ Истганда почитает прежде всего класс благородных воинов. Раджа Истганда, Экрипет Селтарир (LG мужчина человек аристократ 5) - не только богатейший торговец страны, но также и военный лидер королевства и высокий монарх. Город Чавиондат в Заливе Королей - столица Истганда.

Ретилд, Великое Болото

Самое большое болото на Фаэруне лежит вокруг восточного конца Стены Халруаа. Это - душное место из покрытых мхом кипарисовых рощ, травяных морей и трясин, наполненных гигантскими пиявками, гигантскими жабами, змеями, лизардфолками, волочащимися насыпями и чем-то еще похуже. Древний город, погруженный во зло, лежит в руинах около центра болота, оставленный некой давно забытой расой.

Вар Золотой

Третье из трех дурпарских королевств, Вар Золотой лежит на южном берегу Золотой Воды. Он называется "Золотым" не за выход на север, а за бескрайние поля зерновых, покрывающие его сельские местности. Торговцы (или навабы), знать земли (называемая хажвы) и священники Адамы (джаны) конкурируют за власть на этой богатой земле в постоянном кипении интриг, грозящих сбросить Возвышенного Властелина Анвира Дупретискаву (LE мужчина древний синий дракон). Только самым близким советникам известна истинная природа Возвышенного Властелина, хотя все знают, что он правил почти две сотни лет и склонен подолгу отсутствовать на троне. В недавние годы некоторые из самых опасных врагов властелина стали добычей фанатичных убийц - репрессивная уловка, способная подтолкнуть навабов или хажв в открытое восстание против властелина.

Велдорн

Известный как Земля Монстров, Велдорн связан свободным обещанием всех своих чудовищных жителей защищать друг друга, если кто-либо из них атакован. В старые времена дурпарские армии, идущие на одного из так называемых вождей-тварей, навлекали на себя на дюжину больше, что приводило ко кровавым сражениям. Вожди-твари охотятся на караваны, направляющиеся в Мулхоранд, а вообще не трогают друг друга, вмешиваясь только в тех случаях, если некая сила угрожает им всем.

Недоступный Восток

Для населения Сердцеземья эти страны - таинственный, экзотический и смертельный восток, область ужасной магии, невыразимого богатства и странных и капризных законов. Термин "Недоступный" вообще описывает расстояние от сердца Фаэруна, но некоторые из этих стран считаются недоступными из-за их характера. Тэй - агрессивная магократия, Агларонд защищает свои границы от всех вторжений, а Рашемен - холодная, жесткая земля могучих ведьм и жестоких воинов. Страны Недоступного Востока из-за своей близости торгуют со Старыми Империями, а Теск - широкая дорога, по которой экзотические товары из дальневосточных стран Кара-Тура приходят на Фаэрун.

Этот регион известен своей мощной и странной магией. Агларонд управляется мощнейшим колдуном Фаэруна, Тэй находится под доминионом Красных Волшебников, а таинственные Ведьмы Рашемена предводительствуют у защитников страны - берсерков.

Агларонд

Столица: Велприналар
Население: 1,270,080 (люди 64%, полуэльфы 30%, эльфы 5%)
Правительство: Автократия (с представительским советом)
Религии: Чонти, Селдарин, Селунэ, Амберли (презираемая), Валкур
Импорт: Стекло, железо, текстиль
Экспорт: Медь, драгоценные камни, зерно, древесина, вино.
Мировоззрение: N, NG, C G

Агларонд считают нацией, удерживающей Красных Волшебников от нападения на остальную часть цивилизованного Фаэруна, и домом могучей колдуньи, известной как Симбул. Не для многих страна известна чем-то кроме этого, но Агларонд - место древней магии, имеющее одно из самых больших в мире поселений полуэльфов. Его армия защищает его границы от Тэя, а его квалифицированные рейнджеры раскают по его границам в поисках неприятностей. Низкие берега скалистого побережья Агларонда пестрят рыбацкими деревнями, и так как Симбул объявила, что все пиратов следует считать агентами Тэя (и они обречены на смерть в случае поимки), воды вокруг Агларонда очень безопасны для путешествий. Это - одно из немногих королевств, которое отказывается позволять анклавы Красных Волшебников в пределах своих границ.

Жизнь и общество

Люди Агларонда - крепкие, сугубо деловые рыбаки, фермеры и пастухи, не связывающиеся с остальной частью Фаэруна. Они медленно проникаются теплом к людям, но преданны тем, кому они доверяют. Серьезные и трудолюбивые люди, они, однако наслаждаются кутежом и обильными пирушками, когда сделаны все их хозяйственные дела. Они ненавидят магию, приводя Красных Волшебников в доказательство того, что магия – инструмент развращения и зла. Исключения - необычно добрые индивидуумы, типа правителей их земли, которые всегда имели обыкновение магически защищать их. Они верят в божественные силы, но имеют не так много больших храмов.

Полуэльфы Юирвуда произошли от лесных эльфов. Различные племенные группы, которые живут глубже в лесу, имеют кочевую и племенную культуру, в то время как в предместьях соблюдаются местные человеческие обычаи. Они не смущаясь используют магию, и некоторые из более диких племен знают странные старые эльфийские тайны Юирвуда.

Все люди Агларонда почтительны к Симбул, потому что это ее мощь столь долго сдерживала Красных Волшебников. Однако, та же самая мощь и ее порывистый характер разводят подозрения о ее методах и мотивах.

Главные географические особенности

Агларонд - лесистый полуостров, простирающийся на запад, в центр Моря Упавших Звезд. Он отделяет Восточный Предел от Моря Аламбер.

Горы Таннат: Эта гряда формирует южный край Гор Челюсть Дракона к югу от Реки Умбер. Горы высоки, бурны и пересекаются широким проходом. Они никогда не были освоены гуманоидами, но в высоких пиках летают грифоны, и здесь живут существа-валуны, называемые галеб дар. Стена-страж, тридцатифутовой высоты, десятифутовой ширины стена из гладкого, безшовного камня, бежит на несколько миль от гор к крепости Гларондар в Юирвуде.

Умбровые Болота: Эта полоса трясин, болот и кромка моря - первая линия защиты Агларонда против Тэя. Населенное опасными существами типа стирджей, ядовитых змей, гидр, волочащихся насыпей, троллей и несущих болезни насекомых, болото не единожды мешало нападениям тэйских армий.

Юирвуд: Дом полуэльфов королевства, этот лес полон старых руин. Магия обнаружения и наблюдения не может просмотреть лес, и те, кто пробуют использовать ее, видят лишь группу непримечательных деревьев, а не то, что они ищут. Этот эффект затрудняет для врагов обнаружение полуэльфийских поселений и укреплений. Некоторые из каменных кругов леса действуют как *порталы* к другим местам Торила (включая Эвермит) и даже к другим мирам.

Важные места

Агларонд состоит из Юирвуда и городов на северном побережье полуострова. Города на южном побережьи независимы, и им очень угрожает Тэй.

Алтумбел: Это маленькое человеческое королевство занимает самую западную часть агларондского полуострова. Оно свободно объединено с Агларондом, но имеет немного контактов со своими соседями. Его люди чрезвычайно замкнуты, изолированы и внешне враждебны к не-людям. Тоскливое, постоянно продуваемое ветрами место живет ловом рыбы.

Эммеч (маленький Город, 7,620): Эта мрачная крепость размещает треть армии Агларонда. Маленький город лежит вокруг нее, и крепость смотрит на город с низкого холма. Считается, что запасов достаточно, чтобы прокормить солдат и всех в городе на шестимесячную осаду.

Фартингхоум (метрополис, 40,643): Одно из первых здешних человеческих поселений, Фартингхоум - бедное сообщество, где многие живут в предместьях, в хижинах из соломы и лиан. В его оранжереях выращивают тропические цветы, которыми и известен город. Прибрежные воды мелки, позволяя проходить только маленьким судам.

Нога Релката (маленький мород, 5,080): Самое большое постоянное поселение полуэльфов в Юирвуде, этот город построен вокруг четырех больших и очень старых деревьев. В регионе действует милиция города, часто занимаясь засадами и шпионя за прохожими. Люди-рейнджеры часто ищут обучения у лесников Ноги Релката

Велприналал (метрополис, 66,044): Это - единственный крупный порт Агларонда. Его узкие здания, прижатые друг к другу, могут запутать посетителей, и у города нет стен. Велприналал - место встречи совета Агларонда и место расположения зеленокаменного дворца Симбул.

История региона

Давным-давно Юирвуд был населен древесными эльфами. Они разрабатывали мощную магию, строили каменные менгиры и круги и мирно жили в пределах своего царства. В конечном счете монстры вторглись на территорию эльфов, и эльфы отступили в глубь леса. Люди прибыли в этот регион в 756 DR, осваивая юг, вырубая леса и сталкиваясь с монстрами и эльфами. Когда для уничтожения монстров пришли авантюристы, эльфы Юир отступили дальше в лес.

Через некоторое время люди проникли через юирские обереги и объединились с утомленными эльфами. Люди помогли эльфам уничтожить монстров, и две расы переженились. Их полуэльфийские потомки начали исправлять лес. В конечном счете они вошли в конфликт с людьми на побережье, которые продолжали распространяться, населять и рубить лес. Рассерженные полуэльфы велели людям остановиться, но были проигнорированы, так что они совершили набег на прибрежных обитателей, изгоняя или убивая сопротивляющихся. В 1065 DR они бились в битве у Руки Ингдала и предложили мир между расами, создав нацию Агларонд. Некоторые из людей отказались разделить власть и были перемещены в конец полуострова, сформировав страну Алтумбел.

Агларонд управлялся рядом полуэльфийских королей, многие из которых были убиты захватчиками-тэйцами. Два наследника по королевской линии, Тара и Улаэ (известные как Серые Сестры), приняли трон, когда умер их брат, и они годами сохраняли безопасность Агларонда. Дочь Улаэ Илион выбрала свою ученицу, женщину, известную просто как Симбул, своим наследником, и Симбул защищала свою страну от Тэя с тех пор, как получила трон в 1320 DR.

В 1371 DR зулкиры пришли к Симбул с предложением прекратить военные действия и объявить перемирие, что Симбул приняла со здоровой дозой скептицизма. Тэйцы, кажется, придерживаются своей части сделки, так что Симбул направила свою мощь на улучшение жизни, а также на расширение укреплений и оберегов против этих своих врагов.

Заговоры и слухи

Старые руины Юирвуда притягивают авантюристов в Агларонд, но лесной народ очень тщательно наблюдает за потенциальными грабителями.

Грезы об огне: Люди в восточной части Юирвуда начали испытывать магические галлюцинации о горении деревьев. Для галлюцинаций нет никакого образца, и у некоторых людей они бывают несколько раз, в то время как у других - ни разу. Похоже, единственная зацепка - одиночный отесанный камень, полузакопанный в той части леса: часть камня длиной в предплечье человека была отколота или отломана от основной массы, и с ней – несколько высеченных эльфийских рун.

Часовые: Кто-то доставил волочащиеся насыпи на Умбровые Болота к югу. Шамблеры сформировали линию на милю длиной вдоль южной границы болота, их тела иногда корчатся живыми змеями или гудят гнездами насекомых. Растительные монстры стоят в линию; иногда одни из них уходят, когда прибывает замена. Они нападают на других существ, которых видят, но кажется, что они ждут чего-то.

Симбул

Женщина человек (Избранный Мистры) колдун 20/архимаг 2/волшебник 10; CR 36; Средний гуманоид; HD 14d4+112 плюс 2d4+16 плюс 4d4+32; hp 210; Инициатива +8; Скорость 30 футов; AC 26 (касание 17, застигнутый врасплох 22); Атака +16/+11 рукопашная (1d4+6 / 19-20, *+4 кинжал*), +14/+9 дальнее касание (заклинанием); SA Подобные заклинаниям способности Избранного; SQ. Высокие тайны архимага, иммунитет Избранного, обнаружение магии, увеличенное Телосложение, выгоды эпического уровня, серебряный огонь, сверхъестественные способности; AL CN; Спасброски: Стойкость +13, Рефлексы +9, Воля +18; Сила 14, Ловкость 18, Телосложение 26, Интеллект 20, Мудрость 15, Харизма 20. Рост 5 футов 10 дюймов.

Навыки и умения: Алхимия +25, Концентрация +43, Дипломатия +7, Излечение +14, Запугивание +13, Знание (история Агларонда) +15, Знание (Агларонд местный) +16, Знание (тайны) +41 , Знание (религия) +15, Исполнение +10, Профессия (гербалист) +12, Наблюдение +25, Поиск +15, Чувство Мотива +7, Колдовство +30, Обнаружение +12, Плавание +7; Создание Жезла, Сковать Кольцо, Улучшенное Контрзаклинание, Улучшенная Инициатива, Лидерство (37), Написание Свитка, Фокус Навыка (Колдовство), Фокус Заклинания (Воплощение), Фокус Заклинания (Превращение), Одаренное Колдовство (колдун), Парное Заклинание.

Специальные атаки: Подобные заклинаниям способности Избранного: 1/день — *антимагическое поле, отсроченный огненный шар, падение пера, полет, удержание монстра, полиморф другого, призматическая стена, синостодвеомер Симбул* (конвертирует подготовленное заклинание в лечение 2 очков жизни на уровень заклинания), *паутина*.

Специальные качества: Высокие тайны архимага: сила заклинаний +2, мастерство элементов. Иммунитет Избранного: Симбул не затрагивается атаками, которые дублируют эффекты *зачарования персоны, круга смерти, дезинтеграции, страха, слабоумия,*

перста смерти, огненного шара, магической ракеты, неверного направления, роя метеоров. Обнаружение магии (Su): В поле зрения. Увеличенное Телосложение: шаблон Избранного Мистры добавляет +10 к Телосложению Симбул. Выгоды эпического уровня: Шесть эффективных уровней колдуна и шесть - волшебника (включая вышеупомянутые, всего). Серебряный огонь (Su): См. Главу 2 для деталей. Сверхъестественные способности: из-за *желания* и магического экспериментирования на себе Симбул имеет следующие сверхъестественные способности: *обнаружение магии* (всегда активное, как эффект 1 раунда заклинания), *защита от зла, защита от заклинаний, видеть невидимое, смена формы*. Она также защищена как будто ношением *кольца защиты +3* и *амулетом против обнаружения и местоположения*. Она может преобразовать себя в эффект *цепной молнии,* заканчивающийся как будто ударом метеора, путешествуя со скоростью 70 футов; она не может преобразовываться в течение 1d4+2 часов, тратя 10 минут, чтобы сделать это. Она также использовала заклинание *желание*, чтобы позволить себе знать еще на одно заклинание 9-го уровня больше, чем обычно позволяет ее уровень колдуна, и иногда использует *желание* для удаления заклинания, которое она знает, из своего репертуара, чтобы освободить место для другого.

Типичные известные заклинания колдуна (6/8/8/7/7/7/7/5/5/6; база DC = 18 + уровень заклинания): 0-й — *тайная метка, танцующие огни*, обнаружение магии, вспышка*, свет, рука мага, исправление, открыть/закрыть, читать магию; 1-е — горящие руки*, постигать языки, увеличение*, падение пера, магическая ракета*; 2-й — *изменить себя, кошачья грация, дневной свет, разбивание*, паутина*; 3-й — *рассеивание магии, огненный шар, полет, стена ветра**; 4-й — *зачарование монстра, огненный щит, полиморф другого*, крик*;* 5-й — *слабоумие, телекинез*, телепорт, стена фейри*; 6-й — *цепная молния*, управление погодой, дезинтеграция**; 7-й — *ограниченное желание, призматический спрей**, *последовательность заклинаний Симбул* (читая это, вы выпускаете следующие три заклинания до 4-го уровня, прочитанные вами, одновременно одним устным словом); 8-й — *массовое зачарование, полиморф любого объекта*, солнечный ожог **; 9-й — *срабатывание заклинаний Симбул* (как последовательность, но воздействие на заклинания до 7-го уровня), *синостодвеомер Симбул* (конвертирует подготовленное заклинание в лечение 2 очков жизни на уровень заклинания), *остановка времени, желание*.

* Из за Фокуса Заклинания (Воплощение) или Фокуса Заклинания (Превращение), база DC для спасбросков против этого заклинания - 20 + уровень заклинания.

Заклинания волшебника в день: 4/6/5/4/4/3. База DC = 17 + уровень заклинания, 19 + уровень заклинания для заклинаний Превращения и Воплощения. *Книга заклинаний*: Симбул знает все заклинания волшебника 5-го уровня или ниже из «Руководства Игрока» и этой книги.

Имущество: *Наручи доспеха +9, кольцо хранения заклинаний (идентификация, истинное видение, глаз волшебника), кольцо падающих звезд, палочка магических ракет* (9-й, 20 зарядов), *палочка заряда молнии* (10-й, 20 зарядов), *+4 кинжал, 4 микстуры лечения серьезных ран* (10-й). Как мощный заклинатель и правитель нации, Симбул имеет доступ к невероятным ресурсам и может приобрести практически любые неартефактные предметы, в которых может нуждаться, учитывая время.

Алассра Сильверхэнд, одна из Семи Сестер, Избранных Мистры, сегодня известна жителям Фаэруна просто как Симбул. Она - Королева Агларонда (называемая некоторыми «Королева-Ведьма», и многие полагают, что этот последний термин - часть ее официального имени) и имеет легендарные силы колдовства и характер, чтобы соответствовать этому.

Она мастерила метамагию долго и давно и единолично отбила нападение тэйской армии колоссальными комбинациями заклинаний. Король Кормира Азун IV назвал Симбул «хорошим другом, но смертельным врагом». В настоящее время она - возлюбленная известного (или, если вы предпочитаете, печально известного) волшебника Эльминстера из Шедоудейла. Благодаря его любви она смягчила самую плохоую из своих темных яростей берсерка, делающей ее еще более страшной в сражении — она все еще бесстрашна, но не считает причиняемый ей ущерб. Она все еще кажется более доведенной до совершенства владыкой магии, чем кто-либо еще на Фаэруне... и кажется весьма вероятным, что она продолжит делать это.

Симбул неустанно мелькает по Торилу и даже по другим планам, никогда не придерживаясь твердо любой установившейся практики, меняя формы по желанию (часто принимая форму черного ворона). Сама она не обращает внимания на свою внешность и обычно боса или обута по-авантюристски и одета лишь в изодранные черные одежды. Ее волосы всегда всклокочены и беспорядочно спутаны. Даже в ее царстве Агларонд люди боятся ее, избегают и считают безумной. Красные Волшебники зря сбросили ее со счетов сражения. В этом их большая ошибка.

Великая Долина

Столица: Нет
Население: 211,680 (люди 99%)
Правительство: Друидская иерархия
Религии: Чонти, Эльдат, Милики, Силванус
Импорт: Золото, железные инструменты, серебро
Экспорт: Алхимические изделия, стрелы, луки, резьба по дереву, травы, магические изделия
Мировоззрение: N, NG, CG

Не просто два больших леса и полоса земли между ними, эта земля населена фермерами-затворниками, прохладно-враждебными друидами и самосозерцательными рейнджерами. Люди Великой Долины не особенно взаимодействуют с внешним миром, приобретая некоторые железные изделия, которые они не могут производить, в обмен на травы, алхимические и деревянные товары исключительного качества. Почва богата и подходит для сельского хозяйства, но все же здесь живут немногие, кроме друидов.

Таинственный Нентиарх, мощный друид или колдун, живет в своем замке из живых деревьев и уничтожает всех посетителей. Никто из чужеземцев не знает того, что он делает и является ли он правителем этого места, и люди Великой Долины отвечают на эти вопросы

пожатием плеч. Друиды допускают торговый маршрут, проходящий меж их лесами, только потому, что караванщики знают, что нарушение леса смертельно и соответственно они избегают этого.

Жизнь и общество

Сельские поселенцы в маленьких деревнях живут подобно сельскому народу других стран, хотя они страдают больше, беря у земли лишь то, в чем они нуждаются. Они живут, охотясь на мелкую добычу, разрабатывая маленькие места открытой прерии и собирая сухие мертвые ветви. Когда приближаются враги, простолюдины (все они имеют некоторый навык в знаниях дикой местности) исчезают в лесу, защищенном рейнджерами и друидами, которые беспощадно убивают любого, кто причиняет лесу преднамеренный вред.

Рейнджеры и друиды общаются с растениями и животными своей земли, обучают студентов путям природы, делают прекрасные деревянные изделия, приобретают редкие травы и создают вещи магии и алхимию для торговли. Непредубежденную молодежь обучают и затем посылают в большой мир для общения с другими друидами и рейнджерами. Некоторым из этих путешественников дают рассаду треантов для высаживания в целевом лесу или наказывают убить последователей Малара.

Главные географические особенности

Великая Долина простирается от Восточного Предела Внутреннего Моря до великого озера Ашейн на границах Рашемена.

Лес Летир: У этого большого леса густая сень, делающая его внутренности темными, как в сумерки, даже в самые светлые дни. Посетители говорят об ауре обреченности внутри него и рассказывают о разумных деревьях, которые активно сопротивляются прогрессивному снижению количества лесистых местностей. В лесу живет большое количество друидов, они недружелюбны к посетителям, особенно к лесорубам. В южных частях есть маленькие поселения Спирсмоус Дейл («Долина Кончика Копья») и Меттлдейл. Блуждающие тескские орки иногда заготавливают фураж в южных пределах лесистой местности.

Ролинсвуд: Этот лес - почти близнец Леса Летир на юге. В его самой узкой точке живет народ Дендердейла, маленького поселения лесорубов и ловцов. Дакже в нем размещаются Нентиарха и крепость Дун-Тарос, скрытая около центра леса. Круг лагерей друидов в самой северо-западной точке леса предотвращает любое вторжение со стороны дамаранского города Теллерт.

Важные места

Падшая империя Нарфелл когда-то удерживала большинство этих земель, но теперь немногое осталось от их городов и башен, кроме покрытых лозой руин в лесу.

Безентил: Это место на дороге отмечено камнями ростом с дварфа, поставленными по дороге с интервалом около фута, на последнем из которых вырезан медведь на дереве в круге. Караваны используют это место для остановок на отдых и обмениваются здесь с местными жителями.

Маклстоунс: Этот круг камней с высеченными природными рунами - святое место для друидов Летира. Камни иногда имеют различные размеры и из года в год движутся на короткое расстояние. Камни могут действовать как *портал* к некоторым другим лесам Фаэруна, но некоторые из ключей местоположений были через какое-то время утеряны.

Башня Ночного Ястреба: Эта башня - фактически сложная платформа из ветвей и крепких веревок, построенная на вершине огромного дуба. Хенсой (NG мужчина человек друид Силвануса 12), друид, обитающий здесь, близок с хищными птицами, и местные хищники приходят сюда в трудные времена или будучи ранеными. Это - один из самых терпимых друидов страны, хотя едва ли дружественный.

Башня Трехшпиль: Эта башня имеет широкое основание с тремя высокими шпилями, исходящими из нее. Построенная забытым человеком, желавшим защитить землю от вторжений с востока, эта башня давно бы пала, если бы не невероятно толстые виноградные лозы, обвивающие ее, из-за чего она напоминает взметнувшуюся вверх трехпалую руку гиганта. Друиды проводят в этом месте тайный ежегодный обряд.

Утмер (маленький город, 8,820): Связанное с Великой Долиной лишь близостью, это место населено людьми из Импилтура, Дамары и Теска. Оно служит станцией на пути торговцев, и местные предупреждают плохо знакомых с этим торговым маршрутом об опасности вторжения на территории друидов. Коренной народ, желающий торговать иностранными товарами, иногда посещает Утмер.

История региона

Люди жили в Великой Долине как минимум еще до пересечения народами Долин Драконьего Предела у Кормантора в -200 DR. По крайней мере, в это время люди уже жили здесь. В некоторых местах леса можно найти древнеэльфийские каменные знаки, но нет никаких других признаков эльфийской цивилизации. По всей вероятности, лес перенес некий вид бедствия или массового бегства коренного эльфийского и фей-населения, оставив это место людям, прибывшим позже.

Заговоры и слухи

Авантюристы прибывают в Великую Долину для исследования лесов и их странных руин, но мощные друиды этой земли тщательно наблюдают за всеми, кто путешествует по их лесам.

Руины Башни Климф: Предположительно наследие того же, кто построил Башню Трехшпиль, эти руины прокляты, и их избегают друиды, рейнджеры и природные лесные существа Время от времени некоторые из внешних камней стен раскаляются докрасна, и из-под земли доносятся трескучие звуки. Руины привлекают падших существ из других мест, становясь все опаснее.

Импилтур

Столица: Лирабар
Население: 1,205,280 (люди 90%, дварфы 5%, халфлинги 4%)
Правительство: Монархия
Религии: Илматер, Селунэ, Тимора, Валкур, Вокин
Импорт: Экзотические товары, фрукты, судостроители, чай, овощи, продукты леса
Экспорт: Драгоценные камни, золото, железо, серебро, товары из Холодных Земель
Мировоззрение: LG, LN, CG

Импилтур - королевство дружественных торговцев, предпочитающих мир, но способных при необходимости на расчетливые военные действия. Хотя импилтурцы энергично защищают свои собственные границы, правительство традиционно остается нейтральным, предоставляя граничащим с ним странам защищаться самостоятельно. Импилтурцы повидали весь спектр сырых ценностей, прибывающих от их северных соседей, и экзотических товаров, прибывающих в их порты.

Среди жителей Фаэруна в других местах Импилтур - зачастую «Забытое Королевство». У него есть шахты и сосны северных царств, но нет ведьм или тиранов, посылающих армии для нападения на соседние страны. Его морская торговля проходит через Сембию или

Телфлэмм, так что импилтурское происхождение работ по меди, серебру и железных отливок для покупателей теряется. Также Импилтур - врата к богатствам Дамары и земля, фермерство которой бысто растет: теперь он начинает экспортировать копченое мясо, сыры и файрслейк (сильное, кислое вино низкого качества, но с большими возможностями).

Импилтур живет в мире со своими соседями, но постоянные набеги бандитов, орков и хобгоблинов с Гор Земной Шпоры, монстры, пробужденные продолжающимися разработками шахт, интриги, ведущиеся в городах Импилтура агентами Тэя, недавние шевеления духовенства Шар и других темных сил держат армии Импилтура в боевой готовности.

Жизнь и общество

Импилтур разбогател на торговле, проходящей через него, поскольку он - врата между Холодными Землями и нациями Моря Упавших Звезд. Его люди готовы и желают бороться для защиты, но наслаждаются своей мирной жизнью. Сильная милиция способна биться на земле, в низких горах или на воде.

Типичные патрули Военных Мечей Импилтура состоят из двадцати или более одетых в цепные кольчуги верховых воинов, вооруженных копьями и арбалетами. Встреча с устрашающим монстром или сильным противником ведет к вызову дополнительных патрулей или найму авантюристов для службы в качестве «Свордпойнтов» («Точек Мечей»). Авантюристам на службе Свордпойнтов позволяется некоторая мера свободы по сравнению с обычными законами земли.

Учитывая роль страны в основном как торгового государства, импилтурцев не удивляют различные виды людей, хотя эльфы и полуэльфы в этой области все же необычны. Они гордятся Советом Лордов и овдовевшей Королевой Самбрил (CG женщина человек аристократ 5/волшебник 4). Сама королева считает управление раздражающим и предпочитает позволять совету действовать самостоятельно.

Главные географические особенности

Импилтур простирается от Моря Упавших Звезд до Гор Земной Шпоры.

Горы Земная Шпора: Эти высокие пики отмечают западную границу Импилтура, идя с с юга Лунного Моря до Моря Упавших Звезд. Постоянный холодный ветер с находящегося в них Ледника Белого Червя завывает меж пиками. Здесь немного троп и много монстров, но Земные Шпоры богаты золотом, серебром и кровавым камнем. Здесь ютятся горняцкие общины, хотя опасности гор вносят свой вклад в высокую смертность. Постоянные слухи рассказывают о скрытом проходе, ведущего с запада Импилтура в Вас, но на карту подобный маршрут никогда не наносился.

Серый Лес: Давным-давно этот лес населяли лунные эльфы. Когда хобгоблины и другие монстры начали вторгаться на их территорию, эльфы противостояли им, но постоянно терпели поражение. Встав перед угрозой исчезновения, но не желая покидать свои дома, эльфы превратили себя в величественные деревья с серой корой. Круги их теперь можно встретить среди областей нормальных деревьев. Импилтурцы (и другие гуманоиды) избегают леса.

Важные места

Сегодняшний Импилтур - земля возможностей для трудолюбивых и предприимчивых. С каждым месяцем жители улучшают дороги, расчищают земли для ферм и расширяют границы.

Дилпур (метрополис, 31,838): Это - торговый город среднего размера, балансирующий в своих интересах против всего Импилтура. Правители Дилпура знают, что расширение горной промышленности, вероятно, заставит торговцев переместиться в другие города, имеющие лучший доступ к торговым маршрутам и шахтам, так что они запасают ресурсы для того, чтобы этого не случилось.

Хламмач (метрополис 36,386): Этот крупный морской порт окружен стеной и компактен, населен торговцами, торговым народом вообще и моряками. Его обширные доки полны судов. Хламмач - место размещения монетного двора королевства, и воры постоянно пытаются красть хранимые здесь монеты и торговые бруски. Местная маленькая школа волшебников главным образом учит магии, соответствующей морской торговле и заклинаниям защиты и оберегов ценностей.

Лирабар (метрополис, 52,305): Самый большой город в этой части Фаэруна, Лирабар длинен и узок, простираясь вдоль береговой линии почти на милю. Его большой флот состоит из военных кораблей и торговых судов, обеспечивающих безопасность его порта. Город имеет хорошие отношения с Прокампуром и Цурлаголом и может похвастаться маленькой школой волшебников, специализирующейся в магии, полезной для плавания.

История региона

По крайней мере два царства Импилтур существовали вдоль северного побережья Моря Упавших Звезд между Земной Шпорой и горами Эарсфаст и Восточным Пределом. Нынешнее царство было основано военным капитаном Имфрасом, объединившим четыре независимых города, чтобы выстоять перед ордами хобгоблинов, надвигающимися из Гор Пик Гигантов в 1095 DR. Один из военных лидеров предложил объединить силы для формирования нации, и другие согласились.

Импилтур с тех пор был монархией с советом лордов (большинство из них - паладины законного или доброго мировоззрения), поддерживающим и информирующим монарха. Импилтур ведет политику невмешательства, позволяя соседним странам делать свои собственные дела, если такая основанная на невмешательстве политика не имеет серьезных последствий для импилтурцев. Эта политика делает их хорошими торговыми партнерами, но неважными друзьями во время войны, как с Дамарой, захваченной Ваасой.

Сегодня Импилтуром управляет Королева Самбрил, вдова Имфраса IV. Она предпочитает путешествовать по земле, вдохновляя свой народ, помогая людям в их личных проблемах, служа номинальной главой истинных правителей Импилтура - двенадцати Лордов Имфраса II, паладинов, косвенно назначенных Имфрасом. Эти двенадцать служат бдительными военными капитанами царства и часто встречаются на совете, чтобы регулировать обороноспособность и изобрести задачи для создающих проблемы или слишком многочисленных банд авантюристов, посылая таких готовых клинков на конфликты с противниками Импилтура.

Заговоры и слухи

Хотя Туйганская орда никогда не достигала Импилтура, хаос беженцев, бегущих от нее, погрузил государство в бедность, голод и бандитизм. Порядок поддерживался лишь в пределах окруженных стенами портовых городов. Однако, недавно были найдены новые богатые шахты к северу от Лирабара и около Высокого Прохода, и богатство, торговля и доверие к государству возрастают.

Тайны леса: Хобгоблины Серого Леса встали под знамена нового лидера. Этот лидер, как считают – вампир или вервольф, командующий ужасными волками, которые помогают его племени в их атаках. У хобгоблинов может быть одно или несколько логовищ в близлежащих Горах Эарсфаст, а также в их лесу.

Что ждет внизу: Одна из самых новых шахт в Земной Шпоре прорвалась в старый дварфский храм. Исследование этого храма показывает, что он был посвящен Ладугуэру, злому божеству серых дварфов. Было найдено несколько меньших туннелей, ведущих вниз. Шахтеры ищут банду авантюристов, чтобы те исследовали туннели и определили, соединяются ли они с поселениями серыми дварфов в Подземье, в то время как по крайней мере одна гильдия торговцев готовит экспедицию, чтобы посмотреть, не желают ли серые дварфы заняться торговлей.

Рашемен

Столица: Иммилмар
Население: 654,480 (люди 99%)
Правительство: Монархия/магократия
Религии: Балла (Чонти), Скрытый (Мистра), Келлиара (Милики)
Импорт: Ткань, продовольствие, деревянные изделия
Экспорт: Вырезания, сыр, огненное вино, меха, шерсть
Мировоззрение: NG, CG, N

Рашемен - холодная, бурная земля, населенная выносливыми и отчаянно независимыми людьми. Его мужчины - берсерки, презирающие доспехи и бьющиеся топором, копьем, мечом и луком. Его женщины владеют мощной магией, связанной с землей, обучаясь магическому потенциалу служения земле и расе рашеми. Хотя Рашеменом якобы управляет мощный воин, называемый Железным Лордом, истинная сила, стоящая за троном - Ведьмы, выбирающие Железного Лорда.

Земля полна духов природы, любой из которых может стать ревнивым или мстительным против тех, кто оскорбит их. Законы рашеми просты и основаны на чести, и они презирают атрибуты цивилизации. Мужчины преданы идеалу воина, конкурирующему со спортивными соревнованиями и другими жесткими физическими действиями типа плавания по почти замерзшим рекам. Эти вызовы держат их сильными – слабый обрекает себя на смерть от когтей множества монстров этой земли.

Жизнь и общество

Фаэрун знает Рашемен как Землю Берсерков, холода, скал и жестоких воинов, управляемых скрытыми Ведьмами. Красочные рассказы сообщают о жестокости Ведьм — но такие истории далеки от правды. Ведьмы управляют с абсолютной властью, серьезно и твердо, но они ненавидят жестокость, неоднократно испытав ее от рук тэйцев.

Воины рашеми - одетые в меха или кожаную броню наездники на пони. Показ трусости или неумения с оружием заканчивается изгнанием. Они бьются в свободно дисциплинированных военных бандах, известный как Клыки, каждая из которых возглавляется вождем. Во время войны Ведьмы командуют Клыками. В бою Ведьма Рашемена носит черные одежды и маску, вооружаясь магическими кольцами и кнутами, танцующими в воздухе, оживая в бою, пока их владелицы читают заклинания.

Армиями Рашемена командует Харонг, или Железный Лорд, который, как ожидается, будет воплощением воина-рашеми. Он выбирается голосованием Ведьм во время секретной встречи, при которой любая Ведьма может предлагать в качестве Харонга любого мужчину. Железный Лорд, как ожидается, будет управлять мудро, скорее сохраняя порядок, чем решая политические вопросы. Его задача – обеспечивать путешествие между городами спокойным, границы - безопасными и свести мародерствующих монстров к минимуму. Ведьмы инструктируют и защищают Железного Лорда и могут при желании сместить его с занимаемого места.

По всей земле Ведьм уважают и считаются с ними. Вредить Ведьме – смерть, и обычно смерть - не повиноваться ей (для ребенка, другой Ведьмы или неосведомленного чужеземца, впервые услышавшего слово «Ведьма»). Между собой Ведьмы борются за понимание живых существ и своих товарищей-рашеми, так открытых споров бывает немного. Их манипуляции приводят народ к соглашениям, и земля остается сохраняется сильной и объединенной, считая тэйцев смертельными противниками, а Рашемен - священной землей, которая будет защищаться и развиваться. Все Ведьмы - женщины; немногие владеющие магией мужчины в стране известны как Времионни, или Старые, потому что они магически дожили до большого возраста. Скрываясь в Бегущих Скалах, они посвящают себя разработке новых заклинаний и магических изделий, которые используются Ведьмами в сражениях.

Большинство рашеми никогда не покидают царство после *дажеммы* своей юности – путешествия длиной в год, во время которого юные рашеми становятся взрослыми и смотрят мир. Возраст, опыт и достижения определяют ранг среди Ведьм (возраст большинства Времионни ставит их выше Вичларан, как называют себя Ведьмы) и затем, в том же самом порядке – среди всех аборигенов-рашеми, неспособным действовать магией. Чужеземцы ставятся ниже всех.

Рашеми - невысокая, мускулистая, выносливая раса, учитывая пробеги по пересеченной местности в жестокую зимнюю погоду, исследование старых северных руин падшего Роматара и охоту на снежных кошек, будучи небронированными и легковооруженными. Они пасут овец, коз и поверхностных ротов и экспортируют шерсть, меха, обработанный камень, кость и *джуилд*, или огненное вино (которое стоит целых 15 gp за стеклянную емкость в других местах Фаэруна). Рашеми любят *сжорл*, тяжелый, с дымным привкусом сыр, который посторонние считают ужасным.

Главные географические особенности

Посетителям Рашемен кажется очень диким - культивированных областей немного, дороги немногим лучше, чем грязные тропы, и не так много жилья. Фермы рашеми обычно скрываются в долинах, лесных вырубках и по берегам потоков, огороженные валунами и «дикими преградами». Дома рашеми - обычно пещеры, построенные в склонах или покрытые глиняными насыпями.

Ашенвуд («Лес Пепла»): Могущественные духи этого древнего леса живут в камнях и деревьях. Лес не заселен рашеми, и хотя они иногда приходят в лес охотиться, они делают это только после того, как выразят свое уважение местным духам. Также здесь живут совиные медведи, тролли и эттеркапы.

Высокая Страна: Эта самая северная часть Рассветных Гор - место древних, темных холмов, старых каменных монолитов и дикой магии. Это дом кобольдов, гоблинов, троллей, волков, зимних волков и призраков мертвых рашеми и туйган. Это место скудно населено мрачными охотниками, предпочитающими одиночество.

Иммилвейл («Долина Иммила»): Эта область к северу от Ашенвуда постоянно тепла и зелена даже зимой. Эта вечная весенняя температура - из -за горячих источников и небольшой вулканической деятельности; обычны выбросы струй пара, часто заполняющие область туманом. Подобно большинству мест Рашемена, здесь есть много духов.

Озеро Ашейн: Этот ледниковый водоем также известен как Озеро Слез из-за сражений на его берегах. Оно защищено странными водными существами — никси, нереидами и неизвестными типами, которые управляются великим водным духом.

Северная Страна: Считающаяся инородной землей, эта область содержит руины Нарфелла и Роматара. Эти руины полны древней магии и сокровищ, защищенных духами-охранниками, заклинаниями и монстрами. Знать рашеми исследует эти места, чтобы доказать свою храбрость.

Арлингвуд («Арлингский Лес»): Этот лес в северном конце Рассветных Гор густ и дик. Ведьмы проводят здесь много времени, общаясь с духами, делая им подношения, выполняя обязательные ритуалы и варя мощное огненное вино Рашемена. Посторонним запрещается входить в лес, и пойманные обречены на смерть. Чтобы защитить потенциальных посетителей, представители Железного Лорда патрулируют внешний периметр. Большинство Ведьм фактически живет в близлежащем городе Арлинг.

Важные места

Рашеми живут близко к земле, предпочитая неиспорченную дикость садам, заборам и сложным зданиям. Рашеми презирают города как «лежбище тех, кто ушел в мягкое», и живут в сельской местности, легко одеваясь даже в холодную погоду.

Иммилмар (большой город, 21,210): В этом городе размещается цитадель Железного Лорда. Сработанная из железа и камня, цитадель была построена при помощи Ведьм. Центральная часть города построена вокруг цитадели, и дома в ней отличаются от обычных домов рашеми. Здешний клерик маленького храма Чонти присматривает за тем, чтобы поклонение «Балле» не слишком отклонялось от официальной доктрины.

Малптан (метрополис, 39,390): Этот город - северные ворота торговли Рашемена с внешним миром. Большой город в поле переполнен торговцами из множества стран. Два первичных благородных семейства, Идрасс и Врал, соревнуются в дружественной конкуренции. Соревнование улучшило оба семейства; в них есть воины, охотники и ремесленники.

Мулсантир (большой город, 4,848): Этот город - первичный пункт для тэйского нападения. Он осаждался по крайней мере пять раз, но ни разу не пал из-за твердых каменных стен, созданных Ведьмами. Его большой рыбацкий флот ловит сетями осетров в близлежащем озере, носящем то же название, что и город.

История региона

Рашемен - старая земля, поселения на ней относятся к тому времени, когда эти земли делили Нарфелл и Роматар. За годы после краха этих двух империй люди объединились, сформировав нацию, и помогли Ведьмам, предложившим свою защиту в обмен на право выбирать королей и военных лидеров, начиная с первого в -75 DR.

Рашемен защитился от мулхорандских вторжений, многократных вторжений тэйцев и даже от туйганской орды, пережив все это и удержав свою территорию. Поскольку его традиционные враги (Красные Волшебники) преследуют другие цели, Рашемен укрепляет свою южную границу в ожидании возможного предательства.

Заговоры и слухи

Опасные дикие места, жестокие берсерки и подозрительное население держат всех, кроме самых находчивых авантюристов, в стороне от исследования тайн Рашемена.

Королева Ведьм: Цитадель Рашемаар была осаждена и разрушена туйганской ордой. Ныне груда разрушенного камня, она используется как логовище гоблинами, гигантскими пауками и ведьмами. Эти существа начали изводить близлежащие деревни рашеми, направляемые проницательной ведьмой с огромной колдовской мощью. Уже она убила двух Ведьм, вступивших в ее область, и Вичларан хотят отомстить.

Прогулка Старых: Группа Старых утомилась жизнью в изоляции и желает увидеть мир. Ведьмы отвергли просьбу Старых, опасаясь, что их знание может попасть в неправильные руки. Несчастные Старые желают так или иначе сбежать, и они нуждаются в руководителе на несколько десятков дней, прежде чем они возвратятся к своим обязанностям. Тем временем агенты конкурирующих сил (типа Красных Волшебников и жентов) пытаются захватить мужчину-волшебника Рашемена для получения информации, которой он владеет. Авантюристы могут вести переговоры между Старыми и Ведьмами, поскольку последние нетерпимы к тем, кто уклоняется от своих обязанностей.

Тэй

Столица: Эльтаббар
Население: 4,924,800 (люди 62%, гноллы 10%, орки 10%, дварфы 8%, гоблины 5%, халфлинги 4%)
Правительство: Магократия
Религии: Бэйн, Горгот, Келемвор, Коссут, Ловиатар, Малар, Шар, Талона, Амберли
Импорт: Железо, магические изделия, монстры, рабы, заклинания
Экспорт: Художественные работы, плоды, зерно, драгоценности, магические изделия, скульптуры, древесина
Мировоззрение: LE, NE, N

Тэй - нация, управляемая жестокими волшебниками, которые полагаются на рабство, чтобы обеспечить себя богатством и роскошью, которыми они должны поддерживать свои магические исследования и мечты о завоеваниях. Землей управляют восемь зулкиров, самых мощных волшебников земли. Зулкиры в свою очередь выбирают тарчионов земель – гражданских губернаторов, управляющих мирскими делами царства и служащими во благо Красных Волшебников.

Власть Красных Волшебников простирается далеко за пределы границ Тэя. Анклавы Красных Волшебников существуют во множестве крупных городов повсюду в странах Внутреннего Моря, меняя магические изделия на товары, богатства и, в некоторых случаях, рабов из

дюжины стран. Тэйцев широко ненавидят и не доверяют им, но подавляющий рост их торговли и магическими устройствами делает их фактически обязательными для многих из их клиентов.

Зулкиры, вернувшись на родину, становятся богатыми вне зависимости от веры с распространением их зловещей торговли. Они постоянно строят планы и заговоры против своих соседей. (См. Главу 7: Организации для большей информации об отдельных зулкирах). Тэйские армии неоднократно вступали в Агларонд и Рашемен, и народ думает, что лишь вопрос времени – когда тэйцы вернутся к своим старым привычкам и захвату силой оружия и смертельной магией.

Жизнь и общество

Для жителей Фаэруна Тэй - темная и злая империя, где жестокие Красные Волшебники бесконечно взмахивают кнутами, где стонут рабы, превращенные заклинаниями в сверхъестественных монстров в "награду" за изнурительную службу.

Правда отличается ненамного.

Красные Волшебники составляют элитный класс, знать земли. Через обширную региональную бюрократию, управляемую подобранными ими тарчионами, они контролируют законы, торговлю и общество Тэя. Свободные тэйцы попадают в один из шести классов: Красные Волшебники, бюрократы, священники, торговцы, солдаты и ремесленники или квалифицированные рабочие — лишь на шаг выше простых рабов. Ни священники, ни торговцы в Тэе не привычны.

Всех тэйских детей в раннем возрасте исследуют на предмет магических способностей. Тех, кто подают признаки потенциала, отбирают от родителей и подвергают строгому обучению тайным искусствам, достигающим высшей точки в ученичестве у Красных Волшебников, которые печально известны своей небрежностью и оскорбительностью по отношению к своим ученикам. (Тех, кто направляет свои магические таланты в колдовство, подавляются или вынуждены покинуть страну. Красные Волшебники презирают колдунов, которые не следуют тщательно сформированной системе магических школ). Выжившие после завершения своего обучения становятся Красными Волшебниками, но организация далека от демократии или доброжелательности — чтобы удержать реальную власть, молодой Красный Волшебник должен владеть таким количеством тайной мощи, насколько это возможно, и владеть ей безжалостно, без колебаний направляя ее против своих товарищей.

Тэйская политика решается на совете зулкирами, волшебники представляют школы магической специализации. Каждый зулкир избран Красными Волшебниками, видными в этой магической школе, и затем служит, пока она может поддерживать его – живым или в виде нежити. Хотя у каждого зулкира есть конкуренты, стремящиеся уничтожить его, зулкиры обычно – проницательные, безжалостные и хорошие администраторы (или они не удерживаются надолго).

Тэй разделен на «тарчи», каждый из которых управляется тарчионом, ответственным за местные дороги и мосты, очистку, военную защиту, ирригацию и транспорт, воду и поддержание мира. Тарчионы, или гражданские правители, в свою очередь назначают аутархов, или бюрократов, и низших. Аутархи в общем выбираются из самых компетентных солдат, состоятельных семейств с традицией государственной службы или, реже, торговцев или свободных тэйцев, просто продемонстрировавших необычную компетентность. Красные Волшебники иногда планируют свое назначение на тарчионство, чтобы увеличить свою личную власть и богатство.

Все тарчионы и зулкиры могут собирать свои собственные армии, и многие из Красных Волшебников имеют множество телохранителей, так что Тэй поддерживает большое количество боевых сил. Эти войска варьируются от почти голых гоблинов, воюющих толпой, до одетой в пластинчатую броню и высокообученной кавалерии, ездящей на летучих скакунах или магически усиленных верховых животных различных видов. Эти силы часто неофициально сталкиваются, когда у их правителей есть разногласия или когда один ловит другого за чем-нибудь чрезмерно незаконным.

Тэй имеет обыкновение почти непрерывно бороться с Агларондом и Рашеменом, но испытывает поражения слишком часто, чтобы продолжать такие восторженные военные действия. Во все более и более необыкновенной ситуации «общей войны» Тэй может послать в сражение по крайней мере две особых боевых единицы: обширный Легион Костей, боевую единицу, сформированную из бронированных скелетов, и внушающий страх Легион Гриффонов, четыре сотни квалифицированных в бою Красных Волшебников, швыряющих заклинания и набрасывающихся на врагов со спин гриффонов.

Тэй имеет маленький, но растущий «средний класс» свободного народа, который является либо штатом служащих зулкирам или тарчионам, либо торговцами и путешествующими торговыми агентами. Свободные тэйцы, возможно, ближе всего к тому народу Тэя, который живет без магического притеснения. Это осторожный народ, показывающий свои эмоции настолько немного, насколько это возможно, с манерами гладкой вежливости и тайно ликующий при наблюдении танцев, кутежа, глупости и развлечений, но никогда не смеющий в этом участвовать. Они обычно много едят и пьют, но имеют крепкое телосложение (и терпимость к ядам и плохой еде) и редко демонстрируют опьянение или болезненные эффекты от съеденного.

Рабы в Тэе повсюду. Процветающие рынки рабов продают живые вещи рабовладельцев, привозящих свой «товар» из Амна, Калимшана, Чессенты, Мулхоранда, Семфара и Теска. Большинство рабов - люди, но также появляются на продажу орки, гоблины, гноллы, полуорки и халфлинги. Тэйцы все еще устраивают набеги на другие страны для захвата рабов, но большинство рабов приобретается в торговле.

Хотя владельцы могут делать со своими рабами все что пожелают, рабам запрещается стричь волосы или выбирать себе одежду (большинство их остается практически голыми). Многие рабы живут лишь несколько лет, пока не умрут или не будут приговорены к смерти.

Тэйцы не одобряют тех, кто обращается с рабами с экстравагантной жестокостью (наносящие вред или ослабляющие наказания плохи для бизнеса, это трата впустую ценной собственности). Однако рабам грозит смерть за малейшие нарушения правил, как принятие мер против самого большого страха всех благородных тэйцев: кровавого и общенационального восстания рабов.

Красные Волшебники Тэя печально известны своими «безнравственными» магическими экспериментами — но они были бы гораздо более опасны для остальной части Фаэруна, если бы внутренняя борьба среди их рядов не была бы настолько порочна и энергична.

Красные Волшебники бреют все волосы на своей голове (включая брови и часто ресницы) и иногда на всем своем теле, и большинство сильно татуирует себя. Такие татуировки - часто средства магического хранения заклинаний для чрезвычайного использования (источник многих «удивительных спасений» тэйцев, заключенных в тюрьмы в других странах). В Тэе только Красным Волшебникам позволяется носить красные одежды. Они учат железный самоконтроль – безмолвное, осторожное подчинение мощным старшим магам, и смеют строить планы, только если владеют мощным списком личных заклинаний.

Тэй - внутренний двигатель нации, но также и то, чего боятся, ненавидят и за чем тщательно наблюдают все его соседи.

Главные географические особенности

Тэй - жаркая, часто засушливая, продуваемая ветрами земля, где многие жаждут свободы или большей власти. Осторожное и постоянное сплетение заклинаний хранит погоду хорошей для зерновых культур – с ласковыми дождями в большинство ночей и теплой, но нежаркой температурой в течение дня. Избыточная мощь рабов поддерживает высокое производство продовольствия, позволяя в местном масштабе делать пиво и хлеб, чтобы содержать рабов, наряду с постоянно доступными вареными или солеными овощами. Тэй экспортирует много зерна, но мог бы продавать намного больше, если бы его правители не были настолько осторожны к нападениям и не продолжали строить (и заполнять доверху) зернохранилище за зернохранилищем.

Озеро Тэйламбар: Это обширное глубокое озеро обеспечивает богатое рыболовство, несмотря на своих драконов-черепах, которые наслаждаются его ледяными глубинами и закуской с рыбацких судов. Тэйская знать иногда ходит на охотничьи экспедиции за существами, приблизительно половина их возвращается с трофеями, а половину никогда больше не видят.

Плато Тэй: Сердце Тэя - его центральное мощное плато. Здесь частые человеческие и гноллские патрули стоят на страже против иноземцев и бегства рабов, работая в маленьких крепостях, известных как налоговые станции.

Налоговые станции окружены деревнями, где живут свободные тэйцы-поселенцы, обеспечивая услуги и товары для обширных плодородных ферм, которые тянутся по плато. Рабы работают на выращивании зерновых культур, их жизни тают стремительно и небрежно при производстве потрясающих количеств продовольствия. Каждый дюйм плато обработан. Там, где земля не очищена и не приспособлена для ферм или деревень, возвышаются башни Красных Волшебников (которые, увлеченные своими планами и исследованиями, не приветствуют незваных посетителей).

Любознательные маги других стран, смеющие наблюдать за плато, обнаруживают, что над землей лежат накладывающиеся обереги — во многих местах уже приближающихся к силе легендарного древнего *мифаля* — по сути предотвращая шпионаж издалека. Те, кто имеют причины остерегаться Красных Волшебников, очень сожалеют о наличии этого «щита» прорицанию и ищут другие способы изучать планы тэйцев.

Сюрмарш: Племена лизардфолков населяют это тоскливое, поедаемое лихорадкой болото. Некоторые из этих племен служат случайными отрядами в армиях Тэя, что считается у чешуйчатого народа большой честью. Знать ходит на болото, чтобы охотиться на монстров, которые процветают здесь.

Гора Тэй: В центре Плато Тэя вырисовываются бурные вулканические пики, известные все вместе как Гора Тэй. Землетрясения и извержения золы указывают на увеличение местной вулканической деятельности, но Красные Волшебники не отказались от своих крепостей на склонах горы. Вместо этого они, кажется, ходят к ним и от них все более часто, созывая секретные советы, и собираются создавать новые, более крупные укрепления.

Военный резерв Тэя (тысячи гноллов, темных тварей и других падших существ) расквартирован в Горе Тэй, и в горе, как известно, есть два богатых золотых рудника, которые финансировали Красных Волшебников в течение многих лет, и выработанные шахты, спускающиеся в Подземье. Гора Тэй - место древней Цитадели (см. Разговоры и слухи, ниже), в которой, по слухам, все еще бушует безудержная магия.

Секретные силы магически искривленного народа и монстров появились из мрачных крепостей Горы Тэй и вышли в Фаэрун на зловещие миссии. В магических цехах и арсеналах Тэя в этом регионе под командованием старших также работали сотни и сотни более молодых Красных Волшебников.

Важные места

Красные Волшебники разделили Тэй на одиннадцать тарчей, каждый из которых управляется тарчионом.

Алаор: Этот тарч состоит из пары островов у южного побережья Тэя и размещает самую большую военно-морскую базу нации (большой город, 20,520). Тяжело поврежденный в войне саламандр (см. Историю региона, ниже), он был перестроен с современными средствами обслуживания.

Делумайд: В этом тарче находилась столица провинции Тэй, когда этой областью все еще управлял Мулхоранд. Столица и другие признаки цивилизации были разрушены в войне за независимость. Тарч теперь состоит из руин и рабских ферм. Его тарчион - сторонник магической торговли, надеющийся этим увеличить процветание своей бедной территории.

Эльтаббар: Этот тарч имеет огромную политическую важность. Его тарчион (Дмитра Флэсс, LE женщина человек иллюзионист 7/Красный 8) стремится препятствовать вражде и интригам среди зулкиров и защищает дальнейшее расширение торговли магическими изделиями. Она замужем за Высоким Клинком Мулмастера – политический союз, давший Тэю больший доступ к Лунному Морю через его мулмастерский анклав.

В тарче находится столица Тэя, также называемая Эльтаббар (метрополис, 129,120). Город огромен, набит рабами и имеет многочисленные аукционы рабов. Каналы, идущие через город, когда-то помогли усилить заклинание, заточившее великого демона заключенным в тюрьму под ним, хотя этот демон с тех пор сбежал из-за ослабления заклинания землетрясением.

Горос: Этот тарч в северо-восточном конце Тэя часто сталкивается с Рашеменом за его богатые минералами холмы. Тарчион Гороса ненавидит Рашемен и постоянно строит планы уничтожения этой земли, несмотря на мандаты зулкиров о временном перемирмм.

Лапендрар: Клерик Коссута управляет юго-западным тарчем Лапендрар. Теоретически независимый, город Амрутар (метрополис, 41,040) платит дань Тэю, чтобы предохранить захват. Тэйское присутствие здесь минимально, и хотя Красные Волшебники не живут здесь, некоторые из них посещают это место. Богатые правители живут декадентски и роскошно. Некоторый амрутарцы хотят разорвать все связи с Тэем, став полностью независимыми, а некоторые хотят присоединиться к Агларонду, который реально находится слишком далеко, чтобы обеспечить какую-либо помощь. Эскалант (метрополис, 28,728) имеет в своей истории чередование между независимостью от Тэя и занятием Красными Волшебниками. В настоящее время Тэю платят, хотя местные жители оставлены на свое усмотрение. В городе стоит гарнизон гноллов тэйской армии.

Приадор: Людей тарча Приадор терроризирует тарчион, управляющий железным кулаком. В настоящее время регион процветает, но зулкиры планируют вмешаться, если торговля уменьшится. Безантур (метрополис, 136,800), самый большой город Тэя, является жизненно важным для процветания страны из-за своей морской торговли. Город мучают мощные гильдии воров. Это - главный религиозный центр, с храмами почти каждому из божеств, кроме Азута и Мистры.

Пиарадос: Горы этого тарча богаты полезными ископаемыми. Окруженный стеной город с тем же названием (метрополис, 54,720) открыт для авантюристов, даже иностранных, пока эти посетители не угрожают интересам Тэя. Иностранный квартал города находится за

пределами городских стен. Власти закрывают глаза на преступления, позволяя уличному правосудию улаживать вопросы. Город - часто отправная точка для авантюристов, идущих в Рассветные Горы.

Сюртэй: Этот маленький тарч главным образом используется как организационная база для нападений на Рашемен. Местные жители живут сельским хозяйством для пропитания и торговлей с тескскими торговцами. Город Сюртэй (большой город, 17,784) был первоначально построен как цитадель против нападений рашеми, но теперь служит базой для отрядов, готовых напасть на эту нацию. Его близость к болотам означает, что он часто переносит странные болезни.

Гора Тэй: Этот тарч имеет среди своих центральных гор большую военную крепость и золотые рудники. Поскольку Гора Тэй используется как штаб зулкиров, происходящее здесь хранится в тайне от всех, кроме самых привилегированных Красных Волшебников.

Тазалхар: Этот тарч контролирует торговые маршруты в Мулхоранд. Его тарчион - отставной генерал, берущий высокие пошлины с караванов и путешественников. Это место - в основном кладбище, так как войны с Мулхорандом нанесли области большой ущерб. Ночью некоторые части заполоняются нежитью и духами убитых воинов.

Тирантарос: Этот хорошо патрулируемый тарч контролирует два главных больших пути через страну. Город Тирантарос (метрополис, 68,400) – большой и протяженный, с огромным рынком рабов, где можно купить почти любое существо, включая экзотических типа ламий, кентавров и дроу. Посетители должны быть осторожны, чтобы избежать захвата и продажи в рабство прямо в нескольких кварталах от своей гостиницы.

История региона

Столетиями область Тэя была под правлением мощной Мулхорандской Империи. Ее аборигены, раса рашеми, была подчинена правлению благородного класса, мулан Мулхоранда. Великий маг Итазз Бюварр, член мулхорандского тайного общества, называемого Красные Волшебники, стремился создать отдельное царство, где волшебники будут управлять вместо королей-богов. Итазз и его последователи подняли армию и перенесли столицу в область Тэй. Красным Волшебникам удалось уничтожить всю оппозицию прежних владык и основать землю Тэй в 922 DR.

За годы, прошедшие с тех пор, Тэй многократно пытался отхватить части Агларонда и Рашемена, иногда с помощью дроу, демонов, убийств или даже искусственно созданных стихийных бедствий. Каждая из попыток потерпела неудачу, главным образом потому, что Красные Волшебники никогда не могли успешно сотрудничать друг с другом.

Самая последняя попытка - заключение сделки с лидерами ифритов и саламандр с Элементного Плана Огня. Когда их союзники обратились против них, клерики Коссута, лорда элементалов огня, умудрились убедить свое божество вмешаться и разбить других аутсайдеров, значительно подняв авторитет церкви Коссута в глазах тэйцев.

Отвергнув прямое завоевание, зулкиры обнаружили, что в городах Внутреннего Моря велик спрос на товары Тэя — конкретно, на магические изделия. Учитывая количество Красных Волшебников и традиции многолетнего рабства их в качестве учеников и низших членов организации, Красные Волшебники обнаружили, что они смогут легко мобилизовать большое количество магов, чтобы произвести мощные магические изделия для продажи и подрезать коммерческие стремления других волшебников.

За последние несколько лет эта торговля выросла из удобного способа заполнить казну зулкиров и извлечь полезность из учеников в чрезвычайно полезное предприятие. Под руководством того или иного зулкира середняки Красных Волшебников основали анклавы — окруженные стеной постройки или подобные крепостям опорные точки — в фаэрунских городах, чтобы обеспечить свои магические товары в обмен на богатства дюжин стран.

Учитывая успех коммерческих усилий и традиционные неудачи откровенного завоевания, в рядах Красных Волшебников возникла новая фракция, поддерживаясь скорее коммерчески, чем военно. Неохотно зулкиры (во главе с личем Сзассом Тэмом, зулкиром Некромантии и, возможно, самым мощным Красным Волшебником Тэя) согласились прекратить прямые и откровенные военные действия против других наций на какое-то время, чтобы посмотреть, сможет ли торговля в одиночку исполнять их цели. Тем временем по границам Агларонда и Рашемена держатся хлипкие перемирия.

Заговоры и слухи

Агрессивное рабовладельчество Тэя и отвратительные условия для рабов в пределах его границ привлекают добрых авантюристов, стремящихся нанести удар против жестоких Красных Волшебников.

Захороненные: Одна из групп авантюристов, исследующих Рассветные Горы, возвратилась с рассказом о странных бледных людях, которых они нашли в недавно открытой пещере. Эти люди имеют те же черты, что и управляемая мулан раса в Тэе, но они бледны, как альбиносы, и почти полностью слепы. Они владеют оружием из золота, которое столь же твердо, как сталь, и накладывают странную магию, не выделяющую никакого света. Авантюристы рассказали историю в Пиарадосе, прежде чем уехали биться с этими существами, которые, как верят многие в Тэе – выродившееся ответвление мулхорандцев, пойманное столетия назад.

Цитадель: На северном краю гор в тарче Гора Тэй стоит старая крепость, просто называемая Цитаделью. Она была здесь еще до прибытия людей в эту область и была построена расой интеллектуальных лизардфолков, возможно – прародителями ныне примитивных племен, живущих в Сюрмарше. Наполненная троглодитами, ржавильщиками и другими подземными видами (включая дроу), Цитадель, как считают, соединяется с Подземьем.

Красные Волшебники и мощные авантюристы Тэя часто исследуют крепость. Недавно количество экспедиций увеличилось, многие из них поддерживались непосредственно зулкирами и часто включали в себя иностранцев. Позволят ли группам приключенцев покинуть Тэй с найденной информацией или сокровищами - другой вопрос.

Сзасс Тэм

Мужчина лич некромант 10/Красный 10/архимаг 2/эпический 7: CR 31; Средняя нежить; HD 20d12+5; hp 131; Инициатива +2; Скорость 30 футов; AC 29 (касание 14, застигнутый врасплох 27); Атака +12/+7 рукопашная (1d6+2, *посох мощи*) или +10 рукопашная (1d8+5 [спасбросок Воли DC 25 - вполовину] плюс паралич, касание лича) или +12/+7 дальнее касание (заклинанием); SA Парализующее касание, аура страха; SQ Высокие тайны архимага, выгоды эпического уровня, иммунитеты, +4 сопротивление изгнанию, уменьшение урона 15/+1, способности Красного Волшебника, качества нежити; AL NE; Стойкость +8, Рефлексы +10, Воля +21; Сила 11, Ловкость 14, Телосложение —, Интеллект 22, Мудрость 20, Харизма 20, Рост 6 футов.

Навыки и умения: Алхимия +26, Концентрация +25, Ремесло (огранка камней) +16, Дипломатия +7, Излечение +9, Скрытность +10, Запугивание +11, Знание (тайны), +26, Знание (архитектура и проектирование) +11, Знание (история Тэя) +16, Знание (религия) +11, Слушание +15, Бесшумное Движение +10, Профессия (гербалист) +9, Профессия (моряк) +9, Наблюдение +26, Поиск +20, Чувство Мотива +13, Колдовство +32, Обнаружение +15, Плавание +2, Знания Дикой Местности +7; Создание Посоха, Создание Жезла, Создание Чудесного Предмета, Максимизирование Заклинания, Разум над Телом, Ускоренное Заклинание, Написание Свитка, Фокус Навыка (Колдовство), Фокус Заклинания (Воплощение), Фокус Заклинания (Некромантия), Мастерство Заклинания (*поднять мертвого, конус холода, контроль нежитью, магическая ракета, телепорт*), Фокус Татуировки (Некромантия).

Специальные атаки: Парализующее касание (Su): Существо, которого коснулись, должно преуспеть в спасброске Стойкости (DC 25) или быть навсегда парализованным. Аура страха (Su): Существа менее чем с 5 HD в 60-футовом радиусе, которые смотрят на лича, должны преуспеть в спасброске Воли (DC 25) или быть под воздействием *страха,* наложенного колдуном 29-го уровня.

Специальные качества: Высокие тайны архимага: Тайная досягаемость, мощность заклинания +2. Выгоды эпического уровня: Два эффективных уровня архимага (включая вышеупомянутые, всего), бонусный уровень заклинания x7 (включая перечисленные ниже). Иммунитеты (Ex): Иммунный к холоду, электричеству, полиморфу и атакам на разум. Способности Красного Волшебника: Специалист защиты (Некромантия) +4, сила заклинания (Некромантия) +5, лидер круга, нанесение татуировки, лидер великого круга.

Заклинания волшебника в день: 5/7/7/6/6/6/6/3/5/5/1/1/1/1/1/1/1. База DC = 18 + уровень заклинания, 20 + уровень заклинания для заклинаний воплощения, 28 + уровень заклинания для заклинаний некромантии. Уровень заклинателя волшебника: 22-й. Специализированная школа: Некромантия. Запрещенные школы: Зачарование, Иллюзия.

Книга заклинаний: Как очень старый лич, мощный волшебник и один из правителей нации волшебников, Сзасс Тэм имеет доступ фактически к любому из известных заклинаний и создал много уникальных заклинаний некромантии, известных лишь ему или другим Красным Волшебникам. Он обычно готовит ускоренный *телепорт* и несколько ускоренных атакующих заклинаний. Он, как правило, использует свою ячейку заклинаний 16-го уровня, чтобы приготовить ускоренное, максимизированное *иссушение энергии*.

Имущество: Учитывая его положение у власти и продвинутые магические способности, Сзасс Тэм может легко получить почти любой вид неартефактного магического предмета (и имеет доступ по крайней мере к двум известным артефактам Нетерила , *Смертельной Лунной Сфере* и *Креслу Такорсила*). У него всегда с собой *посох мощи*, *наручи брони +10* и *кольцо трех желаний*.

Печально известный своей мудрой, холодной жестокостью и своей долговечностью, Сзасс Тэм - зулкир Некромантии Тэя, его самый влиятельный Красный Волшебник и — по словам наблюдателей — истинный правитель Тэя. Лич в течение последних примерно двухсот лет, Сзасс Тэм достиг своей нынешней власти большим высокомерием, навыками и подготовкой для поддержки своих зазнайских амбиций и блестящими планами одного из самых хитрых и умных существ на всем Фаэруне.

Подобно другим Красным Волшебникам, Сзасс Тэм предпочитает оставаться невидимым, работая через лакеев и служащих ему существ (включая обширные армии нежити во главе с генералами-вампирами), составляя в это время заговоры и схемы. Его собственная несмерть дает ему терпение. Он весьма подготовлен, отказываясь от слуг и попыток, которые терпят неудачу, и просто пробует это снова лучшим способом. Утомившись от непрерывных предательств и резни среди Красных Волшебников, он решил, что лучшее будущее для Тэя и для Красных Волшебников - объединение под его правлением, через его магию и страх. Он все же не проявляет власти открыто, потому что хочет сохранить силу Тэя в максимально возможной степени и при этом управлять столько, сколько возможно, до прорыва в какой-либо открытый конфликт.

Сзасс Тэм обладает поистине невероятным собранием магических изделий, от колец, палочек и других пустяков, посохов и големов, до артефактов. В своей цитадели к северо-западу от Тирантароса он почти недосягаем. Те, кто встречают его (или, по-видимому, его реальные магические образы, которые он создает и посылает по Фаэруну), обнаруживают, что Сзасс Тэм спокойный, культурный и даже приятный. Он выглядит как богато одетый, скелетно-тонкий бледный человек. Лысеющий, он имеет темные глаза, редкую черную бороду и руки, схожие с когтями. Он может, конечно, использовать магию для изменения своей внешности. Его любимая ложная форма - высокий ученый, стареющий, но энергичный, со сверкающими черными глазами и мягким мурлычащим голосом.

Сзасс Тэм вежлив, но прямолинеен, и может немедленно впасть в холодную ярость от дерзости или преднамеренного вызова. С другой стороны, он, кажется, восхищается теми, кто пересекает ему дорогу или мешает ему ментально, пока они обращаются с ним вежливо. Он всегда одновременно плетет больше интриг, чем любой из жителей Фаэруна его возраста, и при росте его доминирования ему нравится рассматривать существование как большую игру, с заговорами и схемами в качестве ее частей — или, если Вы предпочитаете, оружия.

Теск

Столица: Нет
Население: 855,360 (люди 85%, гномы 8%, орки 6%)
Правительство: Олигархия
Религии: Чонти, Маск, Шондакул, Вокин
Импорт: Золото, лошади, торговые товары
Экспорт: Продовольствие, товары гномов, железо, Кара-Турские товары
Мировоззрение: N, NG, CG

Теск - земля проницательных, но дружелюбных торговцев и способных фермеров. Торговый маршрут, ведущий к далекой земле Кара-Тур, позволяет тескианцам повидать все виды людей и взаимодействовать со многими культурами, делая Теск одной из самых терпимых наций Фаэруна. После налетов туйганских орд люди Теска восстановили свои города и городки и даже приютили армию орков, оставленную Жентаримом.

Тесные отношения тескианцев с качественными и сомнительными товарами делают их квалифицированными в оценке изделий. Тайная магия в этой земле редка; этот факт, наряду с влиянием Владык Тени (воровская гильдия, поддерживаемая церковью Маска), делает Теск чем-то большим, чем просто еще одно государство торговцев.

Жизнь и общество

Люди сельских районов Теска живут подобно обычному народу, тяготея к земле и домашнему скотоводству. В отличие от других частей Фаэруна, значительное количество фермеров и владельцев ранчо в Теске - чистокровные орки. Орки также населяют города, гармонируя с другими торговцами и рабочими, обслуживающими Золотой Путь, главный торговый маршрут, который соединяет Фаэрун с Крайним Востоком. Привычные к странным лицам, языкам и товарам, люди Теска имеют долгую историю получения прибыли от караванов со всех частей мира и гостеприимства к посетителям.

Главные географические особенности

Теск находится между Плато Тэй и Лесом Летир. Обширная часть земли фактически пуста — большинство народа живет на дороге от Телфлэмма к Двум Звездам.

Ашанат: Хорошая почва этой незаселенной области покрыта густой короткой травой, и по ней бродят маленькие стада диких волов и пони. Она был а бы превосходным местом для ферм и легко могла бы поддерживать одно или несколько городов-государств, если бы не торнадо, проходящие через область в летний период, иногда даже раз в десять дней. Торнадо, как думают, являются побочным эффектом магии управления погодой, которую часто используют Красные Волшебники, чтобы принести пользу своим зерновым культурам. Также на равнине живут буллиты и анкеги.

Горы Челюсть Дракона: Кланы гномов этой горной цепи - частые посетители человеческого города Фент, который существует главным образом для распределения инструментов, изобретений, оружия, драгоценностей и качественных слитков железа, производимых гномами. В горах живут по крайней мере два медных дракона, которые ежегодно участвуют в шуточных соревнованиях с гномами.

Горы Теск: Эти горы голы и неприветливы, склонны к маленьким оползням и внезапным обвалам. Их немногие жилы железа обеспечивают потребности страны, плюс малое количество на экспорт.

Важные места

Золотой Путь – самая важная особенность Теска.

Нит (маленький город, 11,501): Ранее контролируемый Телфлэммом, Нит считает себя частью Теска и свободно торгует с городами-побратимами, включая Телфлэмм. Город получил свое название от блуждающего огонька, который имел обыкновение появляться на западном краю Леса Летир. Волшебники уничтожили Нита и погибли сами. Начиная с этого времени волшебников в Ните уважают, но - как обреченных на плохой конец.

Фент (большой город, 21,564): Этот город известен как место поражения Туйганской орды от армий западного союза. Солдаты-орки армии жентов обосновались в этой области и отлично приспособились. Некоторые работают на фермах, некоторые купили маленькие фермы себе, другие работают как наемники, чернорабочие и охрана. Другие орки в Теске работают в качестве шахтеров в Горах Теск, возвращаясь сюда, чтобы посетить своих старых соплеменников. Некоторые из орков женились на местных женщинах, но остальные все еще ищут жен, притягивая в эту область устойчивый поток женщин-полуорков, ищущих сильных мужей, более цивилизованных, чем они могли бы найти в племени орков.

Таммар (большой городок, 3,594): Почти сровненный с землей туйганами, этот город некоторое время удерживался большой группой бандитов, вымогавших тяжелые пошлины с караванов, проходящих через их земли. Олигархия оплатила эскадрон из сотни орков, чтобы искоренить бандитов, и теперь эти воины провозглашены как герои в этом городе, который был восстановлен и населен своими первоначальными жителями.

Телфлэмм (большой город, 23,361): Этот город расположен в конце Золотого Пути, получая хорошую прибыль от торгового маршрута, контролируя доступ к Морю Упавших Звезд. Независимый от Теска, но близкий союзник своего соседа, Телфлэмм якобы управляется торговым принцем. Фактически город твердо контролируется Владыками Тени. Эта гильдия воров имеет городские гостиницы, бордели и игровые залы, в дополнение к вымогательству платы «за защиту» у торговцев и богачей.

Владык Тени возглавляет местный высокий священник Маска (чей храм в городе, Дом Владыки Тени, является на Фаэруне самым большим этого божества). Он знает ритуал, который позволяет прихожанину обменивать часть своей жизненной силы на способность *теневой прогулки* однажды в день. Эта способность хорошо послужила гильдии в году открытия ритуала. Владыки Тени поддерживают безопасные убежища в каждом из городов Теска.

История региона

Основанный в 957 DR коалицией дружественных торговых и сельскохозяйственных городов, Теск долго был землей фермеров, получающих прибыль от торговли, которая проходит через их страну к и от стран Кара-Тура.

Золотой Путь позволил тескианцам стать очень богатыми, что привело к нынешней форме их правительства. Богатейший человек в городе становится мэром и присоединяется к другим мэрам в совете, который управляет нацией. Редко населенный и со скудными природными ресурсами, Теск избежал подавляющего внимания Красных Волшебников, вместо этого став надежным торговым партнером для продовольствия и экзотических товаров, идущих по Золотому Пути. Теск сильно пострадал от нападений орд туйган, потому что кочевники использовали хорошие дороги для последовательного нападения на несколько городов.

Хотя орда была побеждена, Теск на годы оказался разрушен присутствием беженцев от туйганских атак. Тысяча солдат-орков оставила Жентарим, добавясь к их паранойе, поскольку орков в этой области не видели сотни лет, и некоторые считали их демонами. Владыки Тени Телфлэмма подкупили и принудили орков переселиться подальше от их города. После отпора друидов Леса Летир орки мирно обосновались в Фенте и окрестностях, где местные жители в конечном счете смогли принять их, особенно в свете их действий в помощи поражения Туйганской орды в нескольких милях от этого города.

Заговоры и слухи

В отличие от Рашемена или Тэя, которые являются восточными странами, не приветствующими авантюристов, народ Теска приветствует любого, кто делает их землю безопаснее, вытесняя монстров. Они также будут приветствовать любого, кто пожелает бросить вызов власти Владык Тени.

Старые солдаты: Теперь, когда Жентарим имеет контроль над большинством Лунного Моря, он обращается к своим дальним агентам в попытках установить более твердые точки опоры в остальных частях мира. В Теске эти агенты - тысяча орков из их армии. Однако, за двенадцать лет, прошедших с прибытия их сюда, орки приспособились к жизни в этом регионе, и у немногих есть какой-либо интерес вернуться к ситуации, в которой им придется они рисковать своими жизнями ради великих планов кого-то другого. Женты могут попытаться добиться возвращения орков деньгами или силой оружия.

Подземье

Столица: Нет
Население: Неизвестно (аболеты, плащевики, дроу, дуэргары, иллитиды, квагготы, свирфнеблины)
Правительство: Города-государства, все с различными правительствами (автократия, магократия, матриархат, монархия, теократия и так далее)
Религии: Различная, обычно расовый пантеон
Импорт: Доспехи, продовольствие, рабы, древесина, оружие
Экспорт: Доспехи, экзотические товары, магия, оружие
Мировоззрение: N, LE, CE

Регион, называемый Подземьем - целый мир под ногами обитателей поверхности Фаэруна. Населенное чудовищными и злобными существами, избегающими дневного света, Подземье изобилует целыми городами и нациями дерро, дроу, дуэргаров и пожирателей разума (иллитидов). Оно также является домом для странных рас типа аболетов, бехолдеров и куо-тоа, также как и рабов практически любого интеллектуального гуманоидного типа с поверхности.

Эти злые существа борются или торгуют друг с другом ресурсами, магией и властью, формируя союзы, которые разрушаются, когда разбиваются заговоры или появляются лучшие возможности. Разбросанные непримиримые города-государства - анклавы гномов, свирфнеблинов, дварфов и других нейтральных и добрых народов – остаются изолированными или сопротивляются вторжению пагубных соседей.

Жизнь и общество

Подземье - резкое царство, где есть два подавляющих правителя: выживание и уничтожение ваших врагов. Бесконечно темное в большинстве областей, Подземье заполнено существами, давно развившими темновидение или усилившими чувства для компенсации зрения, часто в результате своей адаптации становясь нетерпимыми к истинному свету. Некоторые места смутно освещены светящимися камнями, люминесцентными кристаллами или фосфоресцирующим мхом, лишайником и грибами. Причудливые растения обычны, и посетителям обычно невозможно определить, которые из них являются враждебными или ядовитыми без магии или потенциально смертельного экспериментирования. Самый драгоценный ресурс - пресная вода, так как в Подземье никогда не бывает дождей, и жителям его приходится полагаться на любую фильтрацию с поверхности. Те, кто обнаруживают воду, копят ее и защищают ценой своей жизни.

Из-за дефицита некоторых ресурсов каждый город часто специализируется в создании нескольких видов изделий и в мирное время торгует ими с соседями. Типичный торговый караван состоит из нескольких дюжин тяжеловооруженных торговцев и солдат, с двумя-тремя патрулями, идущими при путешествии впереди или позади. Хотя туннели в общем безмолвны, эхо идет далеко, и квалифицированный разведчик Подземья учится по одному лишь эху распознавать тонкие признаки естественных животных и скрытой угрозы. Более состоятельные города телепортируют караваны к их месту назначения или используют существующие *порталы* для ускорения путешествий, и доступ к удобному *порталу* - часто причина длительных войн между близлежащими городами. Города, которые развивают репутацию убийства или порабощения караванов в мирное время (в противоположность демонстрации прохладной враждебности и грубости, которые от них и ожидают), обычно оказываются отрезанными от ценных ресурсов и становятся легкой добычей агрессоров.

Главные географические особенности

Поскольку большинство Подземья исследовано слабо и самые большие его пещеры тянутся на несколько миль, немногие из географических особенностей примечательны для поверхностного обитателя. Озера – самые большие особенности, хотя близлежащие камни могут обрушиться в воду, сломав их на квазиотдельные области, которые могут быть идентифицированы как тот же самый водоем лишь более дотошным картографом.

Туннели Подземья тянутся на мили, кое-где расширяясь в пещеры в тысячи футов в поперечнике или сжимаясь в узкие щели, слишком маленькие даже для халфлингов. Самые большие залы-пещеры становятся представлениями поверхности в миниатюре, с холмами, долинами, подземными реками и озерами. В этой трехмерной окружающей среде большинство рас использует стены и потолки своих

Путешествия в Подземье

Обширное, лишенное света Подземье - действительно опасное место. Для некоренных существ его темнота и напряженные границы могут быть непреодолимо ужасными. Для аборигенов Подземья свет несет опасность, или он – приманка, приводящая путешественников к некоему хищнику, или он отмечает место обитания существ, слишком мощных для того, чтобы бояться привлечь к себе внимание.

Многое из Подземья было создано вулканической деятельностью, текущей или капающей водой, подземными толчками и таинственной магией, которая оставила за собой интенсивную магическую радиацию, которую дроу называют *фаэрзресс*. Любая из этих сил может причинить внезапный обвал, наводнение или опасность падения.

Питьевая вода слишком редка, может охраняться хищниками или уже использоваться илами или грибами, опасными для других существ. Некоторые воды - кислотные, разъедающие металл, плоть, или и то, и другое. Плохой воздух - другая проблема. И города, и продолжающиеся колебания могут производить ядовитые пары, которые дрейфуют или ползут на мили в лишенных света глубинах.

Подземье - не статичное неизменнное место. Дроу, глубинные гномы и другие расы, живущие в подземных городах, осваивают новые территории. Пурпурные черви, умбровые увальни, ксорны и другие существа прокапываются сквозь твердые скалы. Расы типа бехолдеров и иллитидов владеют странными заклинаниями и мощью для формирования скал вокруг себя, в то время как дварфы просто роют туннели - с навыками и целеустремленностью. Таинственные, необъясненные появления палат, пещер и проходов, пульсирующих сильным *фаэрзресс* - не новость. Таким образом, карты Подземья быстро устаревают. Руководства могут быть полезны, но их точность – всегда предмет беспокойства.

Магия путешествия или телепортации на длинные расстояния обычно в Подземье бесполезна, потому что деформируется до смертельной неудачи *фаэрзресс*, хотя и может все же оказаться полезной для коротких путешествий в пределах одной и той же открытой пещеры. *Порталы* работают в одних областях, но не работают в других, и утверждение новых *порталов* практически невозможно, так как связанная с ними магия молниеносно привлекает мощных врагов. Подобно установленным торговым маршрутам, известные *порталы* всегда охраняются, или за ними плотно наблюдают.

Припасы - другая проблема. Магазины можно найти лишь в городах Подземья, и эти города широко считают сборищами убийц и воров.

Большой недостаток припасов в Подземье создал энергичную продолжительную торговлю. Караван торговцев может обеспечить лучшую защиту посетителю Подземья. Большое количество несомых запасов и внушающие страх боевые – магические и обычные – способности охраны каравана предлагают безопасность на опасной территории. Однако, при использовании такой тактики надо быть осторожным, чтобы избежать неумышленного предложения себя в качестве раба.

пещер для общения с более высокими уровнями при помощи естественного или магического полета или левитации или ползающих по стенам верховых животных типа гигантских пауков или некоторых пород ящериц.

Подземье разделено на три общих уровня. Верхнее Подземье лежит близко от поверхности, имеет значительное взаимодействие (торговля, набеги или завоевание) с поверхностными расами и главным образом населено дроу, бехолдерами, дварфами, пожирателями разума, свирфнеблинами и под городами – крыс оборотнями. Вода и продовольствие сравнительно избыточны, а адаптация к темноте умеренна.

Жители среднего Подземья обычно рассматривают поверхностные расы как рабов. Это - дроу, одинокие аболеты, плащевики, дерро, пожиратели разума, свирфнеблины и куо-тоа. Воду и продовольствие найти трудно.

Нижнее Подземье невероятно странно, заполнено иными обществами и причудливыми культурами, враждебными к любому, кто отличается от них, управляемое аболетами, плащевиками, дерро и пожирателями разума. Продовольствие и вода очень редки, так что расы здесь ради выживания тянут жилы друг из друга. Адаптация к темноте часто экстремальна, у некоторых монстров появляются новые и специфические чувства. На всех уровнях есть злые гуманоиды, обычно – в качестве рабов в цивилизованных городах.

Аромикос: Этот большой гриб заполняет Подземье под Высоким Лесом на глубине одной-трех миль от поверхности. Возможно, самый старый живущий организм Фаэруна, гриб предшествует империям эльфов. Он не может выходить за границы леса и выше его, и вынесенные его части быстро умирают, так что он, возможно, магически или через симбиоз привязан к лесу. Будучи восприимчивым к огню, кислоте и подобным атакам, он иммунен к магии. Никакие усилия не уничтожили его за долгое время, и он иногда психически атакует нападающих на него. Иногда целые части его отмирают, являя собой разрушенные города или колонии грибного народа, но причины и происхождение роста остаются неизвестными.

Чаша Гиганта: Это солоноватое озеро в нижнем Подземье изгибается с северо-запада Проскура, под Ирайбором и вокруг Элверс алта. Населенная интеллектуальными октопами, Чаша связана протоками с Морем Упавших Звезд. Вампир-кальмар, доставленный в Чашу Гиганта иллитидами, ныне угрожает октопам. Пылающий коралл, живущий только в этом озере - большой приз и один из немногих роскошных изделий экспорта октопов.

Лабиринт: Этот лабиринт ничейных проходов заполняет верхнее и среднее Подземье в области между Красной Лиственницей и Ирайбором на Длинной Дороге к северу от Уотердипа. Используемый северными торговцами Подземья, направляющимися к Скуллпорту и далее, Лабиринт, как известно, меняет свои стены и опасных жителей — особенно бафиторов, волшебных существ, которые, похоже, произошли от минотавров и демонов.

Падение Блингденстоуна

Важные места

В то время как большие государства обычно расширяются в предел ах отдельной системы пещер, бесконечные туннели связывают Подземье в единое целое.

Блингденстоун (в настоящее время покинут): Основанный в Году Хрупких Начинаний (-690 DR) свирфнеблинами, убегающим от фаэриммов, Блингденстоун стал самостоятельным городом-государством, редко вступающим в контакт с другими близлежащими цивилизациями. Их изоляцию встряхнуло нападение Мензоберранзана на Мифрил Холл – двенадцать тысяч глубинных гномов, союзнических защит никам дварфской твердыни, помогли остановить нападение дроу.

Побежденные дроу отомстили несколько лет спустя: множество бебилитов было вызвано в Блингденстоун заклинаниями *врата* и *планарный союзник*, вырезав большинство свирфнеблинов. Пять сотен или около того оставшихся в живых сбежали со своим имуществом в Сильверимун, где их маленькое сообщество было хорошо принято в Серебряных Кордонах. Сильверанцы надеются переселиться и укрепить город для защиты против дальнейших вторжений дроу.

Кайрнхейм (деревня, 500): Основанный каменными гигантами, сбежавшими от резни гигантов дварфами Шанатара, Кайрнхейм (расположенный под Горами Бег Гиганта на Побережье Дракона) управлялся в течение последних полутора тысяч лет Додконгом, вождем-нежитью – каменным гигантом. Монарх-нежить развратил гигантов, и он возвращает к жизни каждого умирающего вождя клана, формируя Додфорер, совет «Мертвых Вождей», который служит ему.

Гиганты Кайрнхейма используют рунное колдовство, предпочитая некромантские заклинания, полученные от Велшаруна. Известно, что Додконг является колдуном значительной мощи. Изредка занимаясь торговлей, гиганты обменивают золото, серебро и адамантиновые самородки на ротов, редкие грибы и вина. Гиганты Кайрнхейма имеют темновидение и тщательно наблюдают за своими туннелями, которые защищены рунами, обвалами и ловушками.

Глубинный Шанатар: Первое и самое большое государство щитовых дварфов, Глубинный Шанатар контролировал верхне Подземье там, где ныне находятся Амн, Тетир и Калимшан. Первоначально представлявшие собой восемь подкоролевств, воевавших в так называемых Войнах Отродья, дварфы Шанатара в конечном счете сформировали длительный мир, управляемый Троном Череп Вирма, органом власти, который мог перемещаться из одного королевства в другое.

Через какое-то время снижение рождаемости дварфов и эмиграция на север заставила империю развалиться. Войны с другими расами Подземья обессилили подкоролевства, оставив до наших дней лишь Ильтказар. Руины Глубинного Шанатара все еще можно найти рассеянными по его старой территории. Хотя большинство руин было разграблено, в отдаленных заставах, осматриваемых время от времени (часто как логовища монстров), находят дварфские доспехи мастерской работы , оружие и даже магические изделия.

Грэклстах (метрополис, 36,000): Также известная как Город Клинков, эта нация дуэргаров покоится в середине Подземья к югу от Эвермурз. В связи с тем, что город состоит из большого сталагмитового грота, граничащего с морем Подземья, называемым Темное Озеро, серые дварфы используют каменные столбы как центры плавления, строя свои дома и цехи вокруг них. Территория под контролем дуэргаров простирается на несколько миль вокруг их города, позволяя посетителям только торговлю. Большая постоянная армия следит за этим требованием. В городе также живут дерро, тысячи рабов и малое количеств о каменных гигантов из клана Кайрнгорн. Город экспортирует рыбу, оборудование для шахт и качественное стальное оружие и доспехи. Дерро - истинные правители, управляемие Королем Тарнгардтом Стальная Тень VII (LE мужчина дуэргар боец 1?) и лидерами клана взятками, магией и угрозами.

Ильтказар (маленький город, 7,500): Окруженные враждебными соседями, щитовые дварфы Ильтказара управляют немногим более чем самим городом и его окружающей средой под Горами Омларандин в Тетире. Ильтказар - одно из восьми первоначальных дварфских королевств Глубинного Шанатара.

В отличие от других наций Подземья, Ильткazар имеет много туннелей к поверхности, большинство из которых соединяется со старыми и тщательно охраняемыми дварфскими руинами. Река и ее приток пробегают по городу, обеспечивая пресной водой и приводя в действие лебедки, насосы и другие механические устройства. Потолок города покрыт слабо светящимся серебристо-синим лишайником. Другие грибы выращивают для продовольствия и как фураж для маленького стада ротов. Три четверти жителей - щитовые дварфы, менее десятой части – люди, и остальные – скальные гномы или свирфнеблины. Рабство в Ильткazаре вне закона, и рунные заклинатели, воины и священники охраняют мифриловые двери, которые дают доступ их городу. Город специализируется в разработке и обработке редких металлов и в огранке камней.

Мензоберранзан (метрополис, 32,000): К северу от Эвермурз и под Рекой Сарбрин находится Мензоберранзан - матриархальный город дроу, известный как место рождения Дриззта До'Урдена и как отправная точка атаки на Мифрил Холл. Население города – на треть дроу, остальные – гуманоидные рабы. Город торгует ядом, вкусными грибами, ездовыми ящерами, магическими свитками, вином и водой.

Город защищен отрядами дроу (и чисто солдатами и вооруженными членами благородных домов) и силами рабов, защитным усилиям помогают заклинатели. Хотя Мензоберранзан управляется советом матрон из восьми величайших Домов, в городе есть и другая политическая власть, типа наемного лидера Джарлаксла (NE мужчина дроу боец 1?) и Архимага Мензоберранзана Громфа Баэнри (CE мужчина дроу волшебник 20).

Хотя дроу в общем прохладны к посетителям, несколько мелких бизнесов угождают авантюристам и торговцам. Более сотни туннелей связывают предместья территорий Мензоберранзана с другими частями Подземья, самые известные из которых находятся близ Мифрил Холла, в сердце Лунного Леса и на западном краю Высокого Леса. Город оправился от потерь в течение Времен Неприятностей и атаки на Мифрил Холл и снова планирует расширение и завоевание своих соседей и поверхностных земель.

Ориндолл (метрополис, 26,000; 3,450 пожирателей разума): Этот город иллитидов находится в глубоком Подземье под центром Сияющих Равнин. Запасливые в знаниях и ревнующие к информации, иллитиды редко посещаются кем-либо, кроме работорговцев. Хотя они давно бились в большой войне с дварфами Шанатара, Ориндолл более известен в Подземье как место рождения современной расы дуэргаров, выведенной из дварфского клана Дуэргар в надежде создания лояльной расы квалифицированных дварфов с ментальной мощью. Эти серые дварфы провели ряд восстаний и сбежали из города, причинив так много хаоса, что город был спасен от разрушения только проявлением божества иллитидов Илсенсин. Пожиратели разума городас тех пор развили высокорелигиозную культуру и новшества в психонике. Город изобилует управляемыми разумом рабами и бесчисленным количеством черепокрыс.

Шшиндилрин (большой город, 15,000): Этот город дроу находится на берегу Озера Талмиир, милей ниже Королевского Леса Кормира. Дроу Шшиндилрина квалифицированы в прорицании и в магическом путешествии, особенно в заклинаниях и изделиях, которые обнаруживают продовольствие, воду и полезные ископаемые, и они торгуют этими вещами с другими городами через сеть *порталов* в своем городе и в мелкой части озера.

Дроу Шшиндилрина более воинственны, используя свои *порталы* для неожиданных набегов на другие города. Крупное поражение от Мензоберранзана обуздало эту практику, и теперь они придерживаются торговли, пока восстанавливают свои силы. Город построен на руинах куо-тоа и выше, и ниже уровня воды, и даже новая архитектура сохраняет стиль водоемов. Помимо торговли магией, дроу рыбачат на озере и выращивают местные морские водоросли, процветающие на озерах.

Шшамат (метрополис, 45,000): Что редко среди подземных городов дроу, Шшамат управляется волшебниками-мужчинами, а женщины-клерики Лолс занимают меньшие роли. Это сообщество под Далекими Холмами - выдающийся рынок магических изделий Подземья. Считающийся другими городами сильным торговым партнером, Шшамат хорошо защищен воинами-волшебниками.

Мужчины-дроу получили господство из-за последовательности поколений, в которых преобладающе рождались мужчины, уменьшая количество матрон-дроу и их власть в городе. Его постоянные и артистические *подобные огню фейри* огни на стенах необычны для государств Подземья, но делают его удобным для поверхностных посетителей, испытывающих недостаток темновидения. Рабы составляют четвертую часть населения, и посетители из других государств, слуги-нежить и призванные существа доводят обычное количество до шестидесяти тысяч. Любой, кто имеет навык волшебства или колдовства – желанный гость в городе без угрозы порабощения.

История региона

История Подземья предшествует и идет параллельно таковой поверхностного мира. Расы-прародители, возникшие в Подземье, заглохли через какое-то время или были убиты, когда их эквиваленты отступили в Подземье перед лицом оппозиции новых рас типа эльфов и дварфов. Древние расы типа куо-то исчезли с поверхности до начала записей человеческой или эльфийской истории. Свидетельств происхождения иллитидов недостаточно, но мудрецы полагают, что пожиратели разума возникли почти в то же самое время, что и куо-тоа, или вторглись с другого плана при возвышении той империи. Аболеты также древни, но история их прихода с глубин Подземья не

Арондордум («Обреченность Арондора»)

Обширное Подземье под поверхностью Фаэруна - смертельный мир, жители которого (даже огромные твари и расы, вооруженные и жестокостью, и магией) объединяются в укрепленных городах, чтобы выжить. Его трудно изобразить на карте на плоском пергаменте из-за его слоев и наклонных туннелей. Местный контроль над определенными местами может изменяться с изумительной и смертельной скоростью.

Многие из маленьких «управляемых» областей Подземья никогда не появляются ни на каких картах. Личи – наихудший вид разновидности этих малых правителей. Со своим темным юмором и высокомерием личи любят считать свои области «обреченностями». Эквиваленты человеческих волшебников-нежити, типа алхунов иллитидов и эльфийских баэлнорнов, также контролируют маленькие области Подземья.

Большинство обреченностей личей скрывают тайные места для магии (щели или высокие выступы) и сложную путаницу проходов и пещер. Личи используют покинутые дварфские и гномские раскопы, которые имеют полезные комнаты и двери, если расчистки достаточны и не содержат ловушек.

Арондордум - типичная обреченность, управляемая личем Арондором. Некогда мулхорандский человек-волшебник, он давно истощился до почти скелетного состояния и потерял последние остатки здравомыслия. Теперь существует, чтобы уничтожать вторгшихся, злорадствовать над их страданиями и захватывать любую магию, которую они несут. Он использует заклинания, чтобы читать мысли приближающихся существ и даже красть запомненные заклинания прямо из их разума. Дела вторгшихся, их цели и желания и развлекают его и дают ему оружие против них. Он может использовать имена, узнаваемые таким способом, чтобы изобразить из себя друга или знакомого, кричащего о помощи, чтобы заманить существ в свои западни.

Подобно большинству личей, Арондор предпочитает избегать сокрушительных западней, которые могут повредить ему. Он выпускает яд в водоемы, находящиеся в его обреченности, размещает удерживающие ноги ловушки там, где придется пробираться вторгшимся, а затем погружает себя или в воду самых глубоких водоемов (чтобы избежать враждебного магического огня) или в засасывающую грязь, через которую пойдут вторгшиеся. Его тихие или неподвижные заклинания могут неослабленными вырваться из темноты или грязи.

Арондор любит укалывать противников, показывая, что он знает о них и о подгоняющих их гневе, страхе и безрассудстве — но он достаточно силен, чтобы делать так, только когда остается всего один-два противника. Он оживляет несколько трупов и скелетов прошлых вторгшихся, чтобы изобразить таким образом себя и заставить вторгшихся тратить магию впустую. Терпеливое использование уловок и нападений, вместе с лабиринтом, который он выбрал в качестве своей обреченности, позволяет ему рассеивать банды противников, так что он может разобраться с одним или двумя одновременно.

зафиксирована.

Дроу вступили в Подземье после Войн Короны, приблизительно в -10000 DR, свидетельство о первых городах дроу – около -9600 DR. Будучи энергичной и агрессивной расой, они захватили много территорий перед тем, как пасть в бесконечные внутренние войны. Дварфы, всегда присутствовавшие на и под поверхностью, боролись против дроу и других рас Подземья, полностью потеряв клан Дуэргар перед пожирателями разума лишь для того, чтобы увидеть, как они появились поколения спустя в виде подрасы дуэргаров, помеченной жестокостью их психонических владык. Дерро также появились в это время, производимые от захваченных иллитидами дварфов и людей. В более поздние тысячелетия расы типа свирфнеблинов, гоблиноидов, орков и гримлоков были приведены или сами нашли путь в Подземье. Самые современные из прибывших - плащевики, которые существуют лишь в течение немногих последних столетий.

Война, завоевание, распад и крах формируют знакомый цикл наций Подземья. Города борются с друг другом за богатство, ресурсы или рабов, или из старой ненависти. Устойчивые империи становятся декадентскими или страдают от многочисленных и постоянных стычек, которые пускают кровь их мощи. Неудачи крошат империи, иногда изнутри, иногда побуждаемые клинками врагов. Из этих разрушенных городов приходят группы выживших, которые находят ниши, где они могут жить и в конечном счете отстроить новые города.

Заговоры и слухи

Для поверхностных авантюристов, просто входящих в Подземье и возвращающихся, чтобы рассказать об увиденном – следующие примечания.

Мертвый расчет: Банда дварфов-скелетов при полных боевых регалиях идет через туннели, вырезая любых нападающих на них, кроме дварфов. Их мертвые противники теряют плоть и присоединяются в виде скелетов к этому маршу. Эта нежить не затрагивается священническими силами изгнания и командования, и они избегают дварфских поселений. Их целью может быть возвращение из вражеских рук старого дварфского места похорон или уничтожение мощного противника, типа глубинного дракона.

Ударить и убежать: Учитывая количество *порталов* и неоткрытых туннелей Подземья, есть возможность набегов или появления торговых партий дроу, дуэргаров, куо-тоа или любой другой такой расы в любой области поверхности – для погрома, поиска рабов или ради прибыли. Если такая группа не имеет легкого пути домой, она может переждать дневной свет в пещере, руинах или на покинутом складе, или под защитой местного волшебника или злого храма.

Васт («Простор»)

Столица: Нет
Население: 1,308,960 (люди 78%, дварфы 9%, халфлинги 5%, эльфы 3%, гномы 2%, полуэльфы 1%, полуорки 1%)
Правительство: Города-государства и феодальные владения; большинство городов управляется Советами торговцев и землевладелцев
Религии: Чонти, Клангеддин, Эльдат, Мистра, Темпус, Торм, Тимора, Вокин
Импорт: Стекло, предметы роскоши, соль
Экспорт: Медь, зерно, железо, домашний скот, никель, пергамент, серебро, текстиль
Мировоззрение: LN, N, NG

Васт - зеленая сельскохозяйственная и охотничья область на восточном берегу Драконьего Предела, лучше всего известная своими процветающими портами: злым Калонтом, изменчивым Тантрасом, приютом авантюристов Вороньим Утесом и четким Прокампуром. Орки и дварфы соперничают за превосходство в близлежащих горах. Набеги орков на низменностях редки, но неприятны достаточно, чтобы держать человеческое население сконцентрированным по побережью. Интриги между конкурирующими фракциями и богатство дварфских руин притягивают авантюристов.

Благодаря Морю Упавших Звезд Васт наслаждается умеренным климатом круглый год, с длинными, прохладным летом и короткой умеренной зимой. По большей части Васта раскинулись сельхозугодья с полями, разделенными низкими стенами из щебня. Маленькие рощицы разбросаны среди ферм. Землю пересекает множество ручьев и потоков, но они редко впадают в крупные реки. Вместо этого они заканчиваются в водоемах, которые вытекают в подземные ручьи, текущие к Внутреннему Морю. Они пробивают себе путь по наклонным скальным слоям глубоко под землей Васта. Есть много маленьких каверн, пещер и трещин.

Жизнь и общество

Народы Васта имеет дух первопроходчества и считают себя единым целым с землей, на которой обитают. Они лояльны местным общинам. Они всегда ходят вооруженными (хотя обычно с простым оружием типа метательных ножей и четвертных посохов), особенно вне городов. Обычно они держатся замкнуто, но менестрели и барды приветствуются повсюду — народ Васта восхищается в хорошо спетыми балладами и новостями из других стран.

Кабаны, олени и черные медведи бродят по лесам и склонам гор Васта. Охота – жизненный путь сельчан, особенно в высоких местностях.

Главные географические особенности

Море Упавших Звезд граничит с Вастом на западе и юге. Горы Земная Шпора отмечают восточные и северные границы области.

Горы Эарсфаст («Быстроземелье»): Этот отрог Гор Земная Шпора идет на запад к Драконьему Предел у. Его крутые склоны затрудняют горную промышленность, но недавние открытия медных, серебряных и железных жил убедили многих выдержать трудности в надежде на богатство. Гигантские орлы и другие птицеподобные существа считают самые высокие пики своей территорией, в то время как большое количество логовищ орков и огров находится в глубинах гор.

Два крупных прохода позволяют производить движение по земле на север и юг: Проход Кровь Эльфов на западе и Проход Глорминг на востоке.

Река Огня: Эта широкая и в общем спокойная река спускается с высоких местностей и течет на запад, впадая в Море Упавших Звезд в Вороньем Утесе. На ней есть один большой водопад – В Драконьих Порогах, примерно в сотне миль вверх по течению от Вороньего Утеса.

Важные места

Васт имеет репутацию местности неизведанных тайн, особенно в горах и на подземных путях. Конечно, самые известные места Васта ни для кого не являются тайной.

Калонт (метрополис, 38,706): В настоящее время самый большой и наиболее влиятельный город Васта, Калонт держит железной хваткой движение на входе и выходе Реки Веспер. К сожалению остальной части Васта город - не страж от пиратов или налетчиков, использующих реку, пока они не угрожают самому Калонту. Хотя многие посещают город по делу, немногие любят это место. Его главная промышленность – дубление, и зловоние его кожевенных заводов часто распространяется на мили. (Моряки Внутреннего Моря говорят, что Калонт можно найти по запаху даже в самом густом тумане).

Калонтом управляет банда злых авантюристов, называющих себя Торговыми Герцогами, во главе с тем, кто называет себя Высшим Скипетром. Эти жадные скоты не задумываясь конфискуют собственность для своей собственной выгоды. Посетители Калонта ходят мягко и стараются не демонстрировать богатство или магию.

Прокампур (большой город, 24,631): Старый, богатый, независимый торговый порт в восточном устье Драконьего Предела, Прокампур известен на всем Фаэруне своими окруженными стеной районами, все здания которых имеют сланцевые крыши определенного цвета. С репутацией богатейшего города на северном берегу Внутреннего Моря, Прокампур известен своими ювелирами, огранщиками, торговцами драгоценными камнями, недостатком воров и строгим местным органом власти. Построенный на месте расположения Проускамплара, дварфского подземного города, построенного приблизительно в -153 DR, человеческий город Прокампур датируется 523 DR.

Прокампуром управляет наследственный повелитель – Талтирил. Нынешний Талтирил - Рендет Королевской Крови (CG мужчина человек аристократ 3/боец 6), молодой, уравновешенный воин, семейство которого имеет отличительные волосы медного цвета и серо-зеленые глаза. Лояльный советник-волшебник, называемый Хамаярк, традиционно помогает Талтирилу. Некоторый подозревают, что теперешний советник, Аламонд (NE мужчина человек колдун 10), не так уж честен.

Высокие укрепленные стены защищают Прокампур. Стены прерываются лишь парой ворот на дороги побережья на каждой из сторон гавани. Шумная гавань не работает под строгими правилами города, и ее здания - обычный хаос различных стилей, размеров и оттенков крыш. Гавань - дом рыбаков, судостроителей и иностранных торговцев. Она размещает весь домашний скот и верховых животных (включая тренировочные места, оборудование и конюшни), не принадлежащих прокампурским властям.

Единственные огромные охраняемые ворота открываются из гавани на Великий Путь – широкую улицу, соединяющую все городские районы. Великий Путь бежит прямо на восток к Району Замка, в котором возвышается покрытые золотом Дворец Талтирила и Высокий Суд и белокрышие конюшни и бараки городской охраны.

Охранники ворот терпеливо объясняют правила города всем вступающим в него. В Прокампуре любая деятельность ограничена определенным районом (или гаванью), а власти строги, внимательны и компетентны. Правительство пресекло бесчисленные попытки основать в городе гильдии воров, и его силы решительно победили в морских сражениях и Мулмастер, и Сембию.

Вороний Утес (метрополис, 28,150): Уступая лишь Калонту в богатстве, мощи и важности, положение Вороньего Утеса в устье Реки Огня делает его отправным портом для трети сельскохозяйственного экспорта Васта. Кроме того, город долго привлекал авантюристов всех видов благодаря снисходительному местному органу власти и множеству тайн и интриг для распутывания (большинство которых являются результатом атмосферы свободного входа в город или его бедной нижней части). Вороний Утес - также центр обмена и продажи магических изделий.

Вороний Утес был почти разрушен летом 1370 DR, когда авантюристка по имени Миркисса Джелан обрушилась на город во главе армии, состоящей из наемников и монстров. Короткая война оставила город без флота и почти без армии, т.е. без возможности самоподдержки. Стойкие и находчивые граждане Вороньего Утеса, во главе со своим новым мэром, Леди Амбер Тоден, восстановили свое благосостояние с выдающейся скоростью.

Причины нападения Миркиссы Джелан на город стали ясны, когда в начале 1372 DR авантюристы обнаружили, что Амбер Тоден была на самом деле Джелан, и она исчезла во время конфликта. Бывший мэр и друг авантюристов Чарльз О'Кейн (LN мужчина человек боец 17) снова осуществляет контроль над шумным городом.

Тантрас (большой город, 21,816): Известный (или позорно известный) как место жительства божества Торма в течение Времени Неприятностей, ныне Тантрас – один из ведущих городов Васта. Немалая часть Тантраса была разрушена в 1358 DR, когда аватары Торма и Бэйна уничтожили друг друга в предместьях города. (Повреждения давно были восстановлены). Торма, всегда популярного в городе, теперь уважают как спасителя Тантраса.

Цурлагол (большой город, 17,594): Известный как Ворота на Недоступный Восток, этот занятый порт - самый южный город Васта. Он служит перекрестком для торговцев Васта, Импилтура, Старых Империй и Вилонского Предела. Город также поддерживает значительное количество дварфов, которые проходят здесь, ища свои рассеянные семьи. Местоположение Цурлагола имеет некоторые недостатки, и город имеет сомнительное отличие в том, что разорялся и сжигался чаще, чем любой другой город региона. Нынешний город стоит на холме, состоящим из фундаментов по крайней мере двадцати предыдущих городов.

История региона

Происхождение названия «Васт» утеряно в веках, но мудрецы согласны, что имя получено от оркского королевства Вастар, которое когда-то правило всем восточным берегом Драконьего Предела. Орки Вастара боролись с эльфами Миф Драннора, начиная ряд вторжений против западного берега Преедла на грубых деревянных судах, и по земле – через северный конец Предела. В это время орки проредили плотные леса Васта до состояния полей и изолировали древесные запасы, которые остаются и по сей день.

Вастар в конечном счете пал после серии поражений от рук эльфов при повышении давления со стороны дварфов с запада, что внесло свой вклад в крушение орков. Большинство дварфской экспансии было в подземелье, и Васт в наше время может похвастаться богатством покинутых дварфских пещер.

После падения орков дварфы основали Ролдилар, Царство Мерцающих Мечей (610-649 DR), когда возродившиеся орки одержали верх и над, и под землей. Люди быстро воспользовались вакуумом власти, оставшимся после краха дварфского королевства. Они прибыли из переполненного Вилонского Предела и основали опорную точку к югу от Реки Огня. Оттуда они расширились и вытеснили орков с низменностей. Город Вороний Утес был основан на руинах Ролдилара в 1222 DR и с тех пор стабильно рос.

Заговоры и слухи

Большинство авантюристов в то или иное время прошло через Васт в Вороний Утес. Исследование старых дварфских руин и слухов о великих склепах, открытых когда-то, притягивает авантюристов со всех концов Фаэруна.

Тень над Скардейлом: PC слышат, что мощный капитан наемников организует экспедицию из нанятых солдат и авантюристов, чтобы вторгнуться и захватить город Скардейл. Никто не знает наверняка, кто поддерживает капитана — торговцы Тантраса или Калонта, что вероятнее всего. Скардейл был бы большим активом для любого города Васта, так как это обеспечит точку опоры на западном берегу Драконьего Предела. PC могут быть наняты, чтобы предотвратить это или, возможно, присоединиться к этому.

Вилонский Предел

Столица: Нет
Население: 5,505,840 (люди 95%, дварфы 2%, эльфы 1%, лизардфолки 1%)

Правительство: Различные королевства и независимые города-государства
Религии: Эльдат, Хелм, Ллиира, Малар, Нобэньон, Силванус, Талос, Темпус, Тир
Импорт: Металл
Экспорт: Рыба, лошади, рабы, камень, вино
Мировоззрения: N, LN, LG

Этот регион разделяет свое название с водной артерией, называемой Вилонским Пределом, длинным южным рукавом Моря Упавших Звезд. Область охватывает большую часть южного берега Моря Упавших Звезд, от устья Предела на западе до устья реки Вет на севере и до Золотых Равнин – на юге. Это плодородная, богатая земля, разделенная на ссорящиеся города-государства и мелкие нации. При всех своих волнениях Вилон остается жизненно важным для всего Фаэруна. Он формирует торговые связи между Озером Пара, Шааром и остальной частью мира через свои порты на Море Упавших Звезд.

С субтропической и влажной погодой Вилонского Предела зимние температуры редко достигают точки замерзания, снегопады редки, а сильные зимние дожди обычны. Весна приходит рано, и лето приносит трудности своей опаляющей температурой и исключительной влажностью. Осень приносит холод и более низкую влажность, но осенний день в Вилоне может быть столь же теплым, как вершина лета в более северных регионах.

Три важных нации Предела - Чондат, Сеспеч и Тёрмиш. Кроме того, область занимает большое количество независимых городов-государств и малых местных властей.

Жизнь и общество

Большинство мудрецов признает, что Вилонский Предел - колыбель, из которой волны людей распространяются для побед и заселения Фаэруна. Кое-кто из этих дерзких духом все еще присутствует в Пределе; многие из местных жителей покидают свою родину, чтобы искать свое благосостояние в качестве наемников. Народ Вилонского Предела обычно приветствует посетителей как несущих новости или как потенциальных торговых партнеров.

Базар в Вилоне

Заклинателям рекомендовано вести себя в Пределе сдержанно, поскольку маги здесь имеют репутацию капризного использования мощи. Народ Предела не терпит ни демонстрации роскошной магии, ни тех, кто использует свои заклинания небрежно.

Для таких цивилизованных и сложных народных масс народ Вилонского Предела выказывает примечательное уважение к природе. Это частично связано с историей области, которая неоднократно была отмечена чумой и вулканическими извержениями, и частично – из-за влияния Изумрудного Анклава. Эта организация друидов, основанная в 374 DR и размещаемая на острове Илигон в устье Вилонского Предела, стремится удержать развитие человеческой цивилизации в темпе, который природа способна перенести.

Географические черты и участки, отмеченные ниже, включают только те, которые не находятся в пределах территорий Чондата, Сеспеча или Тёрмиша (см. ниже соответствующие разделы).

Главные географические особенности

Сам Вилонский Предел - доминирующая черта региона наряду с окрестными островами и горами. Этот глубокий узкий залив Моря Упавших Звезд идет на юго-запад от Глаз Силвануса к горам Дипвинг и Расколотым Горам. Два его главных притока - Реки Нун и Нагафлоу.

Расколотые Горы: Эти горы возвышаются на южном берегу Дипуоша. Они получили свое имя от широкого промежутка, где Зимний Плащ вытекает из Дипуоша. Несколько племен гоблиноидов населяют дикую местность и опустошают округу, но они проводят большинство времени, борясь друг с другом. Большая кошкоподобная тварь бродит по пикам Расколотых Гор и в самых высоких долинах, охотясь на неосторожных гоблиноидов и случайных охотников, достаточно глупых, чтобы прийти на ее поиски.

Дипуош («Глубокая Балка»): Это пресноводное озеро - самое большое в Вилоне. Притоки от Расколотых Гор и Гор Дипвинг заполняют его чистой, холодной водой. Река Зимний Плащ - его главный сток. Озеро изобилует рыбой, а также предоставляет кров массивной черепахе-дракону, живущей близ Сарка.

Глаза Силвануса: Эта пара островов охраняет вход в Вилонский Предел. Западный остров, Илигон - дом организации Изумрудный Анклав. Восточный остров, Гребень Волны – необитаемые джунги, изобилующие дикими животными и монстрами.

Острова играют злую шутку с компасами судов, вынуждая навигацию по линии и на глаз. Эта магнитная аномалия, похоже, полностью естественна. Опасные рифы окружают оба острова, единственный безопасный проход между островами - по Проливу Силвануса, который проходит между Иксиносом и Гребнем Волны на востоке и Илигоном на западе.

Сияющие Равнины: Это обширное сухое поле получило свое название от мерцающих волн жара, которые поднимаются над ним большинство дней в году. На нем находятся человеческие города Ассам, Лешэйл и Ормат. Также оно является домом для многих племен кентавров и вемиков, из которых самое известное - племя вемиков Десятилап. Полное население территории - около 423,000 жителей.

Ветвудс («Влажные Леса»): Эта обширная трясина часто укрыта туманами и иногда оказывает гостеприимство бандитам, беспокоящим торговые маршруты, ведущие на север от Ассама. Туман также скрывает маленькие деревни лизардфолков, халфлингов и других гуманоидов, которые не желают быть вовлеченными в дела Вилона.

Важные места

Эти города сейчас независимы, хотя этот статус может измениться.

Ассам (маленький город, 6,513): Ассам - самый северный город на Сияющих Равнинах, находящийся все же в нескольких лигах к югу от северного края равнин. Он находится на южном повороте Реки Вет, где дорога из Ормата пересекает ее по широкому броду. Это – во многом открытый город: Ассам не имеет стен и управляется совместно городами-государствами Лешэйл и Ормат. Ассам - город торговцев, посвященный торговле. Караваны, фургоны и стада животных окружают город, подобно ожидающей армии.

Делегаты от Лешэйла и Ормата составляют правящий совет. Текущий мэр - Хонлинар Буря (LN мужчина человек боец 7), мастер политики, гладко ведущий дела. Хонлинар служит для блага Лешэйла и Ормата и держит своих владык счастливыми, стремительно разбираясь с любыми прерываниями дел.

Хлондет (метрополис, 45,360; полное население территории 453,600): Независимый окруженный стеной город-государство, контролирующий главную дорогу (Холондар) на запад из Тёрмиша, Хлондет также является портом, удобно расположенным напротив Аррабара, столицы Чондата. Хлондет - ошеломляющий древний метрополис, архитектура которого - во власти образов змей и солнечного

зеленого мрамора, доставленного с Гор Орсрон. Этот красивый камень - самый известный продукт города, продаваемый и в виде статуй, и необработанными блоками.

Хлондет был известен как Город Змей, так как в 527 DR город был наводнен кобольдами с Гор Орсрон. После десяти дней защитники Хлондета были поколеблены, и все для городской знати казалось потерянным, и тогда Шеврон Экстаминос появился из своего окруженного стеной поместья во главе обширной массы змей. Шеврон контратаковал, сломал осаду и преследовал убегающих кобольдов. Шеврон был убит в бою и похоронен как герой.

Семейство Экстаминос с тех пор управляет Хлондетом. Даже смешение крови юань-ти в роду не поколебало власть семейства. Хлондет в настоящее время управляется полукровкой юань-ти Дедианой Экстаминос (LE женщина полукровка юань-ти колдун 10). Дедиана имеет змеиный хвост и не имеет ног.

Дедиана, очевидно, управляет легкой рукой, поскольку город остается выгодным и имеет хорошие отношения и с Чондатом и с Тёрмишем, хотя Хлондет ревностно охраняет свою независимость.

Лешэйл (маленький город, 7,165): Этот самый западный город Сияющих Равнин производит больше и более прекрасных лошадей, чем Ормат и Ассам вместе взятые. Лешэйл управляется Вождем Энтаванатой (CN мужчина человек боец 5), последним из длинной линии вождей.

Нимпет (большой город, 12,375; полное население территории 25,700): Нимпет более всего известен благодаря своему вину (его виноградники – одни из лучших на Фаэруне), наемникам и торговле рабами. Речное движение с верховий Нагафлоу останавливается в Нимпете перед тем, как перейти на Море Упавших Звезд или двинуться к другим городам Вилона.

Ормат (маленький город, 6,513): Из трех городов Сияющих Равнин для Ормата вероятнее всего начать войну при малейшем оскорблении. Город задает темп движения по Безумию Рудокопов (дорога, ведущая на запад от Хлондета) и контролирует переход между Безумием Рудокопов и дорогой, ведущей на север. Ормат делит управление с Ассамом и Лешэйлом и не хотел бы ничего лучшего, чем иметь единоличный контроль. Однако маловероятно, что Лешэйл допустит такой ход.

Нынешний правитель Ормата - Лорд Кувен (LN мужчина человек боец 11), средоточие человека и истинного воина в сердце. Он часто возглавляет патрули за пределами города, держа дороги свободными от бандитов. Лорд Кувен стал беспокоится о сообщениях о враждебных лизардфолках в Ветвудсе.

Сапра (большой городок, 3,226): Расположенный на острове Илигон, Сапра стал приютом для существ, которые ищут убежища от волшебников. Друиды Изумрудного Анклава предоставили городу определенное количество земли и не позволяют ему расшириться даже на дюйм, так что он переполнен. Частично занятый совет шести старейшин управляет городом, встречаясь дважды в месяц или по необходимости. Нынешний глава совета - Мэр Томас Флагкаирн (NG мужчина человек эксперт 4), городской кузнец.

Сарк (маленький город, 9,770): Все граждане этого города на северном берегу Дипуоша - лизардфолки. Лизардфолки держатся вместе, хотя и имеют сердечные отношения с Изумрудным Анклавом, Нимпетом и Лешэйлом. Они рыбачат в Дипуоше и редко рискуют заходить в близлежащие человеческие территории. Ничто не угрожает им в их изоляции, кроме древнего дракона-черепахи, живущего в глубинах озера. Многие здесь считают смерть в челюстях этого существа честью, хотя никто активно не ищет этого.

Несмотря на изоляционизм Сарка, люди Вилона боятся его, поскольку известно, что любой гуманоид, осужденный за серьезное преступление, здесь казнится, а затем превращается в угощение для Короля Грисс'тока (CN лизардфолк мужчина варвар 9), управляющего городом. Он редко принимает посетителей, поскольку говорит только на драконьем языке. Гладиаторские бои в Сарке весьма популярны, и гладиатор, желающий рискнуть быть съеденным в случае проигрыша, может сделать здесь даже больше денег, чем в Рете (см. Чондат, ниже).

История региона

Самым ранним зарегистрированным поселением в Вилоне был город Алагон, ныне столица Тёрмиша. К -37 DR Алагон был процветающим портом. Успех Алагона отметил повышение торговли и богатства по всему Вилону, что вызвало собрание враждующих городов-государств, каждый из которых стремился контролировать такое количество торговли и территорий, насколько возможно.

Волны поселенцев из Вилона основали современную нацию Сембии и захватили Васт после падения тамошнего дварфского королевства. Торговая конкуренция и экспансия в пределах Вилона также вызвали многочисленные войны мощных государств Чондат и Тёрмиш и друг против друга, и против меньших городов-государств, которые находились вокруг них. Смена союзов и междоусобных конфликтов сохранила двух гигантов запертыми в безвыходном положении. Независимые города Вилона подпадали под контроль Тёрмиша или Чондата, но часто могли со временем вырваться на свободу.

Вилон перенес за столетия многочисленные вспышки чумы благодаря своему теплому климату, активной торговле и переполненным городам. Неправильное использование магии также начало чуму. Первая большая чума охватила регион в 75 DR, Год Цепляющейся Смерти. Половина человеческого населения Вилона умерла, когда болезнь разорила города. Еще более печально известная чума ударила в 902 DR, когда тогдашняя мощная нация Чондат была на пятом году гражданской войны. Колдуны в городах Аррабар и Хлат, ища способ закончить войну, выпустили древнюю некромантскую магию, которая убила две трети населения долины Реки Нун и пустила волну паники по всему Вилону. Гниющая Война укрепила ненависть к волшебникам по всему Вилону и вызвала независимость Сеспеча, до тех пор бывшего частью Чондата.

Сегодняшний Вилон – земля торговли и интриги. Независимые города-государства осторожно оглядываются на своих больших, более мощных соседей; большие страны осторожно оглядываются друг на друга; и все осторожно оглядываются на эльфов и на Изумрудный Анклав.

Чондат

Столица: Аррабар
Население: 1,982,880 (люди 96%, эльфы 2%, дварфы 1%)
Правительство: Конфедерация городов-государств
Религии: Хелм, Ллиира, Малар, Талос, Темпус, Вокин
Импорт: Металл
Экспорт: Древесина, наемники, соль, специи
Мировоззрение: N, LN, NE

Наблюдая теперь за Чондатом, рассеянными союзническими городами-государствами и городками, протянувшимися по южному берегу Моря Упавших Звезд, трудно представить, что это – та нация, которая произвела торговцев, укрепивших мощь домов Сембии. Большинство других городов Вилона были некогда частью его империи или страдали от его жестоких армий. Теперь Чондат – земля, затененная своей павшей славой, хватательными амбициями правителей и противниками всего этого.

Торговля дает постоянный поток народа, прибывающего в Чондат издалека, и ведет к немалой терпимости к другим путям и иноземцев – не то, чего ожидают визитеры.

Жизнь и общество

Чондатанцы - в общем стройные, с желтовато-коричневой кожей люди, с каштановыми волосами в пределах от почти белокурого до почти черного. Чондатанцы имеют зеленые или карие глаза. Эльфы и полуэльфы допускаются, но не любимы, и вообще нелюди здесь – безмолвное меньшинство.

Большинство чондатанцев проводит свою жизнь в интригах, тайных манипуляциях и торговле с отдаленными странами (или, по крайней мере, в инвестициях в торговлю, проводимую другими). Чондатанцы стремятся в совершенстве контролировать свой голос, лицо и манеры, чтобы отражать только те эмоции, которые они желают показать.

Чондатанцы не доверяют волшебникам и смелому использованию магии. Народ Чондата предполагает, что Аррабар все еще удерживает смертельную распространяющую чуму магию для будущего сумасшедшего развязывания. Чондатанцы воинственны, балуясь охотничьими игрищами с раннего возраста. Они одеваются в широкое разнообразие стилей, собранных со всего Фаэруна, хотя кожаный доспех и покрытие головы обычны благодаря теплому, мягкому климату.

Главные географические особенности

Чондат включает территории, простирающиеся от Нанвуда на северо-востоке до Реки Нагафлоу на западе и на юге – до Реки Арран, хотя его политический контроль над областью в целом находится под сомнением.

Чондалвуд («Чондалский Лес»): Чондалвуд - большое лесное пространство к югу от Чондата. Редкость в том, что его границы продолжают расширяться, особенно на север. Сатиры и кентавры бродят в этих землях, также как и различные растительные существа типа волочащихся насыпей и тендрикулосов. Омела и другие растения-паразиты обычны, как и все виды мухоморов и других грибов. Друиды, живущие в сердце Чондалвуда - дикие, сердитые дервиши, нападающие в своей защите лесов как на паладинов, так и на орков.

Также Чондалвуд называет своим домом значительная нация эльфов. Эти дикие эльфы никогда не присоединялись к Исходу, и ныне они скрываются в глубинах леса, готовые отразить вторжение людей. Скрытные призрачные халфлинги, варварский народ кочевых кланов, также живут здесь в глубине леса.

Важные места

Сегодня города Чондата – его главные интересные точки.

Аррабар (метрополис, 61,012): Аррабар - протяженный и древний город, столица осевшей империи. Несмотря на свой возраст, метрополис чист и хорошо содержится. Его люд - рыбаки, торговцы, ремесленники и наемники. Среди последней группы - члены наемных компаний, которые отдыхают здесь между назначениями, и члены частных армий, постоянно размещаемых в столице.

Аррабар отмечает западный конец так называемого Изумрудного Пути – дороги, которая бежит по всей длине Чондата, заканчиваясь в Хлате. Золотая Дорога с юга также заканчивается здесь. Эти две дороги и местоположение Аррабара в Вилонском Пределе делают его центром торговли и помогают содержать казну Чондата полной.

Самое великолепное здание в городе - Дженерон, правительственный дворец Лорда Аррабара и всего Чондата Элеса Вианара (NE мужчина человек волшебник 13/архимаг 1). Это - величественный купол, блистающий золотом и серебром, окруженный бараками и силовыми точками персональной армии Вианара. Вдоль внешних стен города располагаются различные благородные дома, каждый со своей собственной личной армией. Аррабар содержит достаточно армии для нанесения ущерба кому угодно. Хотя простые люди Аррабара столь же осторожны к волшебникам, как и любые в Вилоне, Элес Вианар – не таков, и он предоставил анклав Красным Волшебникам.

Хлат (большой город, 23,969): Лорд Дарвис Шеннелм (CN мужчина человек боец 14) управляет этим кипучим портом. Его главный экспорт - древесина, срубленная в близлежащем Нанвуде, за чем тщательно следит Изумрудный Анклав. Хлат занят незначительной торговой войной с Илжаком – над потоком товаров, проходящих по Старой Дороге. Наемники и авантюристы всегда могут найти здесь работу по охране караванов (или по нападению на них).

Илжак (большой город, 17,432): Этот расположенный в центре порт был сожжен до основания тридцать лет назад, став жертвой порочной торговой войны. Город, с его недавно законченными стенами, не имеет никакого намерения быть захваченным врасплох еще раз.

Главные отрасли промышленности Илжака - рыболовство и сельское хозяйство. Его поля производят много зерна, которое в конечном счете расходится по всему Чондату. Правление Губернатора Антона Иинорана (NE мужчина человек боец 13) довольно терпимо по стандартам чондатанцев. Многие полагают, что он является марионеткой Аррабара – обвинение, которое он отрицает.

Рет (метрополис, 63,191): Рет расположен в дальнем северном конце побережья Чондата. Он получил независимость от Чондата во время Гниющей Войны и общается с этой страной настолько мало, насколько возможно. Некогда известный как учебный центр гладиаторов, Рет все еще проводит гладиаторские бои дважды в десятидневку на своей большой арене. Большинство гладиаторов - рожденные свободными авантюристы, ищущие известности и богатства, и многие из них находят это.

Главные отрасли промышленности Рета - рыболовство, камнедобыча и заготовка леса. Последня причинила некоторую напряженность между Ретом и Изумрудным Анклавом, и город потихоньку отказывается от разработки древесины. Его главный источник древесины, Нанвуд, находится достаточно далеко, и торговля недостаточно выгодна в связи с риском гнева друидов.

Рет управляется свободно избираемым мэром, который заботится о проблемах граждан города. Реальная власть находится в руках Семи Сенаторов, автократов, каждый из которых занимается определенным аспектом правительства. В то же время Жентарим начал делать предложения городским должностным лицам, пытаясь получить точку опоры для власти в Пределе – и политически, и через здешний бэйнитскмий Храм Темных Глаз.

Шамф (метрополис, 32,685): Известный как Город Перекрестка из-за его местоположения при слиянии Изумрудного Пути и Старой Дороги, ведущей на юг, Шамф - процветающий город, который извлекает чрезвычайную выгоду из войны между Илжаком и Хлатом. Торговцы, прибывающие с юга, скорее продадут свои товары в Шамфе, чем войдут в военную зону. Торговцы Шамфа затем продают эти товары лицу, предлагающему самую высокую цену. Мэр Тиан Редоун (LN мужчина человек жулик 11) не имеет никакого намерения разрешить ситуацию в ближайшее время и делает все, что может, чтобы быть уверенным в продолжении войны.

История региона

По Вилонскому Пределу население неоднократно опережает даже потрясающие местные урожаи. В результате Вилон был источником множества войн и колыбелью наемников и торговцев, которые ищут свое благосостояние в других местах. Чондат был создан в 144 DR распространяющимся влиянием богатого города Аррабара, чьи лорды построили Изумрудный Путь, торговую дорогу к Шамфу и, в конечном счете, к Хлату.

Эта дорога позволила Аррабару собрать страны и города под своим влиянием. Пятьсот лет назад Чондат был одной из самых могущественных торговых империй Фаэруна, расширившись в то, что является теперь Сембией. Величие Чондата было разрушено на поле битвы. Сначала пришла короткая война, в которой Чондат был с высокомерной непринужденностью побежден эльфами Кормантора, затем был вынужден отказаться от своих северных земель, богатых древесиной. За этой войной пришла позорная Гниющая Война, борьба между богатыми прибрежными городами Аррабар, Хлат и Рет. Война, закончившаяся Битвой на Полях Нун в 902 DR, погубила лучших воинов Чондата и выпустила магическую чуму. Страна уменьшилась до широко разбросанных и независимых городов, осторожных с этих дней к несущим чуму посторонним и к сильной магии всех видов.

Нынешний Чондат – прибрежная полоса городов-государств, которые обращены спиной к диким землям около заполоненного монстрами Чондалвуда. Побережье к востоку от Реки Нун - беззаконная земля, где бесконечны стычки наемников, и волки и лекротты

бродят по заброшенным фермам и пожирают непогребенных мертвых. Сияющий Лорд Аррабара номинально управляет всей землей между реками Арран и Нун, но города Орбреч и Тиминдар и почти сорок более мелких поселений лежат в руинах или поддерживаются независимыми лордами-авантюристами. Эти младшие лорды ведут тяжелую жизнь, охотясь, совершая набеги и торгуя, и и м пл евать на декреты, выпущенные «Сияющим Аррабаром».

Элес Вианар старается восстановить Чондат к его прежней славе, и многим из жителей его страны близок этот путь, даже если они не чувствуют никакой любви к Вианару, холодному и расчетливому человеку с собственной личной шпионской сетью на всем протяжении Вилонского Предела. Вианар не делает ничего, чтобы остановить интриги, запускаемые знатью друг против друга, и он даже позволяет им зарабатывать войной *за пределами* Аррабара, если они того пожелают (и смогут себе позволить). Он знает, что это удерживает знать занятой в борьбе друг с другом и служит для скрывания его собственных действий против стран и независимых городов вокруг Чондата.

Заговоры и слухи

При текущем состоянии снижения Чондата сильные авантюристы могут легко сделать себе имя, очищая территории и провозглашая земли своей собственностью.

Внешнее сгорание: В Чондалвуде исследователи нашли древние, поваленные каменные башни, подвалы которых набиты золотыми монетами. Сокровище охраняется странной разоряющей магией, которая заставляет волшебников сходить с ума и заставляет других врываться в пламя и сгорать подобно факелам. Элес Вианар призвал авантюристов, желающих «столкнуться с некоторой опасностью», как говорят в Аррабаре.

Некоторые чондатанцы говорят, что слухи о сокровищах ложны и что лорд вербует огромные количества авантюристов для других целей. Другие говорят, что руины сдерживают мощного использующего магию монстра неко его вида, или даже банду приключенцев, с которой лорд хочет расправиться, но никаких сокровищ там нет. Безотносительно правды, авантюристы прибывают в Аррабар, и Вианар ведет с ними какие-то дела, прежде чем они у йдут.

Сеспеч

Столица: Ормпетарр
Население: 952,560 (люди 96%, дварфы 2%, эльфы 1%)
Правительство: Феодальное баронство с избранным бароном
Религии: Эльдат, Хелм, Лиира, Малар, Талос, Темпус, Вокин
Импорт: Металл
Экспорт: Лошади, наемники, соль
Мировоззрение: LG, NG, N

Сеспеч - баронство, расположенное в юго-западном конце Вилонского Предела. Являясь частью Чондата, Сеспеч поддерживает свою независимость военно-морскую мощь ю и дипломатией.

Барон Алдорн Турагар (LN мужчина человек боец 12), кое-где известный как Фоэсмэшер («подавляющий противника»), правит Сеспечем. Ранее смелый авантюрист, Турагар полагается в управлении страной на нескольких старых товарищей из приключенческой компании, Банды Железа.

Жизнь и общество

Люди Сеспеча высоки и оливковокожи, подобно чондатанцам с востока. Некоторые носят короткие бороды, но большинство людей регулярно бреется. Воины Сеспеча - квалифицированные наездники, и их конница уступает лишь наездникам Леш эйла. Из-за постоянной опасности со стороны Чондата все молодые люди Сеспеча поступают на военную службу по крайней мере на шесть лет и могут быть вызваны в любое время. Сеспеч нуждается во всех солдатах, которые могут нести в службу.

К магии в Сеспече относяся гораздо более подозрительно, чем где-либо еще в Вилонском Пределе. Любой, кто использует магию для вреда другому, может ожидать быструю расправу.

Открытое правление всегда было важно в Сеспече. Два раза в месяц города Сеспеча проводят общественные сборы для обсуждения недавних политических событий и других общественных вопросов. Министр двора Барона Турагара посещает каждый сбор. В редких случаях за этим следит сам Турагар.

Главные географические особенности

Сеспеч простирается от Реки Арран на востоке до Нагафлоу на западе и Золотых Равнин на юге.

Золотые Равнины: Названное по имени своих высоких золотых трав, это плодородное одеяло стран - целая область между реками Нагафлоу и Аррана.

Нагауотер («Воды Наги»): Большое количество водных наг живет в южном конце этого глубокого озера. В соответствии со старым соглашением, наги придерживаются южной половины озера, а люди остаются на севере. Линия плавучих и погруженных бакенов, несущих заклинание *непрерывное пламя*, отмечает границу. Множество наг, рожденных в озере, проходят по Нагафлоу к логовищу в глубинах Чондалвуда.

Важные места

Сеспеч находится между двумя большими лесами — Чондалвудом и Зимним Лесом — и двумя большими реками, Арран и Нагафлоу. Его население живет вдоль северного берега Нагауотера.

Эльбалдер (большой город, 12,701): Старая Дорога, ведущая на север от Торча, обеспечивает в Эльбалдер устойчивый поток путешественников и торговли. Рискованные души, следующие по дороге через Чондалвуд, находят в городе долгожданное место отдыха, хотя его граждане редко впечатляются рассказами о столкновениях с дикими эльфами или со степными монстрами.

Нынешний мэр Эльбалдера - Гэвилон Джостинс (NG мужчина человек волшебник 16), отставной авантюрист, который пришел к власти в городе, когда барон Фоэсмэшер занял Сеспеч. Вскоре после того, как Гэвилон взял под свой контроль Эльбалдер, отряды Чондата атаковали с целью захватить город. Гэвилон отбросил солдат заклинаниями *заряд молнии,* и граждане Эльбалдера признали, что может быть не так плохо, когда рядом есть волшебники.

Форт Арран: Эта застава охраняет южную дорогу в сердце Сеспеча и постоянно наблюдает за Чондатом. Если начнется война, Форт Арран будет неплохим местом для первого сражения. Гарнизон форта задержит чондатанцев, пока не будут посланы посыльные в Мимф, Эльбалдер и Ормпетарр. Служба в Форте Арран считается большой честью.

Генерал Марсиус Стоунхолл (LG дварф мужчина боец 11) возглавляет гарнизон из тысячи солдат. Марсиус служил с Бароном Турагаром и Лордом-мэром Эльбалдера Гавилоном в течение их приключенческих дней, но ни один из троих не обсуждает эти приключения публично.

Мимф (метрополис, 27,518): Мимф достижим лишь морским путем из Аррабара, но любовь между этими двумя городами не теряется. Торговцы обычно ведут дела исключительно в одном городе или в другом. Корабли из Аррабара задерживают время от времени суда, направляющиеся в Мимф, и конфискуют их грузы. Это пиратство ведется Бароном Турагаром для создания своего флота, с Мимфом в качестве базы.

Хотя и нет дороги, соединяющей Мимф с остальной частью Сеспеча, город получает разумное количество сухопутной торговли, особенно от торговцев, не доверяющих Чондату. Караваны покидают Старую Дорогу в Ормпетарре и либо путешествуют по пересеченной местности, либо перегружают товары на лодки, идущие по Нагауотеру и из Предела.

Нынешнийий повелитель Мимфа - Адмирал Калиса Тауно (NG женщина лунный полуэльф рейнджер Льюру 14), одно из немногих высоких должностных лиц в Сеспече, не являющееся одним из старых приключенческих компаньонов Турагара. Высокий священник самой новой церкви города - Мэраса Феррентио (LN женщина человек клерик Хелма 16), ранее - клерик Банды Железа.

Ормпетарр (метрополис, 55,037): Столица Сеспеча - дом Барона Турагара Фоэсмэшера, наряду с большей частью военных сил страны. Это – древний, окруженный стеной метрополис на восточном берегу Нагауотера, главные отрасли промышленности которого – торговля, выращивание лошадей, рыбная ловля и сельское хозяйство. Ормпетарр держит в руках всю торговлю по Золотой Дороге от Иннарлита и также служит банковским центром.

Город далек от мирной жизни. Бандиты совершают набеги на караваны города, барон предпринимает попытки убийств, городская гильдия воров насаждает кровавую конфронтацию в магазинах и на улицах. Нынешний глава гильдии воров, Хаскар Коринтис (LE мужчина человек жулик 15/убийца 2/гладиатор 2), стоит за этими неприятностями. Он презирает барона за возвращение городу общественного порядка. Чондат финансирует действия Хаскара, но глава гильдии был бы противником барона, даже не получая платы от иностранной власти.

История региона

Правители Чондата послали поселенцев туда, что стало Сеспечем, около 150 DR, чтобы гарантировать источник лошадей для своей конницы. Процветающая торговля с югом помогла новым поселениям быстро вырасти, и Сеспеч десятилетиями процветал рядом с Чондатом. Сеспеч объявил о своей независимости от Чондата в течение Гниющей Войны, и начиная с этого времени он повидал множество мятежников, оккупационных сил и авантюристов.

Барон Турагар пришел к власти после таинственного ряда убийств, убедив последнего барона искать безопасности ближе к Лорду Чондата в Аррабаре. Турагар дал людям стабильность, сняв оппортунистов с высоких постов и заменив их доверенными друзьями. Сеспеч в настоящее время наслаждается умеренными налогами и справедливым правосудием.

Турагар использовал свою популярность, чтобы запустить программу воинской повинности, которая обеспечивает адекватную силу для самообороны. Солдаты Сеспеча, призывники и профессионалы, носят пурпурные перья на своих шлемах, чтобы показать свою лояльность.

Барон занят программой судостроения. Он сковал торговый союз с торговцами Хлондета, но связь Турагара с Хлондетом может сработать слишком хорошо. Посол от Хлондета - Дметиро Экстаминос, сын злого правителя этого города. Дметиро ухаживает за дочерью барона, Глисен. Ни Турагар, ни Глисен не желают этого, но Сеспеч не может позволить себе оскорблять Хлондет.

Заговоры и слухи

Шпионы других сил Вилона, злодейские торговые принцы и монстры из опасных окрестных лесов наводняют Сеспеч.

Барон на день: Спокойное, самоуверенное должностное лицо приближается к игрокам с предложением стать одному из них «бароном на день». Персонажу предлагают короткую работу – магическое исполнение роли барона. Персонажа могут попросить нанести визит в Эльбалдер, осмотреть флот в Мимфе или председательствовать на праздновании в Ормпетарре.

Для этого могут быть разные причины. Возможно, барон собирается предпринять некоторые секретные переговоры, или, возможно, он должен сбить со следа группу убийц. Компаньоны персонажа могут быть замаскированы под охранников или членов баронской свиты. Задание опасно, но плата хороша (500-1,000 gp на персонажа). Если их атакуют, персонажи должны убить своих противников, если это необходимо, но при возможности захватить их. Живые пленники принесут дополнительную премию.

Голонтир «Язык Славы»

Медный дракон Голонтир была некогда малоизвестной, но чрезвычайно эффективной похитительницей драгоценных камней и продовольствия вокруг Уотердипа. Она недавно сбежала из своей прежней обители после захватывающего ночного сражения над Городом Блеска, в котором участвовали два враждебных драколича, несколько волшебников и Осторожного Ордена, и Культа Дракона (которые и напали на нее), и быстро прибывшие наездники на грифонах из Городской Стражи.

Агенты Культа Дракона в Уотердипе и Лускане обнаружили деятельность Дракона-Вора, сопоставив сообщения о действиях, которые они первоначально приписывали нескольким младшим вирмам или волшебникам, держащим на службе волшебных дракончиков-обманщиков. Когда они поняли, что эти действия были работой неуловимого дракона, известного волшебникам-приключенцам как Язык Славы, они сделали совместную попытку уничтожить или магически покорить ее.

Голонтир избежала сражения своей удачей, скоростью, ужасной акробатикой и вмешательством защитников Уотердипа. Раненая и преследуемая, она покинула свое логовище на крошечной скале Алспайр (прямо на Побережье Меча, около горы Сар) и свои традиционные охотничьи угодья вдоль побережья от Врат Балдура до Лускана. Голонтир - одиночка по своей природе, и она часто перемещает свою область и жилье, чтобы избежать других драконов, предпочитая скрытную жизнь вокруг человеческих городов дреме в логовище.

Теперь этот зрелый взрослый дракон устроил логово в разрушенном доме поместья в лесу на юго-востоке от Аррабара, в диких южных краях Чондата. Она проводит свои дни, наблюдая за событиями людской жизни вверх и вниз по Вилонскому Пределу, изобретая новые способы красть драгоценные камни или продовольствие (главным образом экзотические сыры, которые она любит).

Чрезвычайно умная и осторожная, Голонтир скрывает свою истинную форму иллюзиями. Она скрывается на лесных полянах, в руинах, на покинутых складах, на крышах или под покровом темноты. Подражая человеческим голосам, она также проницательно схватывает человеческую и драконью натуру. Это облегчает ей думать на несколько шагов вперед перед своими противниками, чтобы всегда иметь готовый запасной выход, схему исчезновения или путь обмана и альтернативный план, если главный потерпит неудачу.

Прозвище Голонтир происходит от ее привычки доставлять заклинания касанием своим удлиненным языком. Многие драконы и другие, кого она ограбила, стремятся вернуть свои потери, но кроме Культа Дракона (который, кажется, не знает точно, где она теперь живет), у Языка Славы нет никаких сильных или постоянных противников. Все чаще она занимается грабежами истощенных или раненых авантюристов, которые разбивают лагерь в цитадели, которая кажется им безопасной.

Тёрмиш

Столица: Алагон
Население: 1,693,440 (люди 78%, дварфы 9%, халфлинги 5%, эльфы 3%, гномы 2%, полуэльфы 1%, полуорки 1%)
Правительство: Республика
Религии: Чонти, Эльдат, Хелм, Ллиира, Ловиатар, Нобэньон, Силванус, Селунэ, Темпус, Тир
Импорт: Предметы роскоши, металл
Экспорт: Стекло, зерно, древесина, наемники, соль
Мировоззрения: N, LN, LG

Тёрмиш находится на северо-западе Вилонского Предела. Это богатая, плодородная земля сельскогохозяйственных деревень и немногих городов - мирная, цивилизованная и хорошо управляемая. Особенности Тёрмиша – раскидистые поля, разделенные преградами или плотными рядами деревьев, оставляющие вполне достаточно места для диких существ. Горы на западе - пристанище орков, кобольдов и других монстров, но набеги нечасты благодаря хорошо организованным наемным бандам, которые служат местной милицией.

Аборигены Тёрмиша имеют превосходную репутацию справедливых торговцев, приветствуемые по всему Внутреннему Морю. Область очень нравится авантюристам, несмотря на недостаток монстров. Захороненных сокровищ много (по крайней мере, согласно рассказам бардов), и область предлагает для исследования множество руин и диких земель.

Жизнь и общество

Люди Тёрмиша высоки, миловидны, с кожей цвета красного дерева. Люди торгового класса носят длинные бороды с тщательно подрезанными концами. Фраза «квадратный, как тёрмианская борода» означает что-либо хорошо или тщательно сделанное.

Помимо своих ферм, Тёрмиш известен своими декоративными и тонко обработанными доспехами. Эти доспехи украшены чеканкой, спиралями и выпуклыми рифлеными кривыми, смесью эльфийских и человеческих стилей. Иногда трудно понять, что важнее для тёрмианского бойца - его доспехи или его борода.

Тёрмианцы имеют разнообразные вкусы – и странные, и причудливые. Из самых известных - традиция блюда от гостя. От любого, кто посещает тёрмианский дом, даже по делу, ожидают представления прекрасного блюда яств. Улитки в декоративном шаре, сделанном из черепа - постоянный фаворит.

Главные географические особенности

Горы Орсрон формируют западную границу Тёрмиша. Горы Эфранн лежат на юге и Море Упавших Звезд - на севере.

Горы Алаореум: Эти самые северные пики Гор Орсрон расположены напротив Леса Галтмир. Проход Павших Деревьев отделяет их от остальной части Орсрона. Сюда входит Гора Андрус, полуактивный вулкан, священный для прихожан Талоса, которые, по слухам, находятся в союзе со злом, живущим в сердце вулкана. Алаореум также включают в себя Глубины Железного Клыка, большой дварфский карьер, который производит высококачественную железную руду, драгоценные камни и золото. Глубины Железного Клыка снабжают железом большую часть Тёрмиша.

Горы Эфранн: Эти горы долго служили каменным щитом между Тёрмишем и городами и городами-государствами берегов Предела. Путешественники знакомы с горой Колимнис, также называемой Вечнокурящаяся из-за своей вулканической деятельности. Более десяти лет назад гора угрожала уничтожать город Гильденглейд, но извержение спало, не причинив какого-либо ущерба.

Горы Орсрон: Самая большая, самая высокая горная цепь к югу от Хребта Мира - известное место жительства всех видов злых существ, включая кобольдов, орков, гоблиноидов и красных драконов. Это - дикое место, нетронутое цивилизованными странами Тёрмиша.

Важные места

Тёрмиш усеян сотнями сельскохозяйственных общин, слишком маленьких, чтобы появиться на большинстве карт, связанных проселочными дорогами, столь запутанными, что они сведут с ума захватчиков. Его немногие большие города – жемчужины страны.

Алагон (метрополис, 88,704): Столица Тёрмиша почти полностью построена из камня. Большой пожар в 352 DR снес город, и законы с тех пор требовали, чтобы все новое строительство было каменным или кирпичным.

Более старые здания были неоднократно расширены и перемоделированы и имеют за своими фасадами несколько слоев старых стен. Это строительство создало в городе тысячи закутков и потайных мест. Игры в прятки очень популярны среди детей Алагона.

Свободно избираемый совет управляет древней столицей Тёрмиша. Каждый гражданин, независимо от расы и социального положения, имеет отдельный голос. Главный спикер выбирается из рядов этого Свободного Совета. Обязанностей у этого главного спикера немного, самые серьезные из них - поддержка местных и наемных единиц для защиты от пиратов и от других наций. Остальная часть страны организована по подобному образцу.

Гильденглейд (метрополис, 48,384): Этот город – второй по величине в Тёрмише, дом дварфов, эльфов и полуэльфов. Его экономика основана на рубке леса, работе по дереву и горной промышленности. Эльфы управляют сообществом и обращаются со всеми переговорами в Изумрудный Анклав. Эльфы достаточно квалифицированы в лесоводстве и природосохранении, так что их связь с Анклавом, вероятно, лучше, чем у любого из городов Предела. Дварфское население концентрируется на горной промышленности – на необычно чистых золотых жилах, пронизывающих землю под Гильденглейдом.

Нонтал (большой город, 12,902): Запах удобрений, смешанный с ароматом скотобоен и кожевенных заводов, обеспечивает незабываемый обонятельный опыт для посетителей этого города. Однако соблазн золота притягивает любопытных на его улицы и в гостиницы. Нонтал был назван по имени волшебника, более столетия назад основавшего здесь магазин. Он построил дом позади местной гостиницы, установил знаки, предупреждающие людей оставить его в одиночестве, а затем исчез. В его доме рылись после его предполагаемой смерти, и было найдено направление к месту по имени Твердыня Нонтала - руинам, в которых, говорят, есть *портал* или *порталы* к отдаленным местам.

История региона

Происхождение Тёрмиша восходит к основанию Алагона в -37 DR. Алагон в конечном счете стал столицей мощной конфедерации воинственных коммерческих городов-государств, подобных Чондату в его расцвете. В 142 DR Лорд Алагона, Демпстер Тёрмиш, расширил свой контроль, включив всю территорию, которую Тёрмиш охватывает сегодня. Усилия Демпстера Тёрмиша по расширению его границ для включения городов-государств Хлондета и далее никогда не осуществились, и ко времени его смерти в 150 DR Хлондет оставался свободным.

После смерти Демпстера Тёрмиш не имел сильного лидера более ста лет. Политический контроль болтался взад и вперед между различной знатью и торговыми домами. Однако, коммерческая мощь Тёрмиша не потускнела в течение этого периода, поскольку тёрмианцы никогда не позволяют своим политическим амбициям пересечь дорогу бизнесу. 1242 DR управление Тёрмишем перешло в

когти синего дракона Анаглатоса, который проник в столицу и организовал переворот. Дракон управлял в качестве деспота в течение пяти лет, почти приведя страну к крушению.

Паладин Корвин Фриэс убил Анаглатоса и освободил Тёрмиш в 1247 DR. Чувствуя себя у власти некомфортно, Корвин отказался от правления на следующий год после создания республики, которая управляет Тёрмишем и сегодня. Корвин был убит при попытке переворота в 1254 DR, но переворот потерпел неудачу, и республика выстояла.

Сегодня Тёрмиш остается мирным, но осторожным. Его суда патрулируют Вилонский Предел, держа открытыми торговые маршруты, и его наемная милиция сохраняет безопасность на границах страны. Тёрмиш беспокоится о повышении мощи Чондата, но не предлагает помощь Сеспечу из страха спровоцировать Чондат.

Заговоры и слухи

Подобно другим местам Вилонского Предела, наемные компании и приключенческие банды занимают рабочие места, обычно связанные с местной милицией. Они нанимаются в разведчики и патрули «диких областей» Тёрмиша.

Исчезнувшие фанаты: Жители Тёрмиша собираются, чтобы увидеть полуэльфийку, известную как Певчая Птица, певицу и актера экстраординарной красоты, изящества и таланта. Она исполняет новый цикл баллад о мифической Принцессе Ариссаэа, любимом объекте песен Внутреннего Моря в течение некоторых столетий, ставшей на защиту невинных от рабовладельцев, пиратов, убийц драконов. Она в конечном счете освобождает свою завоеванную родину, поднимается на ее трон и находит любовь и счастье.

С каждым исполнением члены аудитории Певчей Птицы исчезают. Исчезнувшие никак между собой не связаны (богатством, родом, торговлей или местом жительства), но так как группа включает несколько наследников богатых семейств или торговых компаний, беспокойство возрастает. Нанимаются авантюристы для поиска исчезнувших людей и для захвата похитителей. Саму Певчую Птицу допрашивали, но она заявляет, что ничего не знает об этих происшествиях. Заклинания предсказания, похоже, не работают на Певчей Птице.

Западное Сердцеземье («Вестерн Хартлендс»)

Столица: Нет
Население: 1,641,600 (люди 78%, эльфы 7%, полуэльфы 4%, халфлинги 4%, полуорки 3%, гномы 2%, дварфы 1%)
Правительство: Города-государства, все со своими правительствами
Религия: Все
Импорт: Пиво, рыба, травы, железо, ковры
Экспорт: Золото, глиняная посуда, серебро, шерсть
Мировоззрение: Все

Западное Сердцеземье охватывают обширную область между Штормовыми Рогами Кормира и Побережьем Меча к югу от Уотердипа, от Болота Ящерицы на северо-западе до Одинокой Пустоши на краю Анорача на северо-востоке, до Берегоста и Зеленых Полей на юго-западе и Восточного Предела на границе Побережья Дракона на юго-востоке.

Водителям караванов из Амна и Сембии Западное Сердцеземье известно как «мили и мили миль и миль» - ветреный, травянистый край непроходимых трясин, разбитых земель, холмов, высоких пустошей и одиноких лесов, все из которых заполонены монстрами. Фермеры, приграничные народы, жители огороженных поселков и другие выносливые души, живущие здесь, сильны и достаточно независимы, чтобы прожить успешную жизнь на границе, где навыки и ум значат больше, чем родословная. В Западном Сердцеземье множество отдельных окруженных стеной городков, расовых анклавов, фермерских городков, монастырей, укрепленных цитаделей и вооруженных областей.

Западное Сердцеземье приветствует честолюбивых авантюристов. Дюжины раскрошившихся ныне империй стремились завоевать регион или доминировать в нем, оставив после себя укрепления, построенные волнами последовательных потенциальных монархов. Другие оставили поиски сокровищ, высокой и рискованной магии, или и того, и другого. В отличие от плотно заселеных регионов Сердцеземья и Севера, Западное Сердцеземье требуют долгих сухопутных путешествий до места назначения – но, по крайней мере, по пути никто не замерзает.

Жизнь и общество

Жители Западного Сердцеземья живут в рассеянных глухих поселениях. Люди запада обычно упрямы, независимы и гордятся своей способностью процветать в опасной окружающей среде. Их пограничный дух дополнен готовностью торговцев приветствовать незнакомцев скорее как потенциальных друзей, чем как потенциальных врагов. В отличие от некоторых народов цивилизованных восточных наций, народ запада относится к авантюристам благоприятно, считая их потенциальными клиентами, хорошими союзниками в борьбе и, возможно, даже соседями.

Главные географические особенности

Термин «Западное Сердцеземье» является достаточно всеобъемлющим. Это включает широкую полосу земли между Амном и Севером, простирающуюся от Побережья Меча до Побережья Дракона Внутреннего Моря. Его границы произвольны и являются предметом споров.

Битва Костей: По мере приближения путешественника к области, известной как Битва Костей, раскатистые западные поля уступают место белой как мел почве, утыканной чахлыми деревьями. Кости и другие признаки древнего сражения начинают превосходить своим количеством камни, до тех пор пока исследователь не сможет пройти через пустошь обесцвеченных костей, которые сопротивляются природному гниению почти три сотни лет.

В 1090 DR орда гоблинов и орков из Каменных Земель встретилась с армией людей, эльфов и дварфов к северу от Закатных Гор. Воины Тира, Кореллона и Морадина одержали победу, убив в шестидневном сражении бесчисленные тысячи вторгшихся орков. Даже лечащая магия эльфов и воскрешающие силы клериков не смогли не дать тысячам защитников соединиться с орками в смерти. Три сотни лет спустя место большого сражения - все еще проклятая и заполоненная призраками земля, покрытая костями и остатками сражения, достигающими фута в глубину и иногда складывающимися в большие отложения.

Шестьдесят квадратных миль, охваченные сражением - неприятные охотничьи угодья нежити: зомби, скелетов, гхолов, духов, призраков, спектров и даже личей. Молодые клерики воинственных вер часто наезжают к Битве Костей, чтобы доказать себя в сражении

против нежити. Их усилиям противостоят клерики Велшаруна и других божеств, считающих поле битвы участком для своих собственных отвратительных паломничеств.

Клоаквуд («Лес Плаща», «Укрытый Лес»): К югу от Врат Балдура и к северу от Кендлкипа лежит Клоаквуд - плотно переплетенный древний лес, вырисовывающийся по берегу на юг от Побережья Меча. В отличие от утесов на севере, береговая линия Клоаквуда теоретически позволяет судну пришвартоваться и послать маленькую лодку на берег за водой и припасами. Практически же только отчаянные моряки осмеливаются противостоять населению леса - тварям, монстрам и порочным фей.

Мудрецы Кендлкипа утверждают, что в Клоаквуде есть *порталы* к некоторым другим частям Фаэруна.

Далекие Холмы: Если бы их не затмевали пики северных и южных отрогов Закатных Гор, Далекие Холмы могли бы сами называться горами. Не скалистые горные хребты региона, укрытые долины и толстые искривленные стволы деревьев не пускают путешественников – это делают запретные шпили западной крепости Жентил Кипа, Даркхолда. До недавнего времени контроль Даркхолда над областью был абсолютным, но уход мага Семеммона привел к беспорядкам, конфликтам и ослаблению защитников Даркхолда.

Поля Мертвых: Подобно Битве Костей, Поля Мертвых - место древнего сражения. В отличие от орков, полегших в Битве Костей, смерти на Полях Мертвых - от столкновений между человеческими империями, королевствами Побережья Меча и Амна, споривших из-за контроля богатых сельхозугодий области. У ферм, разбросанных по области, было пять столетий, чтобы оправиться от последней большой войны, но старые доспехи, скелеты, неиспользованные свитки, оружие и магические безделушки, получившиеся от переплетения причудливых заклинаний, все еще появляются под плугами.

Лес Вирмов: Великие красные деревья и толстые сосны этого леса защищают множество зеленых драконов, которые считают себя владельцами леса. Вирмы правильно оценивают свой контроль над территорией. Убийцы драконов прибывают сюда на охоту, становясь героями или умирая при таких попытках.

Арфисты и другие герои путешествовали в лес для борьбы против лича, живущего в замке Лиранс Холд, но два авантюриста наконец убили лича и заняли его замок. Новые сообщения указывают, что авантюристы, занявшие место лича, унаследовали его злые пути. Лиранс Холд вернулся в список потенциальных мест для приключений закаленных героев. Если новые авантюристы сумеют убить нынешних завоевателей, вновь прибывшим рекомендуется продолжать двигаться - не стоит оставаться в замке на десять дней, если они не хотят разделить судьбу предыдущих жителей.

Забытый Лес: Некогда один могучий лес охватывал центр Фаэруна. Забытый Лес - фрагмент того древнего леса, заросший дубами, грецким орехом и шэдоутопами, населенный большим сообществом треантов. Треанты оплакивают каждую милю, которую лес потерял при распространении Великой Пустыни Анорач. Другое магическое бедствие с юга, Болото Челимбер, вторглось на лес с этого направления.

Друиды и рейнджеры - среди тех немногих, кто благополучно проходит сквозь рощи треантов. Один из великих друидов Фаэруна, Фезелтан (N мужчина человек друид 17/ученик Силвануса 4), живет в самой густой части леса. Он говорит с теми, кто способен дойти до него, но его дом менее доступен, чем вершина самой высокой горы Серых Пиков к западу от леса.

Зеленые Поля: Много столетий назад неисчислимые мелкие военачальники и честолюбивые торговцы основали феодальные владения на северных краях полей к северу от Змеиного Леса и к юго-востоку от Леса Острых Зубов. В настоящее время «халфлинг, который будет королевой» - Дхарва Разбитое Сердце (N женщина легконогий халфлинг эксперт 2/жулик 2/колдун 6). Дхарва любит пространство, бегущую воду, недостаток налогообложения (от любого, кроме нее) и постоянный поток караванов, пытающихся сократить маршрут от Облачных Пиков до Бердуска.

С помощью безмолвного партнера, который, вероятно, является Теневым Вором Амна, Дхарва основала на пути к Бердуску городок с палисадом, названный Гринест («Самый Зеленый»). Она не особенно довольна, что Теневые Воры являются ее партнерами, но пока что они ведут себя непосредственно и ограничены в делах. Это, конечно, может и измениться. Это был бы не первый раз, когда предпринимательство Зеленых Полей потерпело неудачу из-за несовместимых партнеров.

Холмы Серый Плащ: В 1335 DR лунные эльфы из соседней Эверески пришли в эту местность с высокими холмами и маленькими горами. В то время местность была известна как Холмы Гробниц из-за эльфийских кладбищ, усеивавших склоны и долины. Могилы все еще находятся там, но эльфийская нежить, которая прежде мучала область, была упокоена целеустремленными клериками лунных эльфов.

Это не подразумевает, что холмы теперь открыты для авантюристов и других путешественников. Напротив, склоны их постоянно окутаны серым туманом. Эльфы бесшумно движутся сквозь туман, неся серые *плащи эльфоподобных*, выполняя миссии, которые посторонние полностью не понимают. Кое-кто шепчет, что эльфы обнаружили магический тайник Нетерила и что они хотят сохранить его от рук пришельцев. В холмах вполне может быть оставлена магия нетерезов, но это не то, что держит здесь эльфов. Поселения лунных эльфов в Холмах Серый Плащ - форты и шпионские посты для наблюдения за Аноречем и Горами Серый Пик.

Бдительность лунных эльфов была оправдана, если не вознаграждена, недавним появлением в Анораче города нетерезов Шейд и

спасением фаэриммов через разрушенную Стену Шарнов. Эвереска и ее заставы в этих холмах стоят перед большой и ужасной опасностью, гораздо более опасной, чем случайная орда орков или налет драконов.

Фокусировка эльфов на скрытности и предостережениях означает, что их контроль над Холмами Серый Плащ не абсолютен. Честолюбивые люди-авантюристы вступают в Серый Плащ без предупреждения, быстро разрывают старые гробницы и убегают прежде, чем лунные эльфы могут принять ответные меры.

Высокая Пустошь: Самая большая из открытых вересковых пустошей западного Фаэруна, Высокая Пустошь печально известна как заполоненная монстрами, которые приходят из холодных туманов, чтобы напасть на странников. Высокая Пустошь - скалистая дикая местность, обширная и необитаемая, кроме ее внушающих страх монстров - особенно троллей, хотя путешественники, которые фактически пересекли пустошь, больше говорят об орках и хобгоблинах.

Высокая Пустошь ограничена на западе Туманным Лесом, тусклые синие поляны и глубокие рощи которого всегда имели смертельную репутацию, и на востоке – Змеиными Холмами, где скрываются змеи и юань-ти. Эти усеянные скалами, раскидистые земли, как считают, скрывают руины давно павших королевств - об этом неистово спорят мудрецы. Менестрели поют красочные, но противоречивые баллады об этих утерянных царствах. («Кости и троны утерянных стран» - любимая фраза, все, что осталось от давно забытой песни). Неоспоримо же то, что пустошь имеет свою долю разрушенных замков, каменных гробниц и пещер, почти все из которых уступили сокровища смелым и удачливым.

Волки и лекротты на пустоши редки, так как более крупных тварей убивают тролли, багбиры и хобгоблины убивают. Относительный дефицит естественных хищников позволяет процветать копытным животным всех видов, от маленьких скальных пони до косматых овец. Большие, хорошо вооруженные банды прибрежных фермеров и полагающихся на удачу торговцев приходят на пустошь в теплые месяцы, ища лошадей для обучения и продажи в другом месте или ища домашний скот, который можно увести. Жадных предупрежд ают, что хобгоблины и другие всегда обнаруживают крупномасштабные вторжения и устраивают им засады, и маленькая банда людей поплатится своими жизнями за эти набеги.

Подобно Эвермурз к северу от Дессарин, Высокая Пустошь покрыта украшенными мхом и лишайником скалистыми обнажениями, оврагами и ручьями с чистой водой, бьющей из камней, бегущими какое-то время через пустошь и затем уходящими в почву. Пустошь также окутана частыми туманами, так как преобладающие ветры, скорее нежные, чем холодные, приносят сюда туманы Севера.

Озеро Высоких Звезд: Высоко в разрушенных землях севера Высокой Пустоши это устрашающе красивое озеро привлекает человеческих, дварфских и эльфийских паломников, приходящих лишь для того, чтобы смотреть на легендарное прозрачное совершенство озера. Авантюристы не думают, что что-либо столь красивое не отягощено странными магическими силами, так что они рассказывают истории о затопленных храмах, затонувшем воздушном корабле Нетерила и затерянных под водами озера цивилизациях.

Болото Ящериц: Вместо того, чтобы свободно впадать в Море Мечей, Река Делимбайр распадается на болото из проток под сенью холодолюбивых кипарисов, украшенных висящим мхом. Люди избегают этих пяти с лишним сотен квадратных миль болот, если они не намерены ссориться с лизардфолками, динозаврами и черными драконами, которые скрываются в его мелких водах. Немногие динозавры вырастают до большого размера, так как на них отчаянно охотятся лизардфолки, которые и дали болоту его имя.

Под руководством своего нынешнего вождя, воина по имени Красный Глаз (СЕ лизардфолк мужчина варвар 11/чемпион Талоса 5), лизардфолки преуспели в изгнании из болота всех остальных интеллектуальных жителей. Они считают речные воды к югу от Даггерфорда своими охотничьими угодьями. Стычки с караванами и патрулями из Даггерфорда обычно направлены против лизардфолков, но это бывает не так часто, и они избегают таких поединков.

Благодаря частичной близости к морю Болото Ящериц никогда полностью не замерзает, хотя в глубокую зиму уровень его вод поднимается. Лизардфолки ненавидят слякоть и «выходят на землю» в течение холодов, строя логовища на гигантских кипарисах до возвращения уровня воды к нормальному.

Одинокая Пустошь: Лекротты, перитоны и буллиты наводняют эту высокую пустыню из пыли, скал и чахлых деревьев. Гноллы и орки охотятся на монстров, когда те не охотятся на них самих. Жизнь орков все еще довольно несчастна, но гноллы недавно нашли новое дело благодаря жентам, которые платят им за нападения на караваны других, но пропускание путешественников-жентов. Безопасность маршрута между Одинокой Пустошью и Забытым Лесом особенно важна для жентов теперь, когда прибытие города Шейд разрушило их маршруты через Анорач.

Болото Челимбер: Некоторые из руин, раскиданных по этой туманной болотистой низине, принадлежали первоначальному правителю земли, Принцу Челимберу. Челимбер в ранние дни Уотердипа враждовал с могущественным волшебником, известным как Волшебник Скалы. Принц нанял магических убийц, чтобы убить волшебника, который сопротивлялся ужасной магией. Сражение вырвалось из-под контроля, убив принца и уничтожив его страны. Некоторые из старых руин слишком магически или пугающи для вмешательства жителей болота, типа Замка Данкаппл.

Лизардфолки и булливаги прячутся на тысячах квадратных миль болота, которое все еще носит название Челимбер, иногда ударяя по караванам жентов, проходящим поблизости. Внутренность болота и самые старые руины - во власти сивов. Сивы предпочитают практиковать свои загадочные монашеские дисциплины в секретности, но авантюристы иногда приветствуются как замена в диете от болотных птиц и булливагов.

Мглистый Лес: Лесные эльфы, хайбсилы, друиды и рейнджеры комфортно проходят сквозь туманы этого вечнозеленого леса. Другие испытывают дискомфорт оттого, что не принадлежат его лесистым склонам, особенно – дикие орки и другие варвары, которые иногда крадутся через лес от Высокой Пустоши для ударов по соседнему Торговому Пути. Хотя лесные эльфы Мглистого Леса не желают допускать этого, они несут ценную службу для караванов и других путешественников, идущих к Даггерфорду, Секомберу или Мосту Боарскир, обеспечивая временную отсрочку постоянной бдительности, требуемой, чтобы пережить внимание существ, наводняющих Высокую Пустошь.

Река Чионтар: Река Чионтар связывает Врата Балдура и Побережье Меча со внутренними городами Элтурел, Скорнубел, Бердуск и Ирайбор. Баржи могут путешествовать вглубь до Ирайбора, где их следует разгрузить и везти товары по суше.

Змеиные Холмы: Змеиные Холмы - большое пространство скалистых холмов, которые катятся и ширятся на запад, пока не достигают Высокой Пустоши. Змеиные Холмы видят больше дождей, чем пустошь, обеспечивая кусты для укрытия неисчислимых змей области и рощи крупных деревьев, обеспечивающих защиту засадам бродячих юань-ти. Медные и красные драконы борются за владение землями, не занятыми ранее древними серебряными драконами.

Ущелье Черепа: Шаманы орков и хобгоблинов, пережившие шестидневную Битву Костей, сбежали с юга на этот узкий отрезок в верхнем течении реки Ричинг, заманивая преследующих их людей. Люди-воины убили демонов и дьяволов, вызванных орками для защиты позиций, вместе с гоблиноидами. Обычно победители имеют роскошь грабежа тел падших, но поле битвы Ущелье Черепа было быстро оставлено мощным демонам, переживших тех, кто их вызвал. Возможно, много сокровищ скрыто на реке, в белокаменных пещерах по стенам ущелья, или в логовищах существ, с которыми будет мудро не сталкиваться.

Побережье Меча: Земли вдоль Моря Мечей к югу от Уотердипа и к северу от устья реки Чионтар у Врат Балдура известны как Побережье Меча. Название происходит от белых утесов, которые возвышаются подобно сияющему клинку от берега на высоту до полумили, разделяя море и землю на сотни миль береговой линии. Не случайно, что два самых больших города Побережья Меча, Уотердип и Врата Балдура, огибают с обеих сторон большие утесы, потому что они - единственные участки на сотни миль, в которых суда могут благополучно швартоваться.

Лес Троллбарк («Шкура Тролля»): Вряд ли есть уголок Фаэруна, который не имеет леса, горной цепи или пустоши, названной по имени троллей. Подобно остальным, Лес Троллбарк связан с этими монстрами. Плотный подлесок, толстые искривленные стволы и множество трясин делает его совершенным охотничьим угодьем для монстров, которые могут проходить сквозь тернистые барьеры и гнезда ядовитых змей, не получая серьезного ущерба.

Троллклоу Форд («Брод Когтя Тролля»): Торговый маршрут, известный как Прибрежный Путь, фактически не проходит по Побережью Меча. Он становится внутренним во Вратах Балдура, обходя стороной Холмы Троллей и пересекаясь Вьющуюся Воду в

Тролллклоу Форд на краю Тролллклоуса. Брод мелок и действует, но вода черна и грязна, она все еще отравлена смертью божества Баала на севере у Моста Боарскир. Пересечение реки чревато опасностью, так как тролли часто посещают эту область, особенно в темные часы.

Тролллклоус («Когти Троллей»): Караваны с Прибрежного Пути, неверно оценившие свой рацион воды, посылают экспедиции в разбитые холмы и каменистые поля Тролллклоуса, чтобы найти естественные источники выше зараженной Вьющейся Воды. Часто источники служат отверстиями для полива и местами засады для троллей, высоких бормотунов и других убийственных монстров.

Холмы Троллей: Холмы Троллей наводнены той же самой кричащей, гнойной ордой троллей, что скрывается в Лесу Тролльбарк на севере. Некоторые говорят, что у троллей, живущих в пещерах под холмами, есть свое королевство. Правда в том, что эти тролли принадлежат ко множеству различных конкурирующих царств, которые были бы счастливы уничтожить друг друга, если не чудо регенерации троллей, позволяющее им переживать ущерб, наносимый их зубами и когтями друг другу.

Вьющаяся Вода: Вьющаяся Вода несется и играет через центральную часть Западного Сердцеземья, вырастая из маленького потока, вытекающего с южной стороны Болота Челимбер, в реку среднего размера, где она соединяется с Потоком Хвоста Змеи около Леса Вирмов. Вьющаяся Вода спускается к морю рядом потоков, которые можно увидеть у подножия Холмов Троллей.

Ниже Моста Боарскир, места смерти Баала (темного бога убийства), воды реки грязны и неприятны и текут черным на многие мили к западу от Тролллклоу Форд, где они слегка очищаются и становятся грязно-коричневыми, но в остальном нормальными. Жители Западного Сердцеземья называют черную воду «водой Баала» и отказываются пить ее, говоря, что она приносит неудачу. Хотя вода Баала не ядовита и может поддерживать жизнь, интеллектуальные существа, которые пьют ее, переносят в течение дня неприятные магические побочные эффекты, эквивалентные действию заклинания *проклятие*.

Лес Острых Зубов: Репутация этого леса как охотничьих угодий ужасных тварей, гидр и драконов уберегла его от лесорубов и поселенцев из Врат Балдура или чего-нибудь еще в этом отношении.

Проход Желтой Змеи: Эта область была названа по имени крылатой змеи, несколько сотен лет назад мучавшей этот промежуток Закатных Гор, расположенных у истоков реки Ричинг. Проход Желтой Змеи в последнее время был зажат змеями другого сорта — жентами. Патрули Жентарима контролировали торговый маршрут через этот проход до 1372 DR, когда волшебники Тэя и наемники из Хиллс Эдж привели патрули для защиты пещер в Подземье. В настоящий момент Проход Желтой Змеи свободен.

Важные места

Торговые города, рассеянные по большим рекам земли и сухопутным маршрутам Прибрежного Пути и Торгового Пути, доминируют над человеческим пейзажем Западного Сердцеземья. Столетия завоеваний и рассеянных поселений не сделали ничего, чтобы приручить землю – в основном здесь дикая местность.

Асбравн (маленький город, 5,668): Асбравн - центральный рынок для фермеров Закатного Дола, богатых сельхозугодий между Лесом Ричинг и Закатными Горами. Город сопротивляется набегам жентов из Даркхолда и более тонкому давлению благодаря милиции из добровольцев, известной как Наездники в Красных Плащах, чье количество часто пополняется дружественными или отставными авантюристами. Город – популярная остановка караванов для всех, кроме торговцев-жентов, которые могут покупать провизию, но не могут провести ночь.

Под ухоженными фермами и организованным рынком города находятся катакомбы, оставленные предыдущей цивилизацией полукочевых наездников, в которых иногда находят странные сокровища. Для города, стоящего на остатках старых могил, Асбравн солнечен и относительно необеспокоен нежитью.

Врата Балдура (метрополис, 42,103): Один из двух больших городов Побережья Меча, Врата Балдура лежит на северном берегу реки Чионтар, в двадцати милях от того места, где река впадает в Море Мечей. Расположенный на полпути между Амном и Уотердипом, город процветает в торговле.

Торговля не признает мировоззрения, так что терпимость – достоинство Врат Балдура, но не до такой степени, чтобы визитерам позволили действовать самостоятельно способами, вредными для других людей или собственности. Охранники в характерных черных шлемах с красными полосами с обеих сторон – городская полиция. Они уделяют больше внимания верхней половине города, части в пределах первоначальных стен, чем более новой, низшей половине у реки, окруженной более низкими стенами.

Как это часто бывает на Фаэруне, большое количество охраны во Вратах Балдура – ключ к присутствию гильдии хорошо управляемых воров. Глава гильдии Рэвенскар (NE мужчина человек жулик 10/искатель Маска 4) поддерживает хотя бы отдаленно любезные отношения с четырьмя великими герцогами Врат Балдура, включая Эльтана (LN мужчина человек боец 20), командующим компанией наемников Пылающий Кулак. Пылающий Кулак служит неофициальной армией Врат Балдура, обеспечивая дешевые услуги за субсидированную базу действий.

В большинстве крупных городов есть по нескольку главных храмов, но три главных зала поклонения Врат Балдура весьма примечательны. Высокий Дом Чудес Гонда размещает удивительное собрание единственных в своем роде изобретений. Гномы, изобретатели и ремесленники совершают паломничество во Врата Балдура для вдохновения и преданности. Храм Тиморы, Зал Леди, примечателен своим размером и богатством. Храм Амберли, эвфимистически известный как «Дом Водной Королевы» - один из немногих фактических храмов этого божества во всем Фаэруне.

Бердуск (большой город, 20,242): Жемчужина Дола занимает случайное положение по обоим сторонам Тропы Алдун от Амна к Реке Чионтар. Город имеет старую репутацию места для торговли и мирных переговоров – статус, поощренный его нынешним администратором, Высокой Леди Силирией Грудь Дракона (NG женщина человек бард 10/боец 3/Арфист 4). Силирия - один из лидеров Арфистов, чья самая мощная база, Зал Сумерек, стоит около городского храма Денейра. Арфисты используют Бердуск как свою базу для действий на Западе и Севере.

Леди Силирия твердо держит город в Союзе Лордов и использует свое влияние, чтобы умерить склонную к прибыли политику конкурентов города в Ирайборе и Скорнубеле. Арфисты быстро воспользовались преимуществом ослабления власти Даркхолда на его территории в Далеких Холмах, но они в то же время обеспокоены тонким повышением влияния Красных Волшебников на дела запада.

Берегост (большой городок, 2,915): Сорок или около того каменных и деревянных домов Берегоста угождают торговле между Вратами Балдура и Амном. Город не имеет никакого официального правительства, вместо этого им управляет высокий священник его крупного храма Латандера. Одетые в желтое аколиты храма носят оружие и хранят мир. Любопытно, что основатель города был также скорее заклинателем, чем политическим деятелем - волшебник по имени Улькастер основал здесь магическую школу, которая привлекла фермерскую деревню поддержать ее. Ревнивые волшебники-калишиты сожгли дотла школу Улькастера три сотни лет назад. Руины все еще видны над восточной стороной дороги, и клерики Лорда Утра следят за руинами и не дают сомнительным персонажам входить туда (или приходить оттуда).

Мост Боарскир: Эта массивная каменная структура пересекает Вьющуюся Воду по Торговому Пути из Скорнубела в Уотердип. Этот мост – самый современный в длинной череде мостов на этом месте. Мост находится в довольно хорошей форме, хотя две статуи темных богов, которые первоначально охраняли его концы, были разрушены заклинаниями, прочитанными прихожанами Мистры и Келемвора.

На Мосту Боарскир нет никакого постоянного поселения, но собрание торговых палаток и укрытий караванов, накапливающихся по обоим концам моста, никогда полностью не исчезает. В любое время палатки служат домом почти трем сотням торговцев, путешественников и висельников. Одно время двое авантюристов взяли палаточный городок под свою защиту и навязали грубый вид общественного порядка, но они ушли в Уотердип, и поместья на севере были заняты чередой вождей и окружения богатых торговцев.

Благодаря сражению между Цириком и Баалом, которое закончилось смертью Баала, текущая под мостом вода черна, неприятно пахнет и непригодна для питья. Выражение «Напейся с западной стороны моста!» - обычное в этих местах проклятие.

Кендлкип («Хранилище Свечей»): Эта цитадель учебы стоит на вулканической скале, смотрящей в море, в конце Пути Льва – дороги, соединяющей ее с торговой дорогой Прибрежный Путь. Кендлкип - многобашенная крепость, когда-то дом известного провидца Алаундо, и он хранит предсказания провидца среди своей огромной библиотеки писаний Фаэруна.

Цена для любого путешественника, чтобы вступить в хранилище - просто книга. Желающие вести исследовательскую работу в библиотеке хранилища должны подарить Кендлкипу новый том, оцененный проницательными хранителями врат Кендлкипа не менее чем в 1,000 gp. Монахи Кендлкипа, называющие себя Общепризнанными, также покупают некоторые книги, принесенные к ним тайно комиссионерами, чтобы обеспечить себя желаемыми письменами.

Хранилище управляется Хранителем Томов, которому помогает Первый Читатель - второй по полномочиям и традиционно самый ученый мудрец монастыря. Эти две должности управляют восемью Великими Читателями. Им в свою очередь помогает Певец, который бесконечно цитирует пророчества Алаундо, Руководитель (отвечающий за обучение помощников) и Оберегающий Врата, который взаимодействует с посетителями, занимается безопасностью и припасами для сообщества. Духовенство считается достойными гостями, но никак не частью иерархии монастыря.

Цитадель защищена могущественными, многослойными оберегами, не дающими гореть ничему, кроме фитилей и воска. Никакая бумага нигде в хранилище не может загореться. Эти обереги также блокируют магию *телепортации* и разрушительные заклинания, убивают всю грязь и насекомых и имеют другие секретные свойства. Дополнительный оберег запрещает вход во Внутренние Комнаты всем, кто не несет специального символа, которых существует лишь горстка. Во Внутренних Комнатах храняся самые мощные магические тома. Обычно лишь Великие Читатели могут вступать туда, но допускаются и другие – в компании Хранителя или Первого Читателя.

Центральная башня хранилища окружена красивыми основаниями, которые спускаются по кольцу зданий с внутренней части массивных внешних стен: дом для гостей, конюшни, зернохранилища, склад, больница, храм Огмы и святыни Денейра, Гонда и Милила. Порядок хранят пять низших офицеров Оберегающего Врата: четыре Наблюдателя, патрулирующих монастырь и наблюдающих за землей и морем с его самых высоких башен, и Хранитель Портала, у каждого из которых в качетсве помощников есть двенадцать монахов (все – опытные воины). У этих низших офицеров есть магические палочки и кольца, усиливающие их волю.

Никакой посетитель не может оставаться в Кендлкипе дольше чем на десять дней за один раз или вновь входить в монастырь менее чем через месяц после покидания его. Посетителям запрещается писать в библиотеке, но монахи пишут копии для соответствующих посетителей. Копирование стоит 100 gp за текст или 10,000 gp за книги заклинаний или любые тексты, содержащие заклинания, магические формулы или детали ритуалов, оберегов, командных слов и т.п.

Нынешний Хранитель Томов - Ульронт (LG мужчина человек прорицатель 7/мастер знаний 3), гордый и надменный волшебник. Ему лучше не перечить. Все просители, которые вступают в центральное хранилище, должны сидеть по левую руку от Ульронта по крайней мере в течение одного вечернего приема пищи и отвечать на его вопросы. Кендлкип имеет одно, но абсолютное правило: «Тот, кто уничтожает знание – чернилами, огнем или мечом – сам будет уничтожен. Здесь книги ценнее, чем жизни».

Нечто охраняет катакомбы и пещеры для хранения под Кендлкипом настолько хорошо, что немногие из вторжений снизу когда-либо достигали Кендлкипа. Немногие знают, что этот вирм-страж был когда-то серебряным драконом Миирим. Она была привязана на защиту монахов, зданий и книг Кендлкипа архиволшебником Торсом. Теперь Миирим - древний серебряный дракон-призрак, который, будучи уничтожен, восстанавливается всего за 2d8+8 часов. Миирим старательно защищает Кендлкип, но ее дух очень одинок и предпочитает борьбе разговоры. Она обменивает рассказы на информацию о текущих событиях.

Любой, кто пытается обмануть ее или провести атаку тайком, может ожидать услышать после этого вой, на чтение любого заклинания она может ответить дикой, разъяренной атакой. Если вирм-страж встречает вторгшихся, открыто несущих книги любого вида, она настаивает, чтобы они были отданы ей для «законного возврата» в Кендлкип. (Как она считает, письмена любого вида принадлежат Кендлкипу).

Писцы Кендлкипа сделали по крайней мере одну копию каждого тома, и полная «зеркальная библиотека», по слухам, скрыта где-то еще на Фаэруне. Сделанные Кендлкипом книги всегда несут символ хранилища: замок с огнем свечи, горящим на вершине его башни.

Корм Орп (деревня, 810): Город Корм Орп - блошиное пятнышко, чуть более дюжины постоянных зданий на Сумрачной Дороге между Хиллс Эдж и Хлутваром. Большинство жителей области - халфлинги и гномы, несколько людей живут в маленьких домах в холмах за городком. Лорд Корм Орпа, Дундаст Хултил, сочувствует Арфистам и часто призывает Арфистов Бердуска на помощь. Многие халфлинги, проходящие через холмы над Корм Орпом - квалифицированные авантюристы, и некоторые из них - Арфисты.

Даггерфорд («Брод Кинжала», деревня, 891): Четыре сотни лет назад сын торговца, вооруженный лишь кинжалом, стоял на броде реки Делимбайр и отгонял банду лизардфолков, убив шестерых, прежде чем его семейство и остальная часть каравана прибыли и отбросили лизардфолков, отбив брод. Теперь гордое сообщество Даггерфорд, окруженное стеной поселение почти в сорок маленьких каменных зданий и маленький замок, стоит на южном берегу брода, держа его чистым для караванов и путешественников, движущихся по Торговому Пути или направляющихся на восток к Секомберу и Лодуотеру.

Пуилл Грейтшот (LG мужчина человек боец 5) провозгласил себя герцогом Даггерфорда. Ему служит небольшая милиция, усиленная нанятыми авантюристами, которая патрулирует местные фермы и деревни. Благодаря постоянному движению по Торговому Пути Даггерфорд имеет немало святынь, храмов и мощных священников, включая полные храмы Чонти, Латандера, Шондакула, Темпуса и Тиморы.

Даггерфорд действует в длинной тени Уотердипа. В Уотердипе выражение «ушел в Даггерфорд» в общем соответствует «ушел за пределы города». Даггерфорд иногда балуется планами расширить свою гавань и перехватить себе часть торговли Уотердипа. Этот план нравится Совету Гильдий города, организации, члены которой ходят под масками, подобно Лордам Уотердипа (хотя у них нет магических защит, не позволяющих определенным магам узнать их личности). Если честно, Пуилл Грейтшот полагает, что совет слишком высоко оценивает способности его города.

Даркхолд («Темная Твердыня»): Начиная с 1312 DR черные стены и высокие шпили Даркхолда были западной базой действий жентов. Борьба, вызванная смертью и последующим воскрешением Бэйна, ослабила влияние Даркхолда на окружающую область, но не ослабила собственно контроль жентов над Даркхолдом.

Сам форт - твердыня с высокими шпилями, возвышающаяся на голой скалистой шпоре на склоне горы, называемой Серым Наблюдателем. Черный камень, использованный при строительстве Даркхолда, прибыл из мест, далеких от Западного Сердцеземья. Массивные дверные проемы, коридоры и потолки Даркхолда были построены для гигантов. Легенды по-разному приписывают строительство твердыни тем дням, когда гиганты управляли всем Фаэруном, или старшим элементалам, служащим рабами королевства Нетерил.

До воскрешения Бэйна волшебник Семеммон был бесспорным владыкой Даркхолда. Для злого гения Семеммон – достаточно спокойный, наблюдательный и мудрый человек. Он вступил в конфликт с Фзоулом Чембрилом в начале своей карьеры и никогда не искал способов и не желал полностью закрыть эту трещину. Когда в 1358 DR умер Бэйн, Семеммон стоял против поддержанных Звимом махинаций Фзоула, мудро управляя своими подчиненными, объединяя свою власть в Даркхолде и избегая конфликта с Фзоулом. Когда Бэйн вернулся и Фзоул установил единоличный контроль над восточными жентами, Семеммон оценил ситуацию, выбрал лучший курс действий и исчез.

Некоторые из сторонников Фзоула спокойно утверждали, что Фзоул сам устранил Семеммона, но высокопоставленные женты в этом не уверены. Эшемми (LE женщина лунный эльф волшебник 11), долгое время супруга Семеммона и его возлюбленная, исчезла одновременно с Семеммоном. Они отошли в сторону, чтобы биться в сражениях, которые они могут выиграть, вместо того чтобы продолжать удерживать цитадель, практически не имея шансов выжить против изначального штаба на востоке.

В настоящее время в цитадели размещаются постоянные силы жентов в восемь сотен воинов – чуть меньше, чем в те дни, когда Семеммон держал Далекие Холмы в совершенном рабстве. Фзоул позволяет в Даркхолде бороться за положение различным командующим жентов, включая Перегоста (CE мужчина человек боец 7/клерик Цирика 5). Все поклялись личной присягой лояльности руководству Жентарима, хотя здешнее сильное влияние цирикистов злит Фзоула, желающего видеть весь Жентарим под доминионом Бэйна.

Интриги и попытки убийств в качестве внутренней политик и Даркхолда теперь в восточных владениях жентов не допускаются открыто, но иногда вражда Даркхолда используется для поражения слабых. Если быстро не появится сильный лидер, Фзоул назначит своего собственного командующего, кого-либо достаточно сильного, чтобы решительно разобраться с интригами.

Башня Дурлага: Башня Дурлага выглядит как одинокий массивный клык на вершине вулканической скалы, которая возвышается на плоских равнинах, раскинувшихся к югу от Леса Острых Зубов. Башня Дурлага была построена дварфским героем Дурлагом Убийцей Троллей. У Дурлага был тот чрезвычайный случай, который дварфы называют «золотой глаз» - подавляющая жажда к сокровищам.

В течение своей приключенческой карьеры он вел себя честно, но в последние годы жизни Дурлаг ушел в свое логово и посвятил себя созданию «подарков» будущим поколениям авантюристов. Его башня настолько полна магических сокровищ, что заклинатели, читающие *обнаружение магии*, чувствуют головокружение. Магические обереги, механические ловушки и злорадные автоматоны гарантируют, что авантюристы, желающие проститься со своими жизнями, чтобы завладеть частью сокровищ Дурлага, должны биться так же жестко, как и Дурлаг для того, чтобы накопить свои запасы.

Постоянно ходят поверхностные слухи, что некий новый злодей победил обереги и стал жить в башне. Правда не настолько проста. В различные времена драконы, эскадроны блуждающих огоньков и иллитиды принимали «командование» башней, но во всех случаях жители в конце концов обнаруживали, что башня перехитрила их, скорее делая их временной частью своей защиты, чем фактически уступая свои тайны. В любое время в башне может быть множество партий или монстров, борящихся за шанс взять управление, грабя или спасая кого-либо.

Информация о текущих жителях башни доступна за небольшую цену в крошечном поселении людей и гномов Галликин в паре миль от Башни Дурлага.

Элтурель (большой город, 22,671): Если бы правитель Элтурела, Высокий Лорд Наездников Дхелт (LG человека мужчина паладин Хелма ?), был злым человеком, из-за положения его города наверху утеса, доминирующего над рекой Чионтар, не было бы конца неприятностям для других торговых городов региона. К счастью для мира и процветания долины Чионтар, Дхелт направил свои компетентные инстинкты на управление самыми безопасными, лучше всего охраняемыми и самыми эффективными сообществами торговли и сельского хозяйства Западного Сердцеземья. На этих жестких землях цивилизация зависит от военной мощи, и Элтурель управляется с первоклассной армией из двухсот верховых воинов, известных как Адские Наездники. Караваны и конвои речных судов заходят в зону контроля Элтурела хотя бы для того, чтобы расслабиться и провести день-два за спиной солдат Лорда Дхелта.

Эвереска (большой город, 21,051): На эльфийском языке Эвереска означает «дом-крепость». Эта великая долина и город в ее пределах, единственное большое поселение лунных и солнечных эльфов, оставшихся на Фаэруне после Исхода, угнездились между двенадцатью высокими холмами, которые действуют как естественные стены. Доступ к этому убежищу существует только воздушным путем или через высокий проход, охраняемый элитными эльфийскими стражами. Подход к городу ведет через долину в форме полумесяца с террасными виноградниками и плодовыми садами. Сам город Эвереска - шедевр оформленных камней и обработанных деревьев, устроенных для архитектурного воздействия и мощной защиты.

Правители Эверески - Старшие Холма, эльфы огромного возраста, учености и мощи. Благодаря заботе Старших Холма и предвидению жители Эверески свободны жить глубоко внутри эльфийских тайн. Некоторые эльфы никогда не покидают Эвереску ради внешнего мира. Другие охраняют город с непрерывной бдительностью.

Большинство людей знает об Эвереске лишь слухи, или от наблюдения или крошечных скульптур, данных как подарки самым преданным друзьям эльфов. Истории сообщают о силе эльфийской магии в пределах города, типа способности его жителей идти прямо по вертикальной поверхности, как будто под действием заклинания *подъем паука*. Эти (и еще большие) эффекты исходят от мощного *мифаля*. Великая сила *мифаля*, защитные способности высшей эльфийской магии на пике ее мощи, призываются очень редко.

Хиллс Эдж («Край Холма», маленький город, 9,716): Хиллс Эдж угождает и караванам жентов, и честным путешественникам. Маленький, но преуспевающий, город имеет заслуженную репутацию грязных дел и злобных последователей. Бандиты, разбойники, убийцы и головорезы узнают друг друга в тавернах Хиллс Эджа, и бывает трудно убить человека, который купил Вам выпивку прошлой ночью.

Официально Хиллс Эдж выбирает мэра каждый год, но подходящих кандидатов найти трудно. В 1371 DR Красные Волшебники основали в Хиллс Эдж маленький анклав. Он процветает, как и Хиллс Эдж, благодаря увеличившимся расходам тех, кто прекращает покупать оборудование тэйцев.

Караваны жентов все же проходят через Хиллс Эдж достаточно удачно, но готовы к тому, что авантюристы могут сыграть на напряженных отношениях между тэйцами и жентами. Женты не ценят роль тэйцев в недавнем освобождении Прохода Желтой Змеи. В свою очередь, Арфисты из Бердуска еще менее счастливы из-за присутствия тэйцев, врагов с улыбающимся лицом, чем из-за печально известных властных жентов.

Хлутвар (маленький город, 5,668): С самой высокой точки подобного крепости храма Хелма в центре Хлутвара остроглазый наблюдатель может в ясный день видеть черные башни Даркхолда более чем в шестидесяти милях на востоке. Стойкая бдительность, мощная десятифутовая стена и преданное поклонение Хелму – вот что не дает Хлутвару пасть перед жентами. Высокий священник Хелма Морандир (LN мужчина человек клерик 14/ученик Хелма 4), бьющийся магическим *танцующим* мечом, укрепляет решимость города жестко стоять против жентов.

Ирайбор (большой город, 16,193): Город Тысячи Шпилей занимает растянутый горный хребет над северной развилкой реки Чионтар. Место для строительства – в основном на вершине горного хребта, так что торговцы Ирайбора и другие граждане приспособились к этому: множество башен возвышается во всех кварталах города. Большие торговые дома Ирайбора конкурируют в строительстве самых высоких, самых богатых и самых фантастически причудливых башен, привлекая к своему бизнесу, словно павлины. Подобно павлинам, которые борются, когда один лишь вид не может решить дела, великие дома Ирайбора иногда сговариваются сваливать башни друг друга, используя магию или нанятых авантюристов для запутывания следов.

Один из этих нанятых авантюристов занял выдающееся положение в середине войны торговцев и взял на себя управление городом. Брон (LG мужчина человек боец 5/паладин Эльдат 4) полагает, что его город мог бы стать главной силой в Западном Сердцеземье, если бы прекратил тратить свою энергию на внутреннюю вражду.

Смеющаяся Лощина: В нескольких милях к северу от Даггерфорда перекат на реке Делимбайр бежит через старый дварфский карьер, где дварфы использовали реку, чтобы смыть отходы подальше от своей шахты. Шахтеры делали это в течение столетий, и ложе вымылось ниже густой растительности, покрывающей стены утесов с обеих сторон реки. Эльфы, хайбсилы и дикие эльфы ставят заслон у стремнины, отгоняя тех, кто приходит сюда в поисках шахты и ее предполагаемых сокровищ.

Скорнубел (большой город, 14,574): Скорнубел, Город Караванов – протяженное гудение коммерческой деятельности вдоль северного берега, где Река Чионтар встречается с Рекой Ричинг. Он управляется группой пожилых или средних лет авантюристов и владельцев караванов, некоторые из которых покровительствуют найму авантюристов для решения проблем города, а другие предпочитают, чтобы авантюристы поскорее ушли. Во всем правящий совет выбирает идеалами эффективность и прибыль.

В Скорнубеле приветствуются караваны всех наций, организаций и торговцев. Точно так же святыни почти всех фаэрунских божеств можно найти где-нибудь в низших зданиях города. Торговая компания Красный Щит контролирует и военные, и торговые караваны из Скорнубела. Красные Щиты также служат официальной армейской и полицейской силой Скорнубела. В качестве армии они эффективны. Как полицейская сила они концентрируются на расслаблении, собственном наслаждении и заботе об интересах компании Красный Щит.

Секомбер (маленький городок, 1,417): Расположенный на Беге Единорога, прямо на север от Высокой Пустоши, Секомбер является или самым северным поселением Западного Сердцеземья, или первой деревней Севера, в зависимости от того, кто рисует карту. Те, кто считает его Западным Сердцеземье м, указывают на мирность города, его процветающие семейства рыбаков и фермеров, его красочные сады и его гостеприимство к проходящим караванам. Те, кто думают о нем как о части Севера, указывают на значительное количество в городе авантюристов и проводников, которые имеют по крайней мере проходные дружественные отношения с Высоким Лесом на севере.

Город приветствует путешественников, особенно авантюристов, которые используют город в качестве баз ы для набегов в Высокую Пустошь или в Высокий Лес. Не совпадение, что к таким авантюристам обращаются за помощью, когда горгульи и худшие существа выкапываются из руин давно умершего Атлантара, Королевства Оленя.

Колодец Драконов: По всему Фаэруну ходит легенда, что у великих драконов есть кладбище, место, куда они идут умирать. Колодец Драконов, полый кратер старого вулкана к северу от Закатных Гор и к югу от Битвы Костей, и является таким кладбищем. До недавнего времени тысячи его скелетов драконов были скрыты от видения мощным заклинанием и охранялись теневым драконом-нежитью, называемым Ужасным Драконом. Культ Дракона, изучающий Колодец Драконов, заключил договор с Ужасным Драконом, за которым последовало развязывание магии, привязывавшей стража к Фаэруну.

Вместо наслаждения свободным проходом к сокровищам Культ Дракона столкнулся с серьезным сопротивлением членов нескольких различных фракций. Заинтересованные стороны включают драконоподобных, которые отказываются разграблять место упокоения великих драконов, юань-ти, недавно прибывших меньших драконов и различные партии авантюристов и мудрецов, поглощенных грабежами. Несмотря на трудности, Культ тайно возводит темную и мощную крепость, чтобы наблюдать за этим местом, и планирует здесь великие колдовства и обряды.

История региона

Древняя история Западного Сердцеземья показывает себя в рассеянных гробницах, разрушенных статуях и разбитых руинах дюжин могущественных королевств. Как свидетельствуют участки типа Полей Мертвых и Битвы Костей, немногие из этих королевств распались мирно.

Крупные войны в регионе в последние столетия редки, кроме сражения между божествами Баалом и Цириком на Мосту Боарскир во время Времени Неприятностей. Цирик убил Баала и украл его силы –область убийства.

За столетия до возвышени я Уотердипа самым большим королевством в Западно м Сердцеземье был Иллефарн, королевство эльфов, конкурировавшее с Миф Драннором. Фалорн (Царство Трех Корон, или Падшее Королевство) и Королевство Человека управляли какое-то время по следам Иллефарна, но с тех пор никакая отдельная власть не управляла областью целиком. Торговая культура Уотердипа, Амна и рассеянные член ы Союза Лордов - самая долг оживущая цивилизаци я, возвысившаяся в Западно м Сердцеземье со времен падения Иллефарна.

Интересам торговых городов иногда помогают, а иногда мешают силы жентов, работающие из крепости Даркхолд в Далеких Холмах. Кроме погоды, изменчивая грация Даркхолда - вероятно, единственная из больших переменных в жизни жителей Западного Сердцеземья.

Заговоры и слухи

Западное Сердцеземье дружественно к добросердечным авантюристам. Неотмеченные на карте горы, дикие леса, бездорожные холмы и леса призраков окружают малень кие поселения, и авантюристы всегда были первым зубом защиты против злых групп - Культа Дракона, Теневых Воров и Жентарима, которые стремятся расширить свое влияние в области.

Хочет получить свои вещи обратно: Герои могут быть удивлены, столкнувшись с прямой манерой Эшемми, возлюбленной Семеммона, бывшего правителя Даркхолда. Семеммон оставил в Даркхолде некоторое имущество, когда сбежал оттуда, и он хотел бы получить его назад. Эти изделия хорошо скрыты, но всегда есть шанс случайно найти их, пока крепостью управляют другие командиры.

Семеммон не хочет сам возвращаться в Даркхолд. Вместо этого он хочет, чтобы герои ворвались в Даркхолд и вернули его вещи. Он даже дает информацию PC, чтобы уменьшить их риск, который можно предчувствовать. Он согласен оплатить услуги PC, половину вперед, и сообщает им, что изделия, которые они собирают для него, не должны попасть в руки жентов Фзоула. Если PC хотят встретиться с самим Семеммоном вместо его возлюбленной, это можно устроить.

Семеммон не беспокоится, если PC не примут его задание. Фактически, он оставляет четверть огромной платы (столько gp, сколько требуется, чтобы всерьез заинтересовать PC) в подарок, просто говоря, что желает работать с PC в будущем. Новый план Семеммона в конечном счете состоит в том, чтобы сделать себя полезным для сил добра, которым он прежде противостоял. Объекты, которые Семеммон хочет вернуть, могут быть документацией о шпионах Жентарима в регионе, книгами заклинаний с уникальными заклинаниями или мощными магическими изделиями.

Элденсер, червь, скрывающийся в клинках

Один из самых странных драконов, в настоящее время действующих на Фаэруне - Люркер, медный вирм-самец, более ивестный как Элденсер. Для бардов и рассказчиков в тавернах он - Червь, Скрывающийся в Клинках.

Элденсер использует заклинания, чтобы покинуть свое увядшее, магически сохраняемое тело в убежище, а затем передать свои чувства клинку любого металлического оружия, из которого он может чувствовать мир и вбирать магию, как будто находится в собственном теле. Он обошел так весь Фаэрун - внутри мечей, не смотря ни на один из миров своей территории, но совершенно свободно пересекая их. Из последних, его любимые охотничьи угодья - Амн, Тетир и торговые территории между Уотердипом и Побережьем Дракона. Он приобрел или разработал магию, позволяющую ему «перескакивать» из одного меча в другой, если его текущий «транспорт» занят неинтересными для него действиями или покинул избранное им охотничье угодье.

Элденсер игнорирует других драконов, если они не обнаруживают его. Он бодро борется против попыток угрозы или управления собой и сопротивляется любому дракону, пытающемуся забрать «его» клинок. Друг авантюристов (которые в качестве носителей клинков могут приносить ему волнения и путешествия), Элденсер сторонится лишь заклинателей, которые хотят магически исследовать клинок, в котором он находится. Он активно шпионит за любыми работами над магией, которая может позволить дракону регенерировать или заменить старое, крошащееся тело.

Элденсера ведет потребность наблюдать за всеми живыми существами и учиться тому, как они действуют на всех стадиях жизни. Знание, которое он приобрел, дает ему возможность прекрасное схватывать причины и эффекты дел и событий. Удовлетворенный одиночка, Элденсер наслаждается прекрасной человеческой едой и питьем.

В настоящее время он посвящает себя наблюдению за красотами Фаэруна и интересуется борьбой его жителей (полуэльфов, людей и особенно эльфов). Элденсер пытается влиять на политические события, чтобы помочь героям, ослабить власти и продвигать улучшенные возможности для своего будущего развлечения. Он следует таинственному процессу для достижения драконьего бессмертия, известного как Путь Оссавитора, детали которого неизвестны гуманоидам.

Семеммон

Мужчина человек волшебник 17: CR 17; Средний гуманоид; HD 17d4+3; hp 49; Инициатива +2; Скорость 30 футов; AC 20 (касание 12, застигнутый врасплох 18); Атака +8/+3 рукопашная (1d6, +1 *четвертной посох*, или 1d4/19-20 плюс заклинание *яд* 1/день, *кинжал яда*) или +10/+5 дальнее касание (заклинанием). SQ Увеличенная Харизма, увеличенная Мудрость; AL LE; Спасброски Стойкость +7, Рефлексы +7, Воля +14; Сила 9, Ловкость 15, Телосложение 10, Интеллект 20, Мудрость 18, Харизма 18. Рост 5 футов 7 дюймов.

Навыки и умения: Алхимия +10, Блеф +9, Концентрация +15, Дипломатия +13, Сбор Информации +6, Излечение +6, Скрытность +17, Запугивание +8, Знание (тайны) +20, Знание (архитектура и проектирование) +8, Знание (история) +13, Знание (религия) +11, Слушание +6, Профессия (гербалист) +9, Поездка (лошадь) +5, Наблюдение +13, Поиск +8, Чувство Мотива +12, Колдовство +20, Обнаружение +9; Боевое Колдовство, Создание Чудесного Предмета, Расширенное Заклинание, Великая Стойкость, Усиленное Заклинание, Лидерство (21), Ускоренное Заклинание, Написание Свитка, Фокус Заклинания (Зачарование), Фокус Заклинания (Воплощение), Крепость.

Специальные качества: Увеличенные Мудрость и Харизма: Семеммон улучшил свои показатели Мудрости и Харизмы с помощью свитков *желания*.

Заклинания волшебника в день: 4/6/5/5/5/4/3/2/1. База DC = 15 + уровень заклинания, 17 + уровень заклинания для заклинаний воплощения и зачарования. Как бывший Лорд Даркхолда и бывший студент Мэншуна, Семеммон имеет доступ ко множеству магических знаний и ко множеству заклинаний, включая много редких и необычных. Предположите, что он знает все заклинания с 1-го по 5-й уровень и половину заклинаний с 6-го по 9-й уровень, включая все заклинания зачарования. Кроме того, DM может свободно назначать заклинания для Семеммона, представляя ему доступ к редким томам и его собственному мастерству в разработке заклинаний.

Имущество: +1 *четвертной посох, кинжал яда, наручи доспеха* +8, *нагрудник щита*, *шлем телепортации, плащ горгульи* (носящий может полиморфировать в горгулью на 1 час/день), лавандовый и зеленый *камни юун* (сохранение 24 уровней заклинаний), *амулет защиты от яда, кольцо регенерации, роба смешивания*, *жезл молнии* (10-й).

Способный лейтенант Мэншуна в течение ряда лет, Семеммон долго служил Лордом Даркхолда. Он поднялся в этот ранг, будучи неизменно вежливым, компетентным и послушным приказам, данным Мэншуном, Фзоулом Чембрилом и различными наблюдателями Жентарима. Под своей тихой вежливостью он хитер и расчетлив, способен сдерживать недовольство (но не позволяет управлять собой) в течение многих лет. У него всегда есть готовое спасение из любой опасной ситуации, и он не смущается использовать его.

Семеммон - способный волшебник, бывший ученик Мэншуна, оставшийся при этом в живых, быстрый на безжалостное устранение конкурентов и уклонение от вины. Он помешал множеству попыток Фзоула захватить командование Жентаримом и таким образом заработал себе бессмертную вражду священника – но он также защитил и верхушку власти Жентарима в самых диких эксцессах и Мэншуна, и Фзоула, часто спокойно «собирая осколки». В процессе этого он стал мастером дипломатии и предвидения, хорошим командующим отрядами и мастером-стратегом, который всегда имеет наготове несколько планов отступления (и скрытых магических изделий).

Семеммон умеренно манерен, наблюдателен, терпелив и остро интеллектуален. Безжалостный и сильный управляющий, он не эгоманьяк и не любитель тирании и не переваривает ненужного насилия и жестокости, считая это расточительностью. Он любит и любим своей последовательницей Эшемми (LE женщина лунный эльф волшебник 11). С течением лет он остается лояльным Черной Сети – по мнению наблюдателей Жентарима, он и *был* Черной Сетью, имея в своих руках все управление, в то время как его юзерены бредили, преследовали безумные схемы и боролись друг с другом. Радикальное увеличение власти Фзоула сообщило о конце терпимости священника к любому, кто выступит против него, и Семеммон и Эшемми сбежали из Даркхолда прежде, чем Фзоул смог действовать против них.

Семеммон - черноволосый человек с красивой внешностью, средних лет и превосходного здоровья, носящий консервативные, но хорошо сделанные одежды. В путешествиях он использует магические маскировки. Он выглядит спокойным даже в жарком сражении и при столкновении с большой опасностью.

За пределами Фаэруна

Даже самый знающие ученые Кендлкипа немногое знают о том, что находится за пределами земель Фаэруна. Хотя герои, исследователи, дипломаты и торговцы путешествуют за пределы Фаэруна, редко встречаются люди, посетившие более одного специфического региона за пределами обычно известных земель.

Кара-Тур

Земли Орды тянутся на сотни и сотни миль, начинаясь от земель Рашемена и Нарфелла. И на самом востоке востока, за гранью восхода солнца, находится обширная и изумительная земля легенд, известная как Кара-Тур. Горы, столь же высокие, как небо, непроницаемые джунгли и пустые поля, занимаемые жестокими племенами туйган, стоят между самыми восточными странами Фаэруна и протяженными империями Кара-Тура.

Кара-Тур - земля шелка, специй и золота, красивая земля, управляемая надменными и жестокими военачальниками. Путешественники со страхом рассказывают об Империи Шу, тысячемильном королевстве, охраняемом могучей стеной. В Шу Ланг, говорят они, храмы покрыты золотом, и Император осуществляет контроль над тысячью королей и миллионом мечей.

Из этих фантастических стран на запад ведет единственный торговый маршрут. Золотой Путь пересекает великое пространство Земель Орды, идет через Рашемен и Теск и наконец встречает Внутреннее Море в порту Телфлэмма. Здесь шелк Шу и экзотические специи с островов Уа прибывают на Фаэрун после поездки в тысячи миль, длящейся много месяцев. Золотой Путь остается открытым только при попустительстве туйган, которые иногда взимают губительную дань с задержанных или перекрывают дорогу вообще.

Мазтика

Десять лет назад смелые наемники на службе Амну прошли Бесследное Море, плыли на закат неделю за неделей, пока не достигли неизведанной земли за гранью заката - Мазтики. Борясь против странных воинов земли, они основали на западном континенте опорный пункт. Теперь несколько мощных торговых компаний борются, чтобы выкачать богатства этой новой земли. Результат - торговля, открытия, немалая борьба против враждебных мазтикцев и конкуренция жителей Фаэруна.

О Мазтике известно даже меньше, чем о Кара-Туре. Это - земля запретных естественных преград и сотен отдаленных, уединенных культур, большинство которых враждебны друг другу. Каждый год все больше золота, драгоценных камней и ценных новых растительных культур типа ванили и кофе привозятся на Фаэрун на амнийских каракках - односторонняя торговля, которая обещает неимоверно обогатить эту нацию.

Закхара

Лучше всего известный и чаще других посещаемый из соседних субконтинентов Фаэруна, Закхара находится за Великим Морем, на юге и востоке. Закхарцы обычны в портах Халруаа, Нимбрала, Дамбрата и Люирена, и морские торговцы этих стран говорят, что пустынная земля скрытых чудес и тонкой культуры находится лишь нескольких сотнях миль за морем от южных берегов Фаэруна.

Берега Закхары мучают особенно жестокие и многочисленные корсары. Они требуют тяжелую дань и иногда вообще преграждают морское путешествие к экзотической южной земле. Но даже когда путь открыт, фаэрунские путешественники не всегда находят скрытые города Закхары.

Закхара - земля великих пустынь, пышных оазисов и мощных гениев, которые вмешиваются в дела человечества. Она объединена мощной верой вдохновляющего благочестия, рвения и чести, но легенды говорят о населенных демонами городах и безбожных колдунах, владеющих странной магией.

Море Ночи

Последняя и самая фантастическая из стран вне Фаэруна находится столь близко, что каждый из жителей Фаэруна видел ее издалека. Над небесами царит необъятное пространство, называемое Морем Ночи, где реки звезд и миров, странных и замечательных, мерцают подобно серебряному огню во тьме.

Есть множество историй о волшебниках, стремившихся подняться выше неба и исследовать его темные воды, принцах, управляющих замками из серебряного света, и хрустальных эльфийских кораблях, что поднимаются с западных морей в сверкающие океаны, более обширные и более невиданные, когда сумерки падают на лик Торила. На землях, где волшебники создают летучие замки, а клерики несут благочестивые чудеса, легендарные острова и царства ночного неба нормальны для самого дикого полета воображения и самых странных мечтаний обо всем.

Селунэ

Луна Торила известна как Селунэ. Через осторожные наблюдения и постоянные предсказания мудрецы решили, что она кружится вокруг Торила на расстоянии приблизительно двадцати тысяч миль. Хотя Селунэ в небе кажется не больше человеческой ладони, удерживаемой на расстоянии вытянутой руки, она - свой собственный мир примерно двух тысяч миль в диаметре.

Селунэ достаточно ярка, чтобы в полнолуние отбрасывать бледные тени. Ее сопровождают в небе Слезы Селунэ, множество меньших светил, идущих поперек неба по большой дуге, тянущейся за луной. Детские рассказы говорят о пиратах на летучих кораблях, которые приходят со Слез для набегов и грабежей, но никто не воспринимает эти истории всерьез.

Затмения

Орбита Селунэ вокруг Торила находится почти в той же плоскости, что и орбита Торила вокруг его солнца, так что солнечные и лунные затмения достаточно часты. Солнечные затмения никогда не бывают кольцевыми (при затмении не виден край солнца) и почти никогда - частичными, потому что тень Селунэ наТориле и тень Торила на Селунэ весьма велики. Затмения, таким образом, захватывающи, но скорее банальны. Жители любой специфической земли не всегда замечают такие затмения, как и восход и закат Селунэ. Солнечные затмения могут ненадолго заставить пробудиться ночных существ, но они быстро возвращаются ко сну после возвращения дневного света.

Стадии Селунэ

Селунэ полна точно в полночь, первого числа Хаммера 1372 DR, и каждые тридцать дней, десять часов и тридцать минут после этого. Говоря технически, время между последовательными полнолуниями – один синодический месяц, время от одного соединения Солнце-Торил-Селунэ до следующего. Селунэ делает точно сорок восемь синодических революций каждые четыре календарных года наТориле. Таким образом, Селунэ полна точно в полночь в первый день каждого високосного года и имеет ту же самую стадию в любой календарный день на четыре года вперед или назад.

Один из фаэрунских праздников, Праздник Луны, проводится в течение полнолуния, который любезно обнаруживается в этот день или рядом с ним. Поскольку синодический период Селунэ столь близок к фактической длине календарного месяца, Селунэ полна в районе первого дня каждого месяца или в фестивальные дни, плюс-минус день или около того. Ежегодные фестивальные дни служат для исправления несоответствия между синодическими и календарными месяцами, а Шилдмит обеспечивает необходимое исправление каждый четвертый год, чтобы не дать сместиться ежемесячному полнолунию.

Слезы Селунэ

Слезы Селунэ - скопление сотен очень маленьких, но ярких небесных тел (астероидов), которые кружатся на орбите Торила по следу Селунэ. Слезы действуют подобно любым таким телам в Троянской точке, что означает, что они не остаются на месте, а фактически вращаются вокруг обычного центра водоворота. При рассмотрении сверху Слезы кажутся очень большим диском из сотен различных тел, ни одно из которых не имеет примечательного размера. Слезы видимы как точки света, подобно звездам, и слишком малы, чтобы зритель мог различить их фактические формы.

Индивидуальные орбиты Слез не точно сопланарны с орбитой Торила и Селунэ, но близки к ним. В результате их вид в ночном небе Торила - сглаженный эллипс ярких «звезд», тянущийся за Селунэ на шестьдесят градусов поперек неба, по эклиптике. Как правило, средний человек может покрыть образ Селунэ своим сжатым кулаком на длине руки; Слезы, однако, кажутся охватывающими область ночного неба почти на три ладони в ширину и приблизительно на три пальца в глубину на длине руки. Относительные положения отдельных Слез изменяются от ночи к ночи, как и их орбита от общего центра.

Слезы недостаточно ярки, чтобы видеть их в течение дня, хотя Селунэ зачастую видна. Хотя Слезы ярки даже при молодой Селунэ, они не всегда видимы в ночном небе, так как у них также есть время восхода и заката и, таким образом, ночью их может и не быть. Первая Слеза восходит приблизительно через четыре часа после Селунэ. Поскольку это достаточно долго, полный восход или закат Слез занимает приблизительно три часа после восхода или заката первой Слезы. Эффекта всех Слез недостаточно, чтобы отбрасывать ночные тени.

Некоторые мудрецы верят, что Слезы, подобно Селунэ, населены, хотя очень немногие делают разумные предположения о том, кто живет там. Еше меньше действительно были там, чтобы рассказать об этом.

Вестники Рассвета

В течение столетий астрологи наблюдают появление одной или двух особенно ярких звезд Бнезадолго до восхода солнца и прямо после заката. Анадия и Коллар иногда известны как Вестники Рассвета, хотя они могли бы столь же легко называться Вечерними Вестниками. Это также миры, во многом подобные Торилу, только находящиеся ближе к солнцу Торила и, таким образом, никогда не наблюдаемые в небе далеко от него. Коллар больше и ярче и обычно находится выше в ночном небе.

Магические устройства видения и глубокие предсказания представляют Анадию как маленький, янтарного цвета мир с лесной зеленью на полюсах. Коллар - полосатый серо-белый шар, по слухам – с безбрежными океанами под затянутым облаками небом.

Пять Странников

В глубине Море Ночи бродят Пять Странников – непостоянные звезды, которые не следуют ежегодным путем через небо, как остальные. Эти Странники заметно отличаются от звездных рек, через которые они бродят; они больше, ярче и демонстрируют невиданные цвета и особенности, если их рассматривать ближе.

Карпри, самый ближний – сапфировая сфера с белыми пятнами на вершине и в основании. Мудрецы говорят, что он бродит в миллионах миль от Торила, если этому можно верить. Чандос, следующий – коричнево-зеленое пятно, вид которого странно меняется в течение нескольких ночей наблюдения. Глайт – уныло-серый, но окружен охватывающим кольцом и тремя меньшими телами, видимыми только с магической помощью. Гарден - крошечный, зеленый, искрящийся, редко видимый. Последний, Х'Ката – похоже, очень далекий, очень большой мир – светится белым алмазом.

Божества

Божества Торила имеют в мире активные интересы, передавая силу через своих клериков, друидов, рейнджеров, паладинов и других прихожан и иногда самостоятельно вмешиваясь в дела смертных. В то же самое время они составляют заговоры, войны, интриги и союзы между собой, между собой и мощными смертными и с экстрапланарными существами типа элементных правителей и демонов. В этом они похожи на своих смертных прихожан, поскольку божества определены и сформированы их прихожанами, их областями интереса и их природой: многие божества - фактически смертные, получившие божественную искру. Поскольку они теряют силу, если поклонение им сильно истощается и забывается, задача божеств, их клериков и других – то, кому они предоставляют божественные заклинания с распространением восхвалений и доктрины, вербовка новых прихожан и хранение живой веры. В обмен на эту работу и облегчение ее божества предоставляют божественные заклинания.

Поклонение

Оружейный мастер может принять своим божеством-покровителем Гонда, но также молиться и Темпусу, Лорду Битв, перед попыткой выковать прекрасный меч. Во время трудной работы или при стремлении создать клинок, приносящий владельцу удачу, тот же самый кузнец молится Тиморе. Оружие, выкованное для стражей, будет вовлекать молитвы и подношения Хелму. Оружие, которым нужно владеть для правосудия (возможно, лезвие палача), будет посвящено Тиру.

Большинство людей Торила повседневно отдают почести более чем одному божеству, даже если они посвящают свои жизни одному божеству-покровителю. Некоторые народы Фаэруна полагают, что божества родственны некоторым внушающим страх могучим смертным и поэтому склонны к недостаткам, темпераменту и поспешности, ошибкам и эмоциям смертных. Другие смотрят на них как стоящих выше недостатков или понимания смертных. В этих двух крайностях - вера в то, любят ли божества вмешиваться в дела смертных ежедневно, при критическом стечении обстоятельств, по прихоти или с далеко идущими таинственными или явными целями — или они остаются в стороне, влияя на смертных только тонким, скрытым путем, либо через видения, сны или загадочные предзнаменования. С этими широко варьирующимися представлениями приходит и соответственно широкий диапазон методов поклонения.

Это говорит о том, что многие делают подношения и божествам, которых они уважают, и подношения для успокоения божествам с мировоззрением и интересами, заметно отличающимися от их собственных, чтобы отразить святую мстительность, злость и божественную прихоть. Самое простое подношение божеству состоит в том, чтобы бросить несколько монет в храмовый шар или сделать другое подходящее предложение (кровь для Темпуса или Малара, например, или специфические священные или символические объекты для большинства других божеств), бормоча прошение. Формализация этой практики - плата храмовому духовенству божества, которое либо обеспечит платящего короткой молитвой, которая будет выполнена в благоприятное более позднее время, или просто исполнит просьбу платящего.

Божества-покровители

Божества Фаэруна глубоко впутаны в функционирование всемирной магической экологии и жизней смертных. Персонажи Торила почти всегда имеют божество-покровителя. Каждый на Фаэруне знает, что те, кто умирают без божества-покровителя, который пошлет слугу, чтобы забрать их с Плана Фугу после их смерти, проводят вечность, корчась в Стене Неверующих, или исчезают в аду дьяволов или в инферно демонов.

Для большего количества информации о божествах-покровителях см. секцию Религии Главы 1: Персонажи.

Грехи и епитимия

Некоторые члены духовенства хранят веру своему божеству в своем каждом действии, думе и в последствии дел каждого смертного прихожанина. Однако, большинство священников считает, что их божества судят смертных лишь по по делам или, скорее, по действиям и очевидным намерениям, чем по окончательным последствиям.

Клерик или друид, совершающий незначительное нарушение против божества или игнорирующий элементы догмы божества, виновен в грехе. Он должен провести некоторую епитимию, соответствующую серьезности греха, чтобы остаться в хороших отношениях с церковью, другими клериками или друидами и с самим божеством. Паладины, рейнджеры и другие божественные заклинатели также (в менее требовательной степени) придерживаются этого стандарта.

Типичная епитимия за меньшие нарушения правил включает час молитвы, маленькое денежное пожертвование храму (от 1 до 10 gp), исполнение незначительных служб в храме (которые варьируются для различных религий) и так далее.

Епитимия за умеренные нарушения правил включает от одного до десяти дней молитв, умеренное денежное пожертвование храму (от 100 до 500 gp) или некоторые небольшие задания для церкви (короткое приключение).

Епитимия за серьезные нарушения правил включает месяц или более молитв, большое пожертвование (1,000 gp или более), задания и, возможно, заклинание *искупление* (которое может потребовать своих собственных заданий).

Длительные злоупотребления догмой церкви могут закончиться потерей божественным заклинателем его особенностей класса (но не какого-либо связанного с классом мастерства оружия и доспехов), пока он не искупит свои грехи.

Смена божества

Клерик, друид, паладин или колдующий рейнджер (или любой другой божественный заклинатель) может отречься от своего избранного божества и принять веру другого божества. При этом божественный заклинатель теряет все особенности класса оставленного божества. Чтобы прогрессировать как божественный заклинатель другой веры, персонаж должен исполнить задания своей новой церкви (часто – возвращение утерянных предметов, имеющих некоторую важность для божества), а затем получить заклинание *искупление* от представителя своей новой веры. Как только эти два условия выполнены, персонаж становится божественным заклинателем нового божества и, если он клерик, он выбирает два домена из репертуара нового божества. Затем персонаж возобновляет особенности класса, потерянные при оставлении старой веры (пока они все еще применимы - например, способность изгнания/упрека нежити может измениться).

Пантеоны

Пантеон - группа божеств, организованных по географической линии или линии разновидности. Иногда члены пантеона связаны друг с другом семейными связями. Большинство континента Фаэрун находится под контролем фаэрунского пантеона, группы божеств – аборигенов и иммигрантов, в значительной степени не связанных друг с другом. Исключение - страны Мулхоранд, Унтер, Семфар и Мархом, за которыми присматривает мулхорандский пантеон, который главным образом состоящий из семейных групп. Главные гуманоидные расы (дварфы, эльфы и так далее) также имеют свои собственные пантеоны. За пределами Фаэруна – кара-турский пантеон ведет народы Кара-Тура, и так далее. Клерики иноземных божеств могут путешествовать в пределах области другого пантеона и получать заклинания как обычно, но они, вероятно, будут отброшены, или на них нападут представители местных божеств, если они попытаются обратить народ в свою веру, основать храм или начать святую войну. Духовенство нечеловеческих божеств свободно от этих преследований, пока они воздерживаются от таких действий, находясь на человеческих землях; вместо этого они фокусируют свои усилия на вербовке и строительстве в местах, принадлежащих их собственному виду, или в областях, не востребованных цивилизованным народом.

Формат божества

Каждое описание божества следует одному и тому же формату. Эта секция обсуждает этот формат.

Имя божества (уровень силы)

Запись каждого божества начинается с самого обычного имени божества. После имени идет уровень силы божества. В порядке убывания уровни силы - великое божество, среднее божество, меньшее божество и полубог. Эти ранги не затрагивают способности клериков, силу заклинаний, читаемых клериками, или что-либо еще в мире смертных. Это представляет собой относительные уровни силы только среди божеств. В уровень описателя силы божества включен обычно изображаемый пол. В то время как божества могут проявляться практически в любой форме, большинство предпочитают один пол другому.

Обычный титул

После уровня силы и пола следуют несколько из более обычных титулов божества, используемых преданными. Среди прихожан божества все эти имена и титулы синонимичны. Это ни в коем случае не всесторонний список.

Символ

Символ божества - привилегированный символ преданных для представления божества. Также символ – форма святого символа, используемого клериками божества, и он может быть настолько вычурным или простым, насколько клерик может себе позволить или насколько требует религия. Обратите внимание, что в некоторых случаях есть пределы для художественного оформления святого символа. Например, клерики Силвануса несут в качестве святого символа свежий лист дуба, который не может быть украшен, но может быть в некотором случае показан как вырезанное и отлакированное дерево.

Мировоззрение

Мировоззрение божества – самое обычное мировоззрение, доказанное божеством. Как злые божества могут действовать мягко, чтобы продвинуть свои побуждения, добрые божества иногда должны быть жестокими ради спасения чего-либо важного, и таким образом мировоззрение божества - всего лишь директива. Однако, клерик все же использует мировоззрение божества для определения своего собственного мировоззрения по правилу «одного шага» из «Руководства Игрока». Некоторые божества позволяют клерикам мировоззрения, не соответствующие правилу одного шага. Эти исключения описаны в статье божества.

Сфера (иначе - портфолио, портфель)

Сфера божества - темы, идеи или эмоции, над которыми божество имеет доминион, власть и контроль. Никакие два существа в пределах одного и того же пантеона не могут держать одну и ту же концепцию в своих сферах.

Домены

Перечисленные домены - предоставляемые божеством клерикам, отражая мировоззрение божества и его сферу. Как для божеств, перечисленных в «Руководстве Игрока», клерик выбирает два домена из списка божества и приобретает предоставленные силы этих двух доменов.

Одобренное оружие

Одобренное оружие божества - чаще всего представление фактического оружия, которое, как считается, носит божество. Тем не менее, иногда это – магическое проявление или физический объект, связанный с божеством, который обычно не считается оружием. (Название оружия божества, когда оно известно, дано в Таблицах с 5-1 до 5-8).

Заклинание типа *духовного оружия* принимает форму одобренного оружия (которое, если иначе не определено, наносит нормальный урон согласно заклинанию, независимо от принятой формы), но использует при этом диапазон угрозы и критический множитель обычного оружия, данного в круглых скобках в записи о божестве (или в соответствующей таблице). Так как одобренное оружие некоторых божеств – специфическое артефактное оружие (типа *жезла четырех лун*) или силы природы (вихрь), обычное вооружение также служит обычным одобренным оружием клериков этих вер, которым большинство клериков гордятся, хотя оно и не требует этого.

ТАБЛИЦА 5-1: ФАЭРУНСКИЙ ПАНТЕОН

Имя (сила)	Мирв.	Домены	Одобренное оружие	Символ	Сфера
Акади (В)	N	Воздух, Иллюзия, Путешествие, Обман	Вихрь (тяжелый цеп)	Белое облако на синем фоне	Элементный воздух, движение, скорость, летучие существа
Аурил (М)	NE	Воздух, Зло, Шторм, Вода	"Нежность Леляной Девы" [ледяной топор] (боевой топор)	Белая снежинка на сером алмазе с белой каймой	Холод, зима
Азут (М)	LN	Иллюзия, Магия, Знание, Закон, Заклинание	"Старый Посох" (четвертной посох)	Указывающая вверх человеческая левая рука, очерченная синим огнем	Волшебники, маги, заклинатели вообще
Бэйн (В)	LE	Разрушение, Зло, Ненависть, Закон, Тирания	"Черная Рука Бэйна" [черная перчатка] (шестопер)	Зеленые лучи, исходящие из сжатого кулака	Раздор, ненависть, тирания, страх
Бешаба (С)	CE	Хаос, Зло, Судьба, Удача, Обман	"Неудача" [колючий бич] (бич)	Черные рога на красном поле	Случайные проказы, неудача, плохая удача, несчастные случаи
Чонти (В)	NG	Животные, Земля, Добро, Растения, Защита, Возобновление	Колос (коса)	Цветущая роза на венке золотого зерна	Сельское хозяйство, выращенные людьми растения, фермеры, садовники, лето
Цирик (В)	CE	Хаос, Разрушение, Зло, Иллюзия, Обман	"Лезвие Бритвы" (длинный меч)	Белый бесчелюстной череп на черной или пурпурной солнечной вспышке	Убийство, ложь, интрига, обман, иллюзия
Денейр (М)	NG	Добро, Знание, Защита, Руна	Кружащийся глиф (кинжал)	Зажженная свеча над пурпурным глазом с треугольным зрачком	Глифы, образы, литература, писцы, картография
Эльдат (М)	NG	Семейство, Добро, Растения, Защита, Вода	Сеть (сеть, или сеть, наносящая урон как невооруженный удар)	Водопад, падающий в спокойный водоем	Тихие места, источники, водоемы, мир, водопады
Искатель Вивернспур (П)	CN	Хаос, Обаяние, Возобновление, Чешуйчатые	"Меч Песен" (полуторный меч)	Белая арфа на сером круге	Цикл жизни, преобразование искусства, сауриалы
Гарагос (П)	CN	Хаос, Разрушение, Сила, Война	"Тентакус" [вертушка из пяти черных змеевидных рук, каждая из которых оканчивается мечом] (длинный меч)	Вертушка из пяти змеевидных рук, сжимающих мечи	Война, навыки с оружиием, разрушение, разграбление
Горгот (П)		Обаяние, Зло, Закон, Обман	"Исказитель" (кинжал или метательный кинжал)	Сломанный рог животного	Предательство, жестокость, политическая коррупция, перелом сил
Гонд (С)	N	Ремесло, Земля, Огонь, Знание, Металл, Планирование	"Мастер Создания" (военный молот)	Зубчатая металлическая, костяная или деревянная шестерня с четырьмя шипами	Изобретение, ремесло, строительство, кузнечное дело
Грумбар (В)	N	Пещера, Земля, Металл, Время	Каменный кулак (военный молот)	Горы на пурпурном фоне	Элементная земля, основательность, неизменность, присяги
Гвейрон Буреветер (П)	NG	Животные, Добро, Знание, Растения, Путешествие	"Пламенное Сердце" (великий меч)	Белая звезда и коричневый отпечаток лапы	Выслеживание, рейнджеры Севера
Хелм (С)	LN	Закон, Планирование, Защита, Сила	"Вечно Осторожный" (полуторный меч)	Смотрящий глаз с синим зрачком на вертикальной военной перчатке	Стражи, защитники, защита
Хоар (П)	LN	Судьба, Закон, Возмездие, Путешествие	"Жало Возмездия" [дротик молнии] (дротик (javelin))	Рука в черной перчатке, держащая монету с двуликой головой	Месть, возмездие, поэтическое правосудие
Илматер (С)	LG	Добро, Лечение, Закон, Сила, Страдание	Открытая рука (невооруженный удар)	Пара белых рук, связанных в запястьях красным шнуром	Выносливость, страдание, мука, настойчивость
Истишиа (В)	N	Разрушение, Океан, Шторм, Путешествие, Вода	Волна (военный молот)	Вспененная волна	Элементная вода, очищение
Джергал (П)	LN	Смерть, Судьба, Закон, Руна, Страдание	Белая перчатка (коса)	Безчелюстной череп и игла письма на свитке	Фатализм, надлежащие похороны, стражи могил
Келемвор (В)	LN1	Смерть, Судьба, Закон, Защита, Путешествие	"Фатальное Касание" (полуторный меч)	Вертикально скелетная рука, держащая золотые весы правосудия	Смерть, мертвые

Имя (сила)	Мирв.	Домены	Одобренное оружие	Символ	Сфера
Коссут (В) *	N (LN)	Разрушение, Огонь, Возобновление, Страдание	Усик пламени (шипастая цепь)	Вьющееся красное пламя	Элементный огонь, очищение огнем
Латандер (В)	NG	Добро, Благородство, Защита, Возобновление, Сила, Солнце	"Говорящий с Рассветом" (легкая или тяжелая булава)	Восход солнца, сложенный из розовых, красных и желтых драгоценных камней	Атлетика, рождение, творческий потенциал, рассвет, возобновление, самосовершенствование, весна, живучесть, юность
Ллиира (М)	CG	Хаос, Обаяние, Семейство, Добро, Путешествие	"Шутиха" (сюрикен)	Треугольник с тремя шестиконечными звездами (оранжевой, желтой, красной)	Радость, счастье, танец, фестивали, освобождение, свобода
Ловиатар (М)		Зло, Закон, Возмездие, Сила, Страдание	"Несущий Боль" (бич)	Девятихвостый колючий бич	Боль, вред, агония, мучение, страдание
Льюру (П)	CG	Животные, Хаос, Добро, Лечение	Рог единорога (короткое копье)	Серебряногая голова единорога перед полумесяцем	Говорящие твари, интеллектуальные негуманоидные существа
Малар (М)	CE	Животные, Хаос, Зло, Луна, Сила	Коготь твари (наруч-коготь)	Звериный коготь с коричневым мехом и изогнутыми окровавленными когтями	Жажда крови, злые ликантропы, охотники, мародерствующие твари и монстры, преследование
Маск (М)	NE	Темнота, Зло, Удача, Обман	"Теневой Шептун" (длинный меч)	Черная бархатная маска с оттенком красного	Тени, воровство, воры
Милики (С)	NG	Животные, Добро, Растения, Путешествие	"Хорнблейд" (скимитар)	Левый профиль головы золоторого синеглазого единорога	Осень, дриады, существа леса, леса, рейнджеры
Милил (М)	NG	Обаяние, Добро, Знание, Благородство	"Острый Язык" (рапира)	Пятиструнная арфа, сделанная из серебряных листьев	Поэзия, песня, красноречие
Мистра (В) *	NG (LN)	Добро, Иллюзия, Знание, Магия, Руна, Заклинание	Семь кружащихся звезд (сюрикен)	Круг из семи сине-белых звезд с красной мглой, текущей из центра	Магия, заклинания, Плетение
Нобэньон (П)	LG	Животные, Добро, Закон, Благородство	Голова льва (тяжелая кирка)	Голова льва-самца на зеленом щите	Королевская семья, львы и кошачьи твари, добрые твари
Огма (В)	N	Обаяние, Знание, Удача, Путешествие, Обман	"Смертельный Удар" (длинный меч)	Чистый свиток	Барды, вдохновение, изобретение, знание
Красный Рыцарь (П)	LN	Закон, Благородство, Планирование, Война	"Шахматный Мат" (длинный меч)	Шахматная фигура красный рыцарь со звездами вместо глаз	Стратегия, планирование, тактика
Саврас (П)	LN	Судьба, Знание, Закон, Магия, Заклинание	Глаз Савраса (кинжал)	Хрустальный шар, содержащий множество глаз	Предсказание, судьба, правда
Селунэ (С)	CG	Хаос, Добро, Луна, Защита, Путешествие	"Палочка Четырех Лун" (тяжелая булава)	Пара женских глаз, окруженных семью серебряными звездами	Добрые и нейтральные ликантропы, луна, навигация, исполнители заданий, звезды, странники
Шар (В)	NE	Пещера, Темнота, Зло, Знание	"Диск Ночи" (чакрам)	Черный диск с глубоко-пурпурной каймой	Пещеры, тьма, подземелья, забывчивость, потеря, ночь, секреты, Подземье
Шаресс (П)	CG	Хаос, Обаяние, Добро, Путешествие, Обман	Лапа великой кошки (наруч-коготь)	Женские губы	Гедонизм, чувственность, фестхоллы, кошки
Шондакул (М)	CN	Воздух, Хаос, Портал, Защита, Торговля, Путешествие	"Меч Теней" (великий меч)	Идущий по ветру бородатый человек в капюшоне путешественника и в ботинках	Путешествие, исследование, *порталы*, шахтеры, караваны
Шиаллиа (П)	NG	Животные, Добро, Растения, Возобновление	"Друг Леса" (четвертной посох)	Золотой желудь	Лесные поляны, изобилие лесов, рост, Высокий Лес, Лес Невервинтер
Сиаморф (П)	LN	Знание, Закон, Благородство, Планирование	"Мощь Знати" [скипетр] (легкая булава)	Серебряная чаша с золотым солнцем сбоку	Знать, законное правление знати, человеческая королевская семья
Силванус (В)	N	Животные, Растения, Защита, Возобновление, Вода	"Великий Молоток Силвануса" (кувалда)	Зеленый живой лист дуба	Дикая природа, друиды
Суни (В)	CG	Хаос, Обаяние, Добро, Защита	Шелковистый кушак (кнут)	Лицо рыжеволосой красивой женщины с кожей цвета слоновой кости	Красота, любовь, страсть

Имя (сила)	Мирв.	Домены	Одобренное оружие	Символ	Сфера
Талона (М)	CE	Хаос, Разрушение, Зло, Страдание	Скабрезная рука (невооруженный удар)	Три слезинки янтаря на пурпурном треугольнике	Болезнь, яд
Талос (В)	CE	Хаос, Разрушение, Зло, Огонь, Шторм	Заряд молнии (длинное копье, короткое копье или полукопье)	Удар взрывчатой молнии	Штормы, разрушение, восстание, пожарище, землетрясения, вихри
Темпус (В)	CN	Хаос, Защита, Сила, Война	"Боевое Мастерство" (боевой топор)	Сверкающий серебряный меч на кроваво-красном щите	Война, битва, воины
Тиамат (М)		Зло, Закон, Чешуйчатые, Тирания	Голова дракона (тяжелая кирка)	Пятиглавый дракон	Злые драконы, злые рептилии, жадность, Чессента
Торм (М)	LG	Добро, Лечение, Закон, Защита, Сила	"Связь Обязанности" (великий меч)	Правая перчатка вертикально ладонью вперед	Обязанность, лояльность, повиновение, паладины
Тимора (С)	CG	Хаос, Добро, Удача, Защита, Путешествие	Вращающаяся монета (сюрикен)	Серебряная монета с лицом Тиморы, окруженным трилистниками	Добрая удача, навык, победа, авантюристы
Тир (В)	LG	Добро, Знание, Закон, Возмездие, Война	"Законник" (длинный меч)	Сбалансированные весы, опирающиеся на военный молот	Правосудие
Убтао (В)	N	Планирование, Растения, Защита, Чешуйчатые	Голова тиранозавра (тяжелая кирка)	Лабиринт	Созидание, джунгли, Чалт, чалтане, динозавры
Улутиу (дремлющий) (П)	LN	Животные, Закон, Океан, Защита, Сила	"Гарпун Холодного Моря" (длинное копье или короткое копье)	Ожерелье из синих и белых ледяных кристаллов	Ледники, полярная среда, арктические обитатели
Амберли (С)	CE	Хаос, Разрушение, Зло, Океан, Шторм, Вода	"Тонущая Смерть" [трезубец] или медуза [трезубец]	Сине-зеленая волна, вьющаяся влево и вправо	Океаны, потоки, волны, морские ветры
Утгар (П) *	CN	Животные, Хаос, Возмездие, Сила, Война	Соответствующее духу твари-тотема (боевой топор)	Таковой индивидуального духа твари-тотема	Племена варваров Утгарда, физическая сила
Валкур (П)	CG	Воздух, Хаос, Добро, Океан, Защита	"Абордажная сабля Капитана" (абордажная сабля)	Облако с тремя разрядами молнии на щите	Моряки, корабли, благоприятные ветры, военно-морской бой
Велшарун (П)	NE	Смерть, Зло, Магия, Несмерть	"Черепопосох Некроманта" (четвертной посох)	Коронованный смеющийся череп лича на твердом черном шестиугольнике	Некромантия, некроманты, злые личи, несмерть
Вокин (М)	N	Знание, Защита, Торговля, Путешествие	Облако монет (нунчаку)	Золотая монета с левым профилем Вокин	Торговля, деньги, богатство

* См. описание божества для специальных правил в отношении выбора этого божества в качестве покровителя.

ТАБЛИЦА 5-2: МУЛХОРАНДСКИЙ ПАНТЕОН

Имя (сила)	Мирв.	Домены	Одобренное оружие	Символ	Сфера
Анур (М)	CG	Хаос, Добро, Сила, Шторм, Война	"Военный ястреб" (фалчион)	Ястребоголовый фалчион, связанный со шнуром	Война, конфликт, физическое мастерство, гром, дождь
Геб (М)	N	Пещеры, Ремесло, Земля, Семейство	"Каменная мантия" (четвертной посох)	Гора	Земля, шахтеры, шахты, минеральные ресурсы
Хатор (М)	NG	Защита, Судьба, Добро, Луна	Длинные рога коровы (короткий меч)	Рогатая голова коровы, несущая лунный диск	Материнство, народная музыка, танцы, луна, судьба
Хорус-Ре (В)	LG	Добро, Закон, Знать, Возмездие, Солнце	Анк (копеш)	Голова ястреба в короне фараона перед солнечным кругом	Солнце, месть, правление, короли, жизнь
Изис (С)	NG	Семейство, Добро, Магия, Шторм, Вода	Анк и звезда (ударный кинжал)	Анк и звезда на лунном диске	Погода, реки, сельское хозяйство, любовь, брак, добрая магия
Нефтис (С)	CG	Хаос, Добро, Защита, Торговля	Анк со следом золотого тумана (кнут)	Анк над золотым шаром предложения	Богатство, торговля, защитник детей и мертвых
Осирис (С)	LG	Смерть, Добро, Закон, Растения, Возмездие	"Просто Вознаграждение" (легкий цеп или тяжелый цеп)	Белая корона Мулхоранда над пересеченными крюком и цепом	Растительность, смерть, мертвые, правосудие, урожай

Имя (сила)	Мирв.	Домены	Одобренное оружие	Символ	Сфера
Себек (П)	NE	Животные, Зло, Чешуйчатые, Вода	"Печальное Копье" (длинное копье, короткое копье или полукопье)	Голова крокодила в рогатом и украшенном перьями головном уборе	Речные опасности, крокодилы, крокодилы-оборотни, заболоченные земли
Сет (С)	LE	Воздух, Темнота, Зло, Ненависть, Закон, Магия, Чешуйчатые	"Копье Темноты" (длинное копье, короткое копье или полукопье)	Свернувшаяся в кольцо кобра	Пустыня, инструкции, засуха, ночь, гниль, змеи, ненависть, предательство, злая магия, амбиции, яд, убийство
Тот (С)	N	Ремесло, Знание, Магия, Руны, Заклинания	"Хранитель Знания" (четвертной посох)	Анк над головой ибиса	Нейтральная магия, писцы, знание, изобретения, тайны

ТАБЛИЦА: 5-3: ПАНТЕОН ДРОУ

Имя(сила)	Мирв.	Домены	Одобренное оружие	Символ	Сфера
Илистри (М)	CG	Хаос, Обаяние, Дроу, Эльфы, Добро, Луна, Портал	"Лунный меч" (полуторный меч)	Длинноволосая женщина-дроу, танцующая перед полной луной	Песни, красота, танцы, изготовление мечей, охота, лунный свет
Гонадор (М)	CE	Пещера, Хаос, Дроу, Зло, Ненависть, Слизь	Аморфное щупальце (военный молот)	Пурпурный глаз на пурпурном, фиолетовом и черном кругах	Илы, слизь, желе, изгои, роперы, мятежники
Киарансали (П)	CE	Хаос, Дроу, Зло, Возмездие, Несмерть	"Холодное Сердце" (кинжал)	Рука женщины-дроу, несущая на себе серебряные кольца	Нежить, месть
Лолс (С)	CE	Хаос, Темнота, Разрушение, Дроу, Зло, Паук, Обман	Паук (кинжал)	Черный паук с головой женщины-дроу, висящий на паутине	Пауки, зло, темнота, хаос, убийцы, дроу
Селветарм (П)	CE	Хаос, Дроу, Зло, Паук, Война	"Булава яда" (тяжелая булава)	Паук на пересеченном мече и булаве	Воины дроу
Ваэрон (М)	CE	Хаос, Дроу, Зло, Путешествие, Обман	"Теневая вспышка" (короткий меч)	Пара черных стеклянных линз, формирующих маску	Воровство, мужчины дроу, злая деятельность на поверхности

ТАБЛИЦА 5-4: ДВАРФСКИЙ ПАНТЕОН

Имя(сила)	Мирв.	Домены	Одобренное оружие	Символ	Сфера
Аббатор (С)	NE	Дварфы, Зло, Удача, Торговля, Обман	"Сердце Жадности" [алмазноклинковый кинжал] (Кинжал)	Украшенный драгоценностями кинжал	Жадность
Берронар Истинно Серебряная (С)	LG	Дварфы, Семейство, Добро, Лечение, Закон, Защита	"Гнев Справедливости" (тяжелая булава)	Два серебряных колокольчика	Безопасность, честность, дом, лечение, дварфское семейство, записи, брак, верность, лояльность, присяга
Клангеддин Сребробородый (С)	LG	Дварфы, Добро, Закон, Сила, Война	"Губитель гигантов" (боевой топор)	Два пересеченных боевых топора	Битва, война, доблесть, храбрость, отвага в битве
Глубинная Дуэрра (дуэргар) (П)	LE	Дварфы, Зло, Закон, Ментализм, Война	"Раскалывающий разум" (боевой топор)	Сломанный череп илл итида	Псионики, завоевание, экспансия
Дагмарен Светлая Мантия (М)	CG	Хаос, Ремесло, Дварфы, Добро, Знание, Руны	"Острый гвоздь" (короткий меч)	Открытая книга	Ученость, изобретения, открытия
Думатойн (С)	N	Пещеры, Ремесло, Дварфы, Земля, Знание, Металл, Защита	"Магменный молот" [мотыга] (кувалда)	Граненый драгоценный камень внутри горы	Захороненное богатство, руды, драгоценные камни, шахтное дело, исследование, щитовые дварфы, страж мертвых

Имя (сила)	Мирв.	Домены	Одобренное оружие	Символ	Сфера
Горм Галтин (М)	LG	Дварфы, Добро, Закон, Защита, Война	"Эксгард" (боевой топор)	Сияющая бронзовая маска с глазницами пламени	Страж всех дварфов, защита, осторожность
Хаэла Светлый Топор (П)	CG	Хаос, Дварфы, Добро, Удача, Война	"Пламенный заряд" (великий меч)	Невложенный в ножны меч, обернутый двумя спиралями пламени	Удача в битве, радость битвы, дварфские бойцы
Ладугуэр (дуэргар) (С)	LE	Ремесла, Дварфы, Зло, Закон, Магия, Металл, Защита	"Мрачный молот" (военный молот)	Сломанный арбалетный заряд на щите	Создание магического оружия, ремесленники, магия, серые дварфы
Мартаммор Дьюин (М)	NG	Дварфы, Добро, Защита, Путешествие	"Жаркий молот" (тяжелая булава)	Вертикальная булава перед отделанными мехом кожаными ботинками	Руководство, исследователя, экспатрианты, путешественники, молния
Морадин (В)	LG	Ремесло, Дварфы, Земля, Добро, Закон, Защита	"Молот души" (военный молот)	Молот и наковальня	Дварфы, создание, кузнечное дело, защита, работа по металлу, каменная кладка
Шариндлар (С)	CG	Хаос, Обаяние, Дварфы, Добро, Лечение, Луна	"Укус флота" (кнут)	Пламя, поднимающееся от стальной иглы	Лечение, милосердие, романтическая любовь, изобилие, танцы, ухаживание, луна
Тард Харр (М)	CG	Животные, Хаос, Дварфы, Добро, Растения	Когтистая перчатка (перчатка с шипами)	Два скрещенные чешуйчатые когтистые перчатки серебристо-синего металла	Дикие дварфы, выживание в джунглях, охота
Вергадэйн (С)	N	Дварфы, Удача, Торговля, Обман	"Ищущий золото" (длинный меч)	Кусочек золота	Богатство, удача, шанс, незлые воры, подозрение, обман, переговоры, хитрый ум

ТАБЛИЦА 5-5: ЭЛЬФИЙСКИЙ ПАНТЕОН

Имя (сила)	Мирв.	Домены	Одобренное оружие	Символ	Сфера
Аэрдри Фаэниа (С)	CG	Воздух, Животные, Хаос, Эльфы, Добро, Шторм	"Громовой удар" (четвертной посох)	Облако с силуэтом птицы	Воздух, погода, птицы, дождь, изобилие, авариэль
Ангаррадх (В)	CG	Хаос, Эльфы, Добро, Знание, Растения, Защита, Возобновление	"Сумрачная шахта" (длинное копье или короткое копье)	Три соединенных кольца	Весна, изобилие, поля, рождение, защита, мудрость
Кореллон Ларетиан (В)	CG	Хаос, Эльфы, Добро, Магия, Защита, Война	"Сахандриан" (длинный меч)	Лунный полумесяц на направленном вниз треугольнике	Магия, музыка, искусства, ремесла, война, эльфийская раса (особенно солнечные эльфы), поэзия, барды, воины
Глубинный Сашелас (С)	CG	Хаос, Эльфы, Добро, Знание, Океан, Вода	"Тринарод глубин" (трезубец)	Дельфин	Океаны, морские эльфы, создание, знание
Эреван Илесир (С)	CN	Хаос, Эльфы, Удача, Обман	"Быстрый удар" (короткий меч)	Звездная вспышка с асимметричными лучами	Вред, изменение, жулики
Фенмарел Местарин (М)	CN	Животные, Хаос, Эльфы, Растения, Путешествие	"Укус шипа" (кинжал)	Пара эльфийских глаз в темноте	Дикие эльфы, изгои, козлы отпущения, изоляция
Ханали Селанил (С)	CG	Хаос, Обаяние, Эльфы, Добро, Магия, Защита	Сияющее сердце (кинжал)	Золотое сердце	Любовь, романс, красота, очарование, магические предметы, артистизм, прекрасное искусство и художники
Лабелас Энорет (С)	CG	Хаос, Эльфы, Добро, Знание, Время	"Палка времени" (четвертной посох)	Встающее солнце	Время, долговечность, момент выбора, история
Риллифэйн Раллатил (С)	CG	Хаос, Эльфы, Добро, Растения, Защита	"Дубовый посох" (четвертной посох)	Дуб	Лесистые местности, природа, дикие эльфы, друиды
Сеханин Лунный Лук (С)	CG	Хаос, Эльфы, Добро, Иллюзии, Знание, Луна, Путешествие	"Лунная шахта" (четвертной посох)	Туманный полумесяц над полной луной	Мистика, мечты, смерть, путешествия, превосходство, луна, звезды, небеса, лунные эльфы

Имя (сила)	Мирв.	Домены	Одобренное оружие	Символ	Сфера
Шевараш (П)	CN	Хаос, Эльфы, Возмездие, Война	"Черный Лук" (длинный лук)	Сломанная стрела над слезой	Ненависть к дроу, месть, крестовые походы, потеря
Солонор Теландриа (С)	CG	Хаос, Эльфы, Добро, Растения, Война	"Дальний выстрел" (длинный лук)	Серебряная стрела с зеленым оперением	Стрельба из лука, о хота, выживание в глуши

ТАБЛИЦА 5-6: ПАНТЕОН ГНОМОВ

Имя (сила)	Мирв.	Домены	Одобренное оружие	Символ	Сфера
Баэрван Дикий Странник (Г)	NG	Животное, Гномы, Добро, Растения, Трал	"Шепчущий Лист" (полукопье)	Плащ и кинжал	Иллюзии, обман, западни, обереги
Баравар Плащ Теней (М)	NG	Гномы, Добро, Иллюзия, Защита, Обман	"Кошмар" (кинжал)	Лицо енота	Леса, путешествие, природа
Каллардюран Гладкие Ладони (С)	N	Пещера, Ремесло, Земля, Гномы	"Губитель пауков" (боевой топор)	Золотое кольцо с символом звезды	Камень, Подземье, горная промышленность, свирфнеблины
Фландал Стальная Кожа (С)	NG	Ремесло, Гномы, Добро, Металл	"Ронданг" (военный молот)	Пылающий молот	Горная промышленность, физическая пригодность, кузнечное дело, обработка металлов
Гаэрдал Железная Рука (М)	LG	Гномы, Добро, Закон, Защита, Война	"Песнь Молота" (военный молот)	Железная лента	Бдительность, бой, военная защита
Гарл Златоблеск (В)	LG	Ремесло, Гномы, Добро, Закон, Защита, Обман	"Арумдина" (боевой топор)	Золотой самородок	Защита, юмор, обман, огранка, гномы
Сегожан Зовущий Землю (С)	NG	Пещера, Земля, Гномы, Добро	"Призывающий Землю" [кристальный прут] (тяжелая булава)	Пылающий драгоценный камень	Земля, природа, мертвые
Урдлен (С)	CE	Хаос, Земля, Зло, Гномы, Ненависть	Великий коготь (наруч-коготь)	Белый мол	Жадность, жажда крови, зло, ненависть, безудержный импульс, спригганы

ТАБЛИЦА 5-7: ПАНТЕОН ХАЛФЛИНГОВ

Имя (сила)	Мирв.	Домены	Одобренное оружие	Сфера	Символ
Арворин (С)	LG	Добро, Халфлинги, Закон, Защита, Война	"Сердце Эгиды" (короткий меч)	Два коротких меча	Защита, война, бдительность, воины-халфлинги, обязанность
Брандобарис (М)	N	Халфлинги, Удача, Путешествие, Обман	"Спасение" (кинжал)	След халфлинга	Хитрость, воровство, приключения, жулики-халфлинги
Цирроллали (С)	LG	Семейство, Добро , Халфлинги, Закон	"Камарадистейв" [четвертной посох] (дубина)	Открытая дверь	Дружба, доверие, очаг, гостеприимство, ремесла
Шила Перироил (С)	N	Воздух, Обаяние, Халфлинги, Растения	"Дубовый шип" (серп)	Маргаритка	Природа, сельское хозяйство, погода, песня, танец, красота, романтическая любовь
Урогалан (П)	LN	Смерть, Земля, Халфлинги, Закон, Защита	"Молотящий рок" [двухголовый цеп] (Любой цеп)	Силуэт собачьей головы	Земля, смерть, защита мертвых
Йондалла (В)	LG	Семейство, Добро, Халфлинги, Закон, Защита	"Клинок Рога" (короткий меч)	Рог изобилия на щите	Защита, щедрость, халфлинги, дети, безопасность, лидерство, мудрость, созидание, семейство, традиция

ТАБЛИЦА 5-8: ПАНТЕОН ОРКОВ

Имя (сила)	Мирв.	Домены	Одобренное оружие	Сфера	Символ
Бахтру (М)	CE	Хаос, Зло, Орки, Сила	"Хруст" (перчатка с шипами)	Сломанная бедренная кость	Лояльность, глупость, грубая сила
Груумш (В)	CE	Пещера, Хаос, Зло, Ненависть, Орки, Сила, Война	"Кровавое копье" [длинное копье] (длинное копье или короткое копье)	Немигающий глаз	Орки, завоевание, выживание, сила, территория
Илневал (М)	NE	Разрушение, Зло, Орки, Планирование, Война	"Поражающий Противника" (длинный меч)	Окровавленный длинный меч	Война, бой, подавляющие количества, стратегия
Лутик (М)	NE	Пещеры, Земля, Зло, Семейство, Лечение, Орки	Рука с длинными когтями (наруч-коготь)	Оркская руна для дома	Пещеры, оркские женщины, дом, мудрость, изобилие, лечение, рабство
Шаргаас (М)	CE	Хаос, Темнота, Зло, Орки, Обман	"Ночной клинок" (короткий меч)	Череп на красном полумесяце	Ночь, воры, хитрость, темнота, Подземье
Юртрус (М)	NE	Смерть, Разрушение, Зло, орки, Страдание	Бледные белые руки (невооруженный удар)	Белые руки на темном фоне	Смерть, болезнь

Записи в скобках в Таблицах от 5-1 до 5-8 дают форму оружия божества, когда она отличается от одобренного оружия веры из статьи. Они вполне наглядны.

Описания божеств

Первый параграф описания божества включает произношение имени божества и дает отношения божества, его характер и общую природу. Здесь даны общие планы - поклоняются ли божеству обычно из уважения или умиротворения или из страха (или то и другое).

Второй параграф описывает церковь божества. Этот краткий обзор объясняет, организованна церковь или случайна, иерархична или независима, видима или скрытна. Также здесь даются обычные обязанности клериков и членов церкви. Обратите внимание, что здания, посвященные божеству, для простоты известны как храмы, но храмы обычно бывают трех размеров: святыни (маленькие постройки), храмы (постройки существенного размера и по крайней мере с несколькими комнатами) и соборы (великие постройки очень большого размера). Домашняя святыня или придорожная святыня - не здание, но небольшое пространство, часто не более чем статуя в алькове или груда камней на поляне, посвященная отдельному божеству.

Третий параграф показывает время дня, в которое клерики божества молятся о заклинаниях. Если для молитвы о заклинаниях дается более одного времени, клерик выбирает одно из них. Эта секция также отмечает известные церковные праздники веры, которые клерик, как ожидается, будет соблюдать, чтобы остаться в хороших отношениях с церковью и божеством. Наконец, даются самые обычные варианты мультиклассирования клериков веры. Клерик не обязан мультиклассировать, не ограничен данными классами и не штрафуется за не-мультикласс или выбор классов, отличных от данных (если это не запрещено божеством, типа клерика божества мира, желающего мультиклассировать как боец). Некоторые божества позволяют своим клерикам свободно мультиклассировать в качестве монахов или паладинов, что означает, что клерик может продолжать получать уровни как монах или паладин даже после добавления новых уровней клерика. (Клерик этого типа может добавлять уровень паладина, добавлять другой уровень клерика и продолжать добавлять уровни паладина позже, игнорируя ограничение «как только Вы выбираете другой класс...» из «Руководства Игрока»).

История/отношения: Эта секция дает важные примечания относительно истории божества, включая его происхождение или исторические причины для нынешней вражды. Отношения божества указывают союзников и врагов среди божественных сил, также как и то, перед кем божество отчитывается (если такой есть).

Догма: Последний параграф дает догму божества — принципы религии, которыми должны дорожить все клерики (и божественные заклинатели). Этот параграф написан как выдержка из святого текста данного божества. Некоторые из догматических утверждений - абсолютные фразы (азутское «Изучайте каждое новое заклинание, которое Вы обнаруживаете», у Чонти – «Не позвольте пройти дню, в котором Вы не помогли живому существу процветать» и так далее). Если клерик не способен исполнить эти действия из-за обстоятельств вне его контроля (типа захвата в камере подземелья, провал броска Колдовства, вовлечение в длительную религиозную церемонию и т.п)., он не штрафуется. Однако, если он мог бы исполнить необходимую задачу, но не сделал этого (например, если клерик Чонти провел день в поисках новой пары ботинок вместо того, чтобы помочь живому существу процветать), он будет виновен в незначительном грехе.

Азут (меньший бог)

Высокий, Покровитель Магов, Лорд Заклинаний
Символ: Человеческая левая рука, направленная вверх, очерченная синим огнем
Мировоззрение: Законно нейтральное
Сфера: Волшебники, маги, заклинатели в общем
Домены: Иллюзии, Магия, Знание, Закон, Заклинания
Одобренное оружие: "Старый Посох" (четвертной посох)

Азут (ах-*зуут*) - божество скорее тайных заклинателей, чем самой магии: мрачная отцовская фигура, он имеет сухое, сардоническое остроумие и ценит тонкий юмор. Он носит *Старый Посох*, божественный артефакт с силами *посоха силы* и *посоха мага* и способностью отражать или поглощать магию.

Его церковь охватывает использование магии для конструктивных целей и старается приобретать копии всех когда-либо сделанных заклинаний (иногда обращаясь к шпионажу и временному воровству), чтобы потеря заклинателя не означала потерю уникального заклинания. Азутская церковь также поддерживает ярмарки магов, пытается обуздать использование разрушительной или обманчивой магии и отдает книги заклинаний и малые магические изделия людям с колдовским потенциалом.

Клерики Азута молятся о заклинаниях в сумерках. Единственный официальный церковный праздник церкви - празднование возвышения нового Магистра; однако пределах храма читаются работы по этике использования магии и по философии магии. Многие клерики мультиклассируют как колдуны или волшебники.

История/отношения: Азут был первым Магистром, самым могучим из смертных волшебников. Его сила была настолько велика, что он победил божество Саврас в длительном магическом сражении, которое продолжалось годами. Наконец он заточил сущность Савраса в посох. Затем Азут возвысился к божественности с помощью Мистры и с тех пор был ее слугой, другом и советником. Его подчиненные - специализированные фаэрунские божества магии: Саврас, освобожденный из посоха, и Велшарун. Он дружит с божествами знания, искусств и изучения, но выступает против божеств неправды и экстравагантного разрушения, типа Цирика.

Догма: Рассудительность - лучший способ приблизиться к магии, и магия может быть исследована и разделена на составляющие через изучение и размышление. Будьте спокойны и используйте в вашем колдовстве и в использовании магии предостережения для избежания ошибок, от которых потом не сможет избавить даже магия.

Используйте Искусство мудро и всегда помните, когда лучше не использовать магию вообще. Учите владению магией и разнесите по всему Фаэруну, что использование и знание магии может распространяться. Живите и учите тому, что с магической силой приходит и серьезная ответственность. Изучайте каждое новое заклинание, которое Вы обнаруживаете, и делайте копию для библиотеки храма. Не копите свои знания и поощряйте творческий потенциал в магии всегда и всеми способами.

Бэйн (великий бог)

Черный Лорд, Черная Рука, Лорд Тьмы
Символ: Зеленые лучи, исходящие из черного кулака
Мировоззрение: Законное зло
Сфера: Ненависть, тирания, страх
Домены: Зло, Разрушение, Ненависть, Закон, Тирания
Одобренное оружие: Черная рука Бэйна [черная перчатка] (шестопер)

Бэйн (*бэйн*) - верховный, законченный тиран. Он полностью зол и злонамеренен и упивается ненавистью и страхом. Задумчивая сила, он редко показывается сам, составляя заговоры из тени и уничтожая других издалека. Он надеется править всем Фаэруном и доминировать или понизить всех остальных божеств, хотя пока что он готов работать с некоторыми из них, чтобы продвигать свои побуждения.

Церковь Бэйна стабилизировала переворот, вызванный его недавним возвращением, и почти все, кто поклонялись Звиму, теперь признали Бэйна покровителем, и некоторые из прихожан Цирика также вернулись к своему старому божеству. В пределах церкви ее

иерархия решает внутренние споры холодными и решительными суждениями, а не стремительным и безудержным поведением. Клерики и прихожане Бэйна стараются занять силовые позиции в каждом из царств, чтобы иметь возможность обернуть весь мир к Бэйну. Они работают тонко и терпеливо разобщают силы своих врагов и поднимают себя и союзников церкви над остальными, хотя они не боятся быстрых и решительных насильственных действий для помощи в достижении своих целей.

Клерики Бэйна молятся о заклинаниях в полночь. У них нет никаких основанных на календаре праздников, и ритуалы проводятся всякий раз, когда старший клерик их объявляет. Обряды Бэйна состоят из барабанного боя, пения, подавляющих песен и жертв интеллектуальных существ, которых оскорбляют, мучают и запугивают перед смертью – телесными наказаниями, хлестанием или сокрушением. Клерики Бэйна обычно мультиклассируют как бойцы, монахи или черные стражи.

История/отношения: Смертный, получивший божественность в удачной игре с божеством Джергалом, Бэйн мучил мир, пока не был убит Тормом в течение Времени Неприятностей. Однако Бэйн вернулся, вырвавшись из разумного семени, которое было Иячту Звимом, его собственным сыном-полудемоном, и забрал обратно свою старую сферу, украв у Цирика то, что некогда принадлежало ему. Приобретя страх в качестве части своей сферы, он поднялся до уровня великого божества. Бэйн возобновил свои старые союзы с Ловиатар, Маларом, Маском и Талоной и ненавидит большинство других божеств, особенно Хелма, Латандера, Мистру, Огму и божеств Триады. Он не питает особой любви к Цирику.

Догма: Не служите никому - лишь Бэйну. Бойтесь его всегда и заставьте других бояться его еще сильнее, чем его боитесь Вы. Черная Рука всегда в конце концов сражает тех, кто противостоит ему. Бросьте вызов Бэйну и умрите - или в смерти найдите лояльность ему, поскольку он заставит сделать это. Подчинитесь слову Бэйна, произнесенному его ранговым духовенством, поскольку истинная сила может быть получена лишь через службу ему. Распространите темный страх Бэйна. Гибель тем, кто не следует за ним - не позволяйте силе попасть к ним в руки. Те, кто встают на пути Черной Руки, встречают свою погибель раньше и резче, чем те, кто поклоняются другим божествам.

Чонти (великая богиня)

Великая Мать, Богиня Зерна, Мать-Земля
Символ: Цветущая роза на венке золотого зерна
Мировоззрение: Нейтральное добро
Сфера: Сельское хозяйство, выращенные людьми растения, фермеры, садовники, лето
Домены: Животные, Земля, Добро, Растения, Защита, Возобновление
Одобренное оружие: Колос (коса)

Чонти (*чоун-тиш-ах*) - скромное божество всех видов роста, особенно посеянных человеческой рукой. Она редко является смертным и при этом не любит великих демонстраций. Она предпочитает тихие и маленькие акты преданности. Уважаемая фермерами, садовниками и обычным народом, она любима всеми, кто возделывает землю.

Ее церковь состоит из двух ветвей: тех, кто работает в цивилизованных областях (клерики) и других, присматривающих за отдаленными и глухими областям (чаще всего – друиды). Две отрасли церкви сердечны друг с другом, но отношения иногда напряженны, поскольку продвижение цивилизации продолжает подталкивать нецивилизованную отрасль к войне. Обе стороны учат других ответственности и уважению к природе, как предотвратить повреждение и болезнь растений и как относиться к земле так, чтобы она обеспечивала их год за годом.

Клерики и друиды Чонти молятся о заклинаниях на закате. Они проводят фестиваль изобилия в каждое Зеленотравье и соблюдают торжественные Высокие Молитвы Урожая в любой день сбора урожая в местном сообществе. Их немногие ритуалы обычно исполняются на недавно засеянной земле, и они говорят, что провести свадебную ночь на таком полевом изобилии - гарантия в браке. Ее клерики чаще всего мультиклассируют как рейнджеры или друиды.

История/отношения: Чонти объединена с другими божествами природы фаэрунского пантеона, имеет неустойчивый роман с Латандером и выступает против божеств разрушения и несвоевременной смерти, особенно Богов Ярости (Аурил, Малар, Талос и Амберли). Она - очень старое божество, и некоторые полагают, что она - прародитель естественных рас мира.

Догма: Рост и жатва - часть вечного цикла и самая естественная часть жизни. Разрушение ради собственной пользы и выравнивание без восстановления - анафема. Не позвольте пройти дню, в котором Вы не помогли живому существу процветать. Питайте, ухаживайте и выращивайте растения везде, где возможно. Защитите деревья и растения и сохраняйте их семена, чтобы то, что былу уничтожено, могло быть заменено. Позаботьтесь об изобилии земли, но позвольте человеческой утробе позаботиться о себе. Сторонитесь огня. Сажайте семена или маленькие растения по крайней мере раз в десятидневку.

Цирик (великий бог)

Принц Лжи, Темное Солнце, Черное Солнце
Символ: Белый бесчелюстной череп на черной или пурпурной солнечной вспышке
Мировоззрение: Хаотическое зло
Сфера: Убийство, ложь, интрига, обман, иллюзия
Домены: Хаос, Разрушение, Зло, Иллюзия, Обман
Одобренное оружие: "Лезвие Бритвы" (длинный меч)

Цирик (*сиир-ик*) - мегаломаниакальное божество с огромной армией последователей. Одна из четырех величайших сил зла на Фаэруне, он мелочен и самососредоточен и любит вводить в заблуждение индивидуумов всех склонностей, чтобы они исполняли действия, которые разрушают их жизни, или чтобы они делали фатальные ошибки. Он пьет слезы разочарованных мечтателей и убитых горем возлюбленных. Он не гнушается союзами с другим и божествами, пока считает, что может предать другую божественную силу и вырваться вперед.

Церковь Цирика посвящена повсеместному распространению борьбы и убийства, чтобы заставить народ поклоняться и бояться Темного Солнца. Она поддерживает жестоких правителей и балуется интригами так, чтобы мир не был наводнен войнами (и таким образом не подпадал под влияние Темпуса). Его церковь часто окружают внутренняя вражда и удары в спину, но этот конфликт уменьшился в недавние годы, поскольку Цирик получил лучший контроль над собой и объединил церкви божеств, сферы которых он занял.

Клерики Цирика молятся о заклинаниях ночью, после восхода луны. Церковь Цирика имеет немного церковных праздников и даже не празднует дату его возвышения к божественности. Всякий раз, когда храм приобретает что-либо (или кого-либо) достаточно важное, чтобы пожертвовать Цирику, его высокий священник объявляет День Темного Солнца, чтобы показать святость случая. Затмения считаются святыми. Они сопровождаются пирами, пылкими молитвами и кровавыми жертвами. Клерики Цирика часто мультиклассируют как жулики или убийцы.

История/отношения: Цирик возник как божество в течение Времени Неприятностей. Он был смертным, принявшим сферы двух божеств, убитых в Войне Богов, и сумевшим убить двух других божеств и затем принять их сферы. Он ненавидит большинство других божеств Торила, но особенно ненавидит Мистру (которую он знал как смертного и сферу которой он желает), Келемвора и Бэйна (которые теперь держат части сфер, некогда принадлежавших ему).

Догма: Смерть всем, кто против Цирика. Поклонитесь его высшей силе и соберите для него кровь тех, кто не верит в его превосходство. Страшитесь и повинуйтесь силе, но убивайте лишь тех, кто слаб, имеет добрые убеждения, или ложных пророков.

Соберитесь против всего духовенства других вер, поскольку они - ложные пророки и сила, выступающая против Единственного Истинного Пути. Несите смерть тем, кто противостоит церкви Цирика или делает мир, порядок и законы, поскольку лишь Цирик - истинная власть, а все остальные власти следует ниспровергать. Не восставайте открыто, поскольку марширующие армии побуждают ложных божеств действовать. Валите по одному противнику за раз и держите весь народ в страхе, ярме и постоянном раздоре. Любые методы или средства оправданны, если они ведут к желаемому результату.

Илистри (меньшая богиня)

Темная Дева, Леди Танца
Символ: Нагая длинноволосая женщина-дроу, танцующая с серебряным полуторным мечом перед полной луной
Мировоззрение: Хаотическое добро
Сфера: Песня, красота, танец, мечи, охота, лунный свет
Домены: Хаос, Зачарование, Дроу, Эльфы, Добро, Луна, Портал
Одобренное оружие: "Лунный меч" (полуторный меч)

Илистри (*иил-исс-трэй-йии*) - божество добрых дроу и рас, желающих жить на поверхности в мире. Меланхоличное, капризное божество, она - любительница красоты и мира, но она не против нанести ответный удар против тех, кто вредит ее последователям. Зло большинства дроу заставляет гореть в ней великой злости.

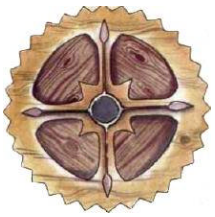
Церковь Илистри поощряет дроу возвращаться в поверхностный мир и работать для продвижения гармонии между дроу и поверхностными расами, чтобы дроу снова стали законными незлыми жителями Фаэруна. Члены церкви питают красоту, создают музыкальные инструменты, поют и помогают другим при потребности. Клерики соответственно должны быть способны петь, изящно танцевать и играть на рожке, флейте или арфе. Навык в игре с мечом также поощряется, как и способность охотиться.

Клерики Темной Девы молятся о заклинаниях ночью, после восхода луны. Их ритуалы вращаются вокруг охоты, сопровождаясь пирами и танцами (при самом возможном минимуме одежды). Четыре раза в год они проводят Высокую Охоту, охотясь на опасную тварь, не нося ничего и имея при себе единственный меч. Раз в год они исполняют Бег, при котором разыскивают незнакомые эльфийские общины, чтобы показать им доброту и принести им игру и помощь, таким образом создавая принятие дроу. Клерики Илистри часто мультиклассируют как бойцы или, реже, рейнджеры.

История/отношения: дочь Кореллона Ларетиана и Арошни (ставшей Лолс), Илистри была изгнана наряду с другими божествами дроу за свое (небрежное) участие в войне против Селдарина (эльфийского пантеона). Она настаивала на этом наказании, к которому неохотно относился ее отец, потому что она предвидела, что темным эльфам понадобится маяк добра рядом. Ее союзники - Селдарин, добрые божества рас Подземья, Мистра и Селунэ; ее враги - злые божества Подземья, особенно остальная часть пантеона дроу.

Догма: Будьте всегда добры, кроме как в битве со злом. Поощряйте счастье повсюду. Учитесь и преподавайте новые песни, танцы и плавный танец квалифицированного изготовления мечей. Продвигайте гармонию между расами. Оказывайте дружескую поддержку незнакомцам, защитите бездомных и накормите голодных. Возместите грубость добротой. Возместите насилие быстрым насилием, чтобы быстро разобраться с теми, кто причиняет его. Помогайте бедствующим дроу и передайте им сообщение Леди: "Законное место ждет Вас в Царствах Наверху, на Земле Великого Света. Идите в мир и вновь живите под солнцем, где растут деревья и цветы".

Гонд (средний бог)



Несущий Чудо, Владыка Всех Кузнецов
Символ: Зубчатая металлическая, костяная или деревянная шестерня с четырьмя шипами
Мировоззрение: Нейтральное
Сфера: Изобретение, ремесло, строительство, кузнечное дело
Домены: Ремесло, Земля, Огонь, Знание, Металл, Планирование
Одобренное оружие: "Мастер Создания" (военный молот)

Гонд (*гахнд*) - ведущее и энергичное божество, очарованное созданием теоретически реального. Он часто настолько сосредотачивается на своем текущем проекте, что не понимает долгосрочных последствий или значения его использования. Он подталкивает Огму позволять новые изобретения на лике Торила и часто делает теневые дела (платя обещанием будущего товара или милости), чтобы получить странные материалы, в которых он иногда нуждается.

Церковь Гонда работает, чтобы познать тайны *дымного пороха* и других связанных материалов, остается собственником, устраняя конкурентов саботажем, дипломатией и финансовым влиянием. Церковь принимает людей любого мировоззрения, пока они заинтересованы обработкой и мастерством. Гонду могут служить клерики любого мировоззрения. Клерики препятствуют сидению на одном месте, и они путешествуют для обнаружения изобретений в других областях. Многие сами себя поддерживают, продавая боеприпасы для огнестрельного оружия и высококачественные изготовленные материалы типа звонков, линз, часов и так далее, в то время как другие работают инженерами и ремесленниками. Путешествующие клерики основывают тайники с товарами, вкладывают средства в многообещающих ремесленников и приобретают или копируют образцы новых изобретений, которые находят. Храмы Гонда, как считают, связаны *порталами*, что позволяет им легко делиться информацией и материалами.

Клерики Гонда молятся о заклинаниях утром, перед утренним приемом пищи. Их святой фестиваль - Иппеншейр, который происходит в течение двенадцати дней после Зеленотравья. В это время они показывают изобретения, делятся новшествами, пируют и выпивают. Один из их странных ритуалов происходит, когда они обнаруживают новое изобретение. Обнаруживший клерик обязан сделать две копии его: одна должна быть запасена в храме, а другая - разбита или сожжена как подношение Гонду. Некоторые клерики мультиклассируют как жулики, но только из интереса к отмычкам и другим маленьким инструментам.

История/отношения: Гонд - загадочное божество. Он служит Огме, но настолько независим от своего высшего, что многие забывают об их отношениях. Он дружественен с Латандером, Огмой, Вокин и Темпусом, поскольку его изобретения имеют непосредственное отношение к творческому потенциалу, знаниям, прибыли и войне. Его единственный истинный противник - Талос, чье беспрепятственное разрушение угрожает не только изобретениям Гонда, но и доминиону Гонда над устройствами разрушения.

Догма: Просчитывайте действия. Намерения - это одно, но результат важнее всего. Разговоры - для других, в то время как те, кто служит Гонду, делают. Делайте в своей работе новое. Становитесь квалифицированнее в ковке или некотором ремесле, и практикуйте изготовление вещей и различных средств для соединения и закрепления, пока не сможете создать устройство, удовлетворяющее любой ситуации или месту. С новыми устройствами нет вопросов и проблем. Новые изобретения должны быть изящными и полезными. Практикуйте экспериментирование и новшество в создании инструментов и выполнении процессов и поощряйте эти достоинства в других прямой помощью, покровительством и дипломатической поддержкой. Ведите записи ваших стремлений, идей и типовых устройств, чтобы другие могли следовать вашей работе.

Хелм (средний бог)

Наблюдатель, Бдительный
Символ: Смотрящий глаз с синим зрачком на вертикальной военной перчатке
Мировоззрение: Законно нейтральное
Сфера: Стражи, защитники, защита
Домены: Закон, Планирование, Защита, Сила
Одобренное оружие: "Вечно Осторожный" (полуторный меч)

Хелм (*хелм*) - неустрашимое и посвященное божество. Его часто считают бесчувственным и не заботящимся моральными проблемами перед лицом обязанностей. Однако, он просто посвящен своей работе и гордится тем, что его работа стоит выше всех остальных. Он любит детей и более терпим к незначительным нарушениям правил ими, чем кем-либо другим. Многие полагают, что Хелм отдал бы собственную жизнь, чтобы охранять что-либо порученное ему. Он помалкивает, если пытаются узнать его мнение.

Церкви Хелма часто располагаются около опасных и злых областей, где они формируют линию защиты против вторжения мощных врагов. В крупных городах обычно есть храм или святыня Хелма, поскольку его клерики становятся превосходными охранниками или лидерами охраны. Его церковь распространяет слово о том, что только клерики Хелма и их студенты - истинно достойные и надежные охранники. Его церковь и церковь Торма - прохладно-враждебные конкуренты. Каждая церковь рассматривает другую как узурпатора ее избранных обязанностей.

Клерики Хелма молятся о заклинаниях утром, сразу после восхода, или прямо перед закатом вечером. Их единственный церковный праздник - Церемония Чести Хелма, проводимая в Шилдмит. Они соблюдают важные церемонии при повышении ранга клериков или при возобновлении веры после каких-либо проблем. Они имеют строгую военную иерархию, и каждый клерик может легко определить свой ранг относительно других клериков. Клерики Хелма никогда не командуют нежитью. Они чаще всего мультиклассируют как бойцы или паладины.

История/отношения: Хелм увидел убывание своего влияния после Времени Неприятностей, и когда новости достигли Фаэруна после того, как его церковь обработала землю Маститки на западе. Вера в Хелма возросла снова, когда злые организации и страны усилились и начали расширять свое влияние. Хелм - верный союзник Торма (несмотря на трудности между их церквями). Он выступает против божеств разрушения и обмана и возобновил усилия против своего старого врага Бэйна.

Догма: Никогда не предавайте доверие. Будьте бдительны. Стойте, ждите и охраняйте тщательно. Будьте справедливы и прилежны в своих приказах. Защищайте слабых, бедных, поврежденных и молодых и не жертвуйте ими ради других или ради себя. Ожидайте атаки и будьте готовы. Знайте своих противников. Заботьтесь о своем оружии, чтобы оно могло исполнить свои обязанности, когда это потребуется. Осторожное планирование всегда в итоге наносит поражение действиям с наскока. Всегда повинуйтесь приказам, обеспечивайте, чтобы приказы следовали диктату Хелма. Демонстрируйте превосходство и чистоту лояльности в своей роли стража и защитника.

Илматер (средний бог)

Плачущий Бог, Сломанный Бог
Символ: Пара белых рук, связанных в запястьях красным шнуром
Мировоззрение: Законное добро
Сфера: Выносливость, страдание, мука, настойчивость
Домены: Добро, Лечение, Закон, Сила, Страдание
Одобренное оружие: Открытая рука (невооруженный удар)

Илматер (*илл-мэй-тер*) - щедрое и самоотверженное божество. Он принимает на свои плечи любое бремя другого человека - тяжелый ли это груз или ужасная боль. Нежный бог, Илматер тих, добр и добродушен. Он ценит юмористические истории и всегда не спешит возмущаться. Хотя большинство считает его ненасильственным, перед лицом чрезвычайной жестокости или злодеяний его злоба возрастает, и он ужасен в гневе. Он очень заботится о заботе и защите детей и молодых существ и исключительно резко атакует тех, кто вредит им.

В отличие от большинства других вер, церковь Илматера имеет много святых.

Воспринимаемая большинством как непонятная толпа мучеников, церковь Илматера тратит большинство своих усилий на обеспечение лечения тем, кто был поврежден. Она посылает своих клериков в обедневшие области, размещает пораженных чумой и идет в разорванные войной страны, чтобы облегчить страдания других.

Клерики Илматера - самые чувствительные и заботливые существа в мире. Хотя некоторые становятся циничными при всем страдании, которое они видят, они все же вынуждены помогать тем, кому это необходимо, всякий раз, когда они сталкиваются с ними. Его клерики делятся с нуждающимся тем, что у них есть, и действуют от имени тех, кто не может действовать или защищаться. Многие изучают умение Сварить Микстуру, чтобы иметь возможность помогать тем, кто вне их непосредственной досягаемости.

Клерики Илматера молятся о заклинаниях утром, хотя они все же должны молиться Илматеру в целом по крайней мере шесть раз в день. У них нет никаких ежегодных церковных праздников, но иногда клерик взывает к Просьбе Отдыха. Это позволяет ему десятидную отсрочку от диктата Илматера, что предотвращает клерика от страдания эмоционального истощения или позволяет ему исполнить некий акт, которым Илматер обычно был бы недоволен. Одна из групп монахов Илматера действует в качестве защитников преданных и храмов церкви. Эти монахи могут свободно мультиклассировать как клерики.

История/отношения: Илматер - старшее божество. Он долго был связан с Тиром (своим высшим) и Тормом, и вместе они известны как Триада. Илматер также объединен с Латандером, но он выступает против божеств, которые наслаждаются разрушением и причиняют боль и затруднения другим, особенно Ловиатар, характер которой - диаметральная противоположность его собственному.

Догма: Помогите всем, кто поврежден, независимо от того, кто они. Истинно святой берет на себя страдания других. Если Вы страдаете во имя его, Илматер поддержит Вас. Придерживайтесь ваших принципов, если они правильны, невзирая на боль или опасность. Нет позора в что-либо значащей смерти. Вставайте против всех тиранов и не позвольте несправедливости идти без преград. Ставьте духовный характер жизни выше существования материального тела.

Келемвор (великий бог)

Лорд Мертвых, Судья Проклятых
Символ: Вертикально скелетная рука, держащая золотые весы правосудия
Мировоззрение: Законно нейтральное
Сфера: Смерть, мертвые
Домены: Смерть, Судьба, Закон, Защита, Путешествие
Одобренное оружие: "Фатальное Касание" (полуторный меч)

Келемвор (*келл-ем-вор*) назначает сущностям мертвых их надлежащее место в продолжающемся цикле бытия. Взяв другой путь в отличие от своего предшественника, бога мертвых, он не является ни пагубным, ни скрытным. Он обещает, что мертвые будут судиться беспристрастно и справедливо. Он добр, решителен и серьезен, хотя иногда строг. Его главный недостаток - то, что он решает проблемы прямым действием и часто не ожидает отрицательных последствий своей спешки.

Церковь Келемвора помогает смерти, мертвым и их семействам. Ее члены заботятся о прощании и похоронах, урегулируя дела мертвых по правилам и утверждая завещания. Церковь заявляет свои права на собственность тех, кто умер одиноким и без явных наследников, чтобы могла продолжаться их работа в помощи смерти. Церковь отмечает зараженные участки предупреждениями о чуме, выслеживает существ нежити, чтобы уничтожить их, принимает на работу авантюристов, чтобы отразить монстров, которые причиняют слишком много несвоевременной смерти и (редко) предоставляет быструю и безболезненную смерть тем, для кого смерть была бы милосердием.

Клерики Келемвора молятся о заклинаниях на закате. У них есть праздник в Шилдмит и на Пир Луны. Оба из них вовлекают пересказ рассказов о делах мертвых, так, чтобы их можно было помнить. Остальные ритуалы церкви привязаны к смертным случаям, похоронам и поминкам. Клерики Келемвора иногда мультиклассируют как некроманты или рейнджеры, используя свои знания, чтобы выслеживать и уничтожать нежить. Они скорее изгоняют нежить, чем упрекают ее.

История/отношения: Некогда смертный, знавший Цирика, Келемвор унаследовал свою сферу от Цирика после сделанной тем ошибки. Цирик ненавидит Келемвора и стремится вернуть то, что он потерял, и Келемвор в ответ борется против Цирика. Он также борется против Талоны - за многие несвоевременные смертные случаи, которые она причиняет, и Велшаруна - за существ нежити, которых он представляет. Мистра, которую он знал в качестве смертного, и Джергал, делающий запись принятия мертвых, являются его союзниками.

Догма: Признайте, что смерть - часть жизни. Это не окончание, а начало, не наказание, а потребность. Смерть - организованный процесс без обмана, укрывательства и хаотичности. Помогите другим умереть с достоинством в их назначенное время - и только в их назначенное время. Выступайте против тех, кто искусственно продлевает свою жизнь сверх естественных пределов, типа нежити. Почитайте мертвых за их стремление в жизни сделать Фаэрун тем, чем он является теперь. Забыть их - значит забыть, где мы теперь и почему. Не позволяйте ни одному человеку на всем Фаэруне умереть естественной смертью, когда рядом нет одного из клериков Келемвора.

Коссут (великий бог)

Лорд Пламени, Огненный Лорд
Символ: Вьющееся красное пламя
Мировоззрение: Нейтральное
Сфера: Элементный огонь, очищение огнем
Домены: Разрушение, Огонь, Возобновление, Страдание
Одобренное оружие: Усик пламени (шипастая цепь)

Коссут (*кох-суут*), подобно другим элементным правителям – чужеродное и загадочное божество. Он не сильно привязан к своим последователям наТориле, но он вознаграждает их за их внимание чаще, чем его элементные коллеги. Он, кажется, следует чему-то своему, но его назначенные результаты или даже следующие шаги неизвестны никому, кроме него самого. Он активно принимает новых последователей, возможно потому, что они столь быстро сгорают.

Церковь Коссута очень иерархична и имеет тенденцию к законно-нейтральному мировоззрению и поведению, в зависимости от специфического храма. Коссут кажется безразличным к этому распределению по группам, что означает, что клерики Коссута используют в качестве своего основного мировоззрения скорее законно-нейтральное, чем нейтральное. Первичная функция церкви - приобрести землю, богатство, влияние и силу, все из которых делают церковь привлекающей потенциальных прихожан и притягивают к вере новых людей.

Клерики Коссута выбирают восход солнца или высокое солнце в качестве времени для своей молитвы. Они соблюдают дату рождения высокого священника своего храма в качестве ежегодного фестиваля и под вергаются Присяге Хождения по Огню (при которой они они пересекают яму с горячими углями) каждый раз, когда они получают уровень или продвижение в пределах иерархии церкви. Три ордена боевых монахов (Ученики Феникса, Братья и Сестры Чистого Пламени и Ученики Саламандры, соответствующие законному добру, законной нейтральности и законному злу) следуют за Коссутом. Клерики могут свободно мультиклассировать как монахи соответствующего ордена. Некоторые клерики также мультиклассируют как волшебники или колдуны, сосредотачиваясь на магическом огне.

История/отношения: Один из четырех элементных правителей, которым поклоняются наТориле, Коссут заметен из-за множества его последователей среди Красных Волшебников Тэя. Он близок божествам огня или божествам, владеющих им, но он яростно оппозиционен в отношении Истишиа.

Догма: Те, кто пригодны следовать, делают это. Вера Коссута врожденно превосходит все другие веры, особенно таковую Истишиа. Огонь и чистота - одно и то же. Воздух своей ревностью производит дым. Успешные получат награду. Амбиции - сила. Достижение более высокого состояния неизбежно сопряжено с некоими трудностями и персональной болью. Коссут посылает свой чистый огонь, чтобы очистить всех нас и умерить наши души, чтобы мы могли достичь чистого состояния. Ожидайте быть проверенными и принимайте вызов, независимо от того, какие трудности и боль он может принести. Те, кто выше Вас, доказали, что они стоящи и заслуживают вашей службы. Ведите другие к чистому свету Коссута так, чтобы он мог перековать всю жизнь в необходимую для нее форму.

Латандер (великий бог)

Лорд Утра
Символ: Восход солнца, сложенный из розовых, красных и желтых драгоценных камней
Мировоззрение: Нейтральное добро
Сфера: Атлетика, рождение, творческий потенциал, рассвет, возобновление, само-совершенствование, весна, живучесть, юность
Домены: Добро, Благородство, Защита, Возобновление, Сила, Солнце
Одобренное оружие: "Говорящий с Рассветом" (легкая или тяжелая булава)

Латандер (*лах-тан-дер*) - мощное, обильное божество, популярное среди простолюдинов, знати, торговцев и молодежи. Хотя иногда и дающий избыточный энтузиазм и тщеславие, он – оптимистическое божество, благословляющее новые предприятия и уничтожающее нежить своей булавой *Говорящий с Рассветом*. Латандер – яркая сила, наслаждающаяся делать физические вещи просто ради исполнения их.

Обращенные на восток церкви Латандера в общем богаты и не боятся показать это (иногда до уровня безвкусицы). У церкви нет никакой центральной религиозной силы, и глав каждой из церквей уважают о динаково, независимо от их размера. Церковь поощряет преданных строить новое, восстанавливать бесплодные области, способствовать росту на культивированных землях, вытеснять зло и работать для восстановления или вести цивилизации к новым высотам гармонии, искусства и прогресса. Церковь поддерживает спортивные соревнования для продвижения духа единства и товарищества, продвигает искусства через подобные соревнования и финансирует возвращение утерянных изделий.

Клерики Латандера молятся на рассвете. Церковь проводит церемонию, называемую Песней Рассвета, утром в Разгар Лета и в равноденствия. При этом ее духовенство и преданные поют соразмерно и противосоразмерно, восхваляя Лорда Утра. Клерики Латандера, как ожидается, будут держаться физически пригодными и будут делать его храмам регулярные подношения из монет, изделий, изобретений или продовольствия. Его законные клерики могут свободно мультиклассировать как паладины.

История/отношения: Обычно изображаемый как молодой привлекательный мужчина, Латандер – старая сила с длинной историей продвижения созидания, прогресса и новшества. Он выступает против божеств зла, разрушения и смерти. Его союзники включают божеств природы (особенно Чонти), добра, искусства, красоты и изобретений. Традиционно противник божества мертвых, Латандер принял выражение ненависти к нежити Келемвора и не обижается на него.

Догма: Стремитесь всегда помогать, способствовать новой надежде, новым идеям и новому процветанию всего человечества и его союзников. Священная обязанность - способствовать новому росту, питать поднимающееся и работать для возрождения и возобновления. Совершенствуйтесь сами и будьте плодородны и разумом, и телом. Везде, где Вы идете, сейте в умах семена надежды, новых идей и планов на розовое будущее. Наблюдайте каждый восход солнца. Рассматривайте последствия ваших действий, чтобы минимальные ваши усилия могли дать величайшую и лучшую награду. Избегайте негативности, поскольку из смерти приходит жизнь, и всегда будет новое утро, чтобы обернуть задержку в успех. Придавайте больше важности действиям, которые помогают другим, чем строгой приверженности правилам, ритуалам и диктату ваших старших.

Лолс (средняя богиня)

Паучья Королева, Королева Ям Паутины Демонов
Символ: Черный паук с головой женщины-дроу, свисающий с паутины
Мировоззрение: Хаотическое зло
Сфера: Убийцы, хаос, темнота, дроу, зло, пауки
Домены: Хаос, Дроу, Зло, Темнота, Разрушение, Паук, Обман
Одобренное оружие: Паук (кинжал)

Лолс (*лоалс*) - жестокое, капризное божество, которое, как полагают многие, безумно потому, что стравливает собственных прихожан друг с другом. Злонамеренная в своих деловых отношениях с другими и холодно порочная в борьбе, она жаждет силы, данной божествам, которым поклоняются поверхностные расы. Она может быть добра и помогать – то, о чем она мечтает, но она процветает в смерти, разрушении и пытке любого, включая своих собственных прихожан, которые вызвали ее недовольство.

Церковь Лолс продвигает превосходство Паучьей Королевы над всеми другими существами. Она ответственна за увековечивание злых слухов и страха перед поверхностными эльфами, характерных для дроу и их божеств. Даже самые набожные клерики Лолс ненавидят и

боятся ее, поклоняясь ей только ради власти, которую она предоставляет. В большинстве городов ее клерики правят благородными домами и, таким образом, непосредственно городами. Ее клерики действуют как правители, полицейская сила, судьи, жюри и палачи общества. Их жестокие и капризные действия предназначены для того, чтобы держать граждан в страхе и ненависти к посторонним.

Клерики Лолс молятся о заклинаниях после пробуждения из транса или перед уходом в транс. Ее клерики - всегда женщины. Они ежемесячно практикуют жертвы поверхностных эльфов, предпочитая исполнять их ночами при полной луне, чтобы оскорбить Сеханин Лунный Лук из эльфийского пантеона. Другие, приватные церемонии церкви проходят за закрытыми дверями в затемненных комнатах без присутствия мужчин, в то время как общественные церемонии позволяют объединение полов. Обычный ритуал - вызов йохлол (приближенный-демон с аморфной, паучьей и эльфийской формами) для информационной или физической помощи. Клерики Лолс иногда мультиклассируют как бойцы или колдуны. Дроу-клерики Лолс имеют класс клерика в качестве привилегированного.

История/отношения: Лолс была некогда Арошни, супругой Кореллона Ларетиана, и родила ему Илистри и Ваэрона. Она предала своего возлюбленного, пытаясь вторгнуться в Арвандор с войском злых духов, и была выслана в Абисс в форме демона-паука. Она – правитель пантеона дроу и объединена с Ловиатар и Маларом. Ее противники включают Селдарин (эльфийский пантеон), Гонадора, Илистри, недроу-божеств Подземья и Груумша.

Догма: Страх крепок, как сталь, а любовь и уважение мягки и бесполезны. Преобразуйте или уничтожьте дроу-несторонника. Выполите слабых и непослушных. Уничтожьте оспаривающих веру. Жертвуйте мужчин, рабов и тех из других рас, кто игнорирует команды Лолс или ее клериков. Растите детей восхваляющими и боящимися Лолс; каждое семейство должно произвести по крайней мере одного клерика для служения ей. Вопросы о целях или мудрости Лолс - грех, как и помогать недроу против дроу или игнорировать команды Лолс ради возлюбленного. Уважайте арахнидов всех видов; те, кто убивают или плохо обращаются с пауками, должны умереть.

Малар (меньший бог)

Лорд Тварей, Чернокровый Пард
Символ: Звериный коготь с коричневым мехом и изогнутыми окровавленными
Мировоззрение: Хаотическое зло
Сфера: Жажда крови, злые ликантропы, охотники, мародерствующие твари и монстры, преследование
Домены: Животные, Хаос, Зло, Луна, Сила
Одобренное оружие: Коготь твари (наруч-коготь)

Малар (*махл-арр*) - дикое и скотское божество, упивающееся страхом преследуемых. Ревнуя к другим божествам и их силе, он постоянно пытается украсть сферы и прихожан связанных существ, но испытывает недостаток интеллекта или навыков, чтобы преуспеть в этом. Он превососходит других в охоте, выслеживании и животной резне.

Церковь Малара испытывает недостаток центральной власти и состоит из маленьких групп прихожан, рассеянных по нецивилизованным областям. Его церковь поддерживает славу охоты, и ее члены занимаются ритуальной охотой на диких животных, странных тварей или даже захваченных гуманоидов. Они предпочитают охотиться на опасных существ, на хищников и на такую добычу, чтобы заключительное убийство заслуживало больше внимания. Они стараются организовать кровавый финал в или около заселенной области, чтобы другие могли видеть (и бояться) силы Малара. Члены церкви работают против расширения ферм и цивилизации и нападают на группы незлых друидов, считая их продвигающими более нежную сторону природы, слабыми и глупыми.

Клерики Малара молятся о заклинаниях ночью, предпочтительно под полной луной. Два ритуала, которые соблюдает церковь - Пир Оленей и Высокая Охота. Пир Оленей состоит из клериков и прихожан Малара, охотящихся перед Высокой Жатвой и затем приглашающих всех присоединиться к ним на Пиру, во время которого они обязуются охотиться в прибывающую зиму, чтобы обеспечить нуждающихся. (Это - одна из немногих черт церкви, которая нравится посторонним). В течение Высокой Охоты, проводимой каждый сезон, прихожане украшаются в убитые трофеи, охотясь на гуманоида, который выигрывает свою жизнь и благо, если убежит или переживет день и ночь. Клерики Малара часто мультиклассируют как варвары, рейнджеры или (если злые) друиды.

История/отношения: Малар был божеством даже до возвышения Бэйна и более столетий пытался узурпировать силу других божеств с различными степенями успеха. Один из Богов Ярости, наряду с Талосом (своим высшим), Аурил и Амберли, он также объединен с Бэйном и Ловиатар. Он борется против божеств мира, цивилизации и природы.

Догма: Выживание самых пригодных и развеивание слабых - наследие Малара. Зверская, кровавая смерть или убийство имеют великое значение. Суть жизни - противостояние охотника и добычи для определения того, кто будет жить или умрет. Смотрите на любую важную задачу как на охоту. Оставайтесь всегда настороже - и выживете. Идите по диким местам без трепета и не показывайте страха в охоте. Дикость и сильные эмоции во всем наносят поражение резону и осторожной мысли. Попробуйте кровь тех, кого Вы убиваете, и никогда не убивайте издалека. Работайте против тех, кто урезает лес и убивает тварей исключительно потому, что они опасны. Не убивайте молодых, беременных или потомство, чтобы добыча оставалась обильной.

Маск (меньший бог)

Владыка Всех Воров, Лорд Теней
Символ: Черная бархатная маска с оттенком красного
Мировоззрение: Нейтральное зло
Сфера: Тени, воровство, воры
Домены: Темнота, Зло, Удача, Обман
Одобренное оружие: "Теневой Шептун" (длинный меч)

Маск (*маск*) - хладнокровное и уверенное божество, любящее сложные планы и запутанные заговоры, хотя он обучил себя быть более прямым, потому что недавно его собственное коварство вызвало большое уменьшение его силы и потерю сферы интриги в счет Цирика. Он не осторожен, но прохладен, никогда не теряя своего характера, и у него всегда, кажется, есть насмешливые комментарии. Его меч, *Теневой Шептун*, не производит никакого шума и имеет свойства *ранение* и *скорость*.

Церковь Маска по существу подобна сети воровских гильдий. В больших городах с несколькими гильдиями его храм часто соединяется с каждой гильдией воров секретными туннелями и считается нейтральной землей для всех встреч. Церковь Маска продвигает хитрость против открытой конфронтации, давая более легковерным понять, что Маск мертв. Будучи богатой религией, церковь Маска использует свои ресурсы для оплаты агентов, соглашений о влиянии и управления людьми. Ее члены проводят время, лелея заговоры и поддерживая воровские гильдии и индивидуальных воров.

Клерики Маска молятся ночью, в темноте или в тенях. По крайней мере раз в месяц каждый крупный храм исполняет Ритуал Невидимого Присутствия, включающий в себя гимны, пение стихов и подношение богатств, подтверждая постоянное исследование Маском всех дел, независимо от того, насколько хорошо они скрыты. Большинство клериков обычно мультиклассируют как жулики или барды.

История/отношения: Маск - бог-одиночка, предпочитающий действовать по своей собственной инициативе, хотя у него бывают случайные союзы с Бэйном. Он ненавидит Цирика за кражу части его сферы, и он оппозиционно настроен в отношении Вокин из-за их

конкурирующей природы. Его другие противники - божества охраны, обязанностей и знания, и Селунэ, от света которой его пос ледователи скрываются при выполнении своей темной работы.

Догма: Все, что происходит в тенях, находится в области Маска. Собственность - девять десятых того, что принадлежит, и собственность определена как имущество. Мир принадлежит тому, кто быстр, сладкоречив и имеет легкие пальцы. Хитрость и осторожность - достоинства, как и бойкость и навыки говорить одно, подразумевая другое, обращая ситуацию в ваших интересах. Богатство по закону принадлежит тому, кто может заполучить его. Стремитесь закончить каждый день с большим количеством богатства, чем Вы начали его, но крадите то, что более жизненно, а не все, что под рукой. Честность - для дураков, но очевидная честность ценна. Заставьте каждую правду казаться вероятной и никогда не лгите, если Вы можете сообщить правду, но оставить ошибочное впечатление. Тонкость - это все. Манипуляции лучше, чем сила, особенно если Вы можете заставить персону думать, что она сделала что-либо по своей собственной инициативе. Никогда не делайте ничего очевидным, кроме как для со крытия чего-либо еще. Доверьтесь теням, ибо путь на свету делает Вас легкой целью.

Милики (средняя богиня)

Наша Леди Леса, Лесная Королева
Символ: Левый профиль головы золоторого синеглазого единорога
Мировоззрение: Нейтральное добро
Сфера: Осень, дриады, существа леса, леса, рейнджеры
Домены: Животные, Добро, Растения, Путешествие
Одобренное оружие: "Хорнблейд" (скимитар)

Милики (*ми-лии-кии*) - добродушное божество, быстрое на улыбку и уверенное в своих действиях. Отчаянно лояльное и защищающее тех, кого она называет своими друзьями, она тщательно присматривается перед тем, как включить кого-либо в эти ряд ы. Хотя она знает, что смерть – часть жизненного цикла, она часто вмешивается, чтобы вылечить раны животных, потому что считает, что они тяжело это переносят.

Члены церкви Милики широко распространены и редко собираются в большие группы в течение любого отрезка времени. Есть немного храмов Королеве Леса, большинство поклонения имеет место на полянах или в маленьких святынях. Члены церкви действуют как голос деревьев, защитники лесов и воины веры. Они учат людей и добрые расы заботиться и уважать деревья и жизнь леса, возобновляют и расширяют существующие леса, работают против практикующих огненную магию и помогают добрым рейнджерам всех вер.

Клерики, друиды и колдующие рейнджеры Милики молятся о заклинаниях утром или вечером. Самые святые ритуалы церкви имеют место в равноденствие и солнцестояние. Они называются Четырьмя Пирами и отмечают чувственную сторону бытия. Церковные празднования на Зеленотравье и ночь Разгара Лета подобны Четырем Пирам, но они также включают обряды посадки и Дикую Поездку, когда стада единорогов собираются и позволяют преданным ехать на их спинах через лес на большой скорости. Один раз в месяц каждому клерику или друиду предписывается ритуал по вызову дриады или треанта и затем – служение этому существу, ис полняя маленькие задачи для него в течение дня. Почти все клерики Милики мультиклассируют как друиды или рейнджеры.

История/отношения: Милики - божество, близкое Силванусу и объединенное с другими божествами природы Торила. Льюру Единорог, как считают – ее верховое животное, когда она едет в сражение, и она дружественна с Шондакул ом и Латандер ом. Она выступает против Малара, Талоса и Талоны.

Догма: Интеллектуальные существа могут жить в гармонии с дикой природой без того, чтобы требовать разрушение одного от имени другого. Обнимите дикое и не бойтесь его, ибо дикие пути - хорошие пути. Храните Баланс и изучайте скрытые пути жизни, но подчеркните положительную и превышающую природу дикого. Не позволяйте деревьям быть срубленными напрасно или лесу - быть сожженным. Живите в лесу и будьте частью леса, но не живите в бесконечной битве против леса. Защитите жизнь леса, защитите каждое дерево, сажайте вновь растения там, где смерть валит дерево и восстанавливайте естественную гармонию, которую часто разрушают лесорубы и те, кто использует огонь. Живите едиными с лесом, учите этому других и наказывайте и искореняйте тех, кто охотится ради спорта или жестокосто обращается с дикими существами.

Мистра (Великая богиня)

Леди Тайн, Мать Всей Магии
Символ: Круг из семи сине-белых звезд с красной мглой, текущей из центра
Мировоззрение: Нейтральное добро
Сфера: Магия, заклинания, Плетение
Домены: Добро, Иллюзия, Знание, Магия, Руна, Заклинание
Одобренное оружие: Семь кружащихся звезд (сюрикен)

Мистра (*мисс-трах*) - занятое и преданное божество. Она обеспечивает Плетение, проводник, позволяющий смертным заклинателям и пользователям магии благополучно иметь доступ к сырой силе, которой является магия. По существу, Мистра *и есть* Плетение. Как богиня магии она – также божество возможностей, которые магия может вызвать, что делает ее мощнейшим существом, связанным с Торилом. Хотя она добра и имеет способность предотвратить создание новых заклинаний и магических изделий, против которых выступает ее философия, она редко проявляет эту способность, если создание не может угрожать Плетению или балансу магии вообще.

Избранный Мистры

Избранные Мистры - могучие существа, посвященные сохранению магии и сдерживанию атак зла. Известные Избранные - Алустриэль, Дав Фалхонхенд, Эльминстер, Лейрел Сильверхэнд, Келбен «Черный Посох» Арунсун, Куилью Веладорн (эльф-дроу, также Избранный Илистри), Симбул, Сторм Сильверхэнд и Сайлуни (убитый драконом, ныне мягкий дух-нежить). Каждый имеет в общем следующие способности Избранного.

Бонус заклинаний (Sp): Избранный получает одно бонусное заклинание каждого уровня заклинаний, с 1-го по 9-ый, в день, которое может использоваться как подобная заклинанию способность. Как только эти девять заклинании выбраны, они никогда не могут быть заменены. Большинство Избранных выбирают с этой способностью разнообразные атакующие, защитные и сервисные заклинания.

Иммунитет к заклинанию (Su): Избранные иммунны к одно му заклинанию каждого уровня заклинаний, с 1-го по 9-ый, как если бы на них постоянно действовало заклинание *иммунитет к заклинаниям*. Как только эти девять заклинаний выбраны, они никогда не могут быть заменены.

Иммунитеты (Ex): Избранные иммунны к старению, болезни, дезинтеграции и яду. Они не имеют никакой потребности спать (хотя они обычно должны отдохнуть, чтобы быть способными готовить заклинания).

Обнаружение магии (Su): В поле зрения.

Серебряный огонь (Su): Все Избранные могут использовать серебряный огонь (см. Главу 2: Магия).

Способности: Все Избранные имеют +10 бонус улучшения к Телосложению.

Церковь Мистры сохраняет магические легенды в тайне и скрытых местах так, чтобы магия продолжалась и процветала в будущем, даже если доминирующим рас ам Фаэруна придется. Ее члены также ищут тех, кто квалифицирован в магии или имеет потенциал использовать ее. Ее клериков поощряют исследовать магическую теорию и создавать новые заклинания и магические изделия. Участки, посвященные богине, зачарованы Плетением, чтобы позволить любому заклинанию, наложенному ее клериками, находящимися на одном из этих участков, иметь метамагическую производную без необходимой потребности использовать ячейку заклинания более высокого уровня (эффект метамагии заканчивается, если цель заклинания покидает участок). Мистра принимает обязательства, принесенные некоторыми членами ее духовенства предыдущей богине магии (которая была законно-нейтральной). Им не пришлось покинуть духовенство из-за различий в мировоззрении.

Клерики Мистры выбирают одно время дня или ночи, чтобы последовательно молиться о заклинаниях. Они празднуют 15-й день Марпенота, годовщину возвышения нынешней Мистры из ее смертной формы, но в остальном имеют немного связанных с календарем ритуалов, сосредотачиваясь больше на персональном стиле поклонения. Ее клерики обычно мультиклассируют как некоторый из видов тайного заклинателя.

История/отношения: Мистра была некогда смертной волшебницей по имени Миднайт («Полночь»). Она приняла сферу и божественность павшей Мистры в течение Времени Неприятностей. Ее союзники – божества знания, общепринятый советник Мистры (Азут), Селунэ (создатель божества Мистрил, позже названного Мистрой) и Келемвор, которого она знала как человека, когда была смертной.

Догма: Любите магию для себя. Не обращайтесь с ней как с оружием, чтобы изменить мир по своей Воле. Истинная мудрость знает, когда не следует использовать магию. Стремитесь использовать магию все меньше, поскольку ваши силы развиваются, часто угроза или обещания ее использования опережают ее фактическую работу. Магия - Искусство, Дар Леди, и те, кто владеют ей - чрезвычайно привилегированны. Помня это, держитесь подобострастно, а не гордо. Используйте Искусство ловко и эффективно, а не небрежно и опрометчиво. Стремитесь всегда изучать и создавать новую магию.

Огма (великий бог)

Лорд Знания, Переплетчик-Того-Что-Известно
Символ: Чистый свиток
Мировоззрение: Нейтральное
Сфера: Барды, вдохновение, изобретение, знание
Домены: Зачарование, Знание, Удача, Путешествие, Обман
Одобренное оружие: "Смертельный Удар" (длинный меч)

Огма (*огг-мах*) – самое мощное божество знания на Фаэруне. Приветственная и мудрая сила с даром убеждения других в своей точке зрения, он обычно осуществляет сложные заговоры, скорее ломает голову, чем принимает прямые действия. Он судит каждую новую идею, решая, должна ли она остаться со своим создателем или выйти в мир.

Церковь Огмы ответственна за накопление и распределение книг, свитков, знаний и легенд. Церковь принимает людей любого мировоззрения, пока они заинтересованы продвижением знания. Клерики любого мировоззрения могут служить Огме, духовенство состоит из уединенных мудрецов и архивариусов, анализирующих, записывающих и копирующих архивы храма, а также путешествующих клериков и бардов, разыскивающих новое знание для возвращения в храмы. Большинство храмы сами себя поддерживают, продавая карты (иногда преднамеренно неточные), записывая свитки и производя письменные работы.

Клерики Огмы молятся о заклинаниях утром. Разгар Лета и Шилдмит, два дня, когда делаются или возобновляются соглашения и подписываются контракты – церковные праздники Огмы. Две ежедневных церемонии церкви - Переплет, исполняемый утром и вовлекающий написание символов Огмы во время тихой молитвы, и Соглашение, вечерняя служба, при которой работами в мудрости, песнях и новом знании громко делятся с божеством и представляют членов духовенства и прихожан. Его клерики часто мультиклассируют как барды и иногда - как волшебники.

История/отношения: Огма - старое божество, связанное со многими другими планами. Ему служат божества знаний, бардов и изобретений, и он объединен с Мистрой, Азутом и Латандером. Он выступает против Талоса, Бэйна, Маска и Цирика, поскольку они стремятся развращать знание, уничтожать его или копить его для себя.

Догма: Знание, особенно сырое знание идей, является высшим. Идея не имеет никакого веса, но она может сдвинуть горы. Величайший дар человечества, идея перевешивает все, что сделано руками смертных. Знание - сила, и оно должно использоваться с осторожностью, но скрывать его подальше от других - не лучшая идея. Не душите новых идей, независимо от того, насколько ложными и сумасшедшими они кажутся - позвольте им быть услышанными и рассмотренными. Никогда не убийте певца и не дайте другим сделать этого. Распространяйте знание везде, где благоразумно сделать это. Ограничивайте и отрицайте неправду, слухи и обманчивые рассказы всякий раз, когда сталкиваетесь с ними. Записывайте или копируйте знания, представляющие великую ценность, по крайней мере раз в год, и отдавайте их. Спонсируйте и учите бардов, писцов и хранителей записей. Распространяйте правду и знание, чтобы весь народ знал больше. Никогда не доставляйте сообщение ложно или неполностью. Научите чтению и письмо тех, кто просит об этом (если позволяет время), и не просите платы за обучение.

Селунэ (средняя богиня)

Наша Леди Серебра, Лунная Дева
Символ: Пара женских глаз, окруженных семью серебряными звездами
Мировоззрение: Хаотическое добро
Сфера: Добрые и нейтральные ликантропы, луна, навигация, исполнители заданий, звезды, странники
Домены: Хаос, Добро, Луна, Защита, Путешествие
Одобренное оружие: "Палочка Четырех Лун" (тяжелая булава)

Селунэ (*се-луун-эй*) - заботливое, но спокойное мистическое божество. Она уравновешенна и спокойна и часто кажется опечаленной древними событиями. В контрасте с ее типичным поведением стоят жестокие сражения, которые она ведет со своей архинемезидой Шар, которые распространяются на небо и на другие планы. Селунэ принимает множество форм, отражая изменяющийся лик самой луны. Она принимает большинство существ.

Церкви Селунэ состоят из разнообразных прихожан, включая моряков, незлых ликантропов, мистиков и женщин-заклинателей. Несмотря на различия между различными прихожанами и между различными церквями, все они дружественны и приспособлены друг к другу. Вид храмов Селунэ варьируется так же, как и ее прихожане – от маленьких святынь в диких местах до открытых или освещенных небом зданий размером с большой особняк. Храмы исполняют гадание на удачу, борются со злыми ликантропами, великодушно дают лечение и практикуют уверенность в себе и смирение.

Клерики Селунэ молятся о своих заклинаниях ночью, обратившись к луне. Хотя большинство ритуалов церкви исполняется лично и обычно включает в себя танец и предложение вина или молока, все клерики соблюдают Призывание Второй Луны и Мистерию Ночи. Призывание Второй Луны исполняется группой во время Шилдмита. Оно призывает Осколки, синеволосых женщин-планетаров, служащих богине, которым духовенство делает прошение (обычно – бороться против фаворитов Шар), после чего один из клериков присоединяется к

рядам Осколков. Мистерия Ночи выполняется ежегодно. В течение ее клерики взлетают высоко в воздух, чтобы общаться с божеством, находясь в трансе. Прихожане Селунэ часто мультиклассируют как барды или колдуны.

История/отношения: Из исконной сущности мира и небес вышли богини-близнецы, дополняющие друг друга, словно свет и тьма. Вместе они создали мир (обеспечив существование Чонти) и другие небесные тела и вселили в них жизнь. Затем богини-близнецы бились за судьбу этих вещей, и из их борьбы были созданы первоначальные божества магии, войны, болезни, убийства, смерти и другие. В конечном счете баланс был достигнут, но Селунэ, богиня света, все еще пытается сорвать планы своей злой сестры Шар. Другие враги Лунной Девы - Амберли и Маск, но она насчитывает среди своих союзников много божеств благосостояния, света, магии, красоты, погоды и радости.

Догма: Позвольте всем , на кого падает свет Селунэ, быть долгожданными, если они желают этого. С ростом и убыванием луны то же самое делает жизнь. Доверьтесь сиянию Селунэ и знайте, что вся любовь, живущая под ее светом, должна познать ее благословение. Обратитесь к луне, и она будет вашим истинным проводником. Продвигайте принятие и терпимость. Смотрите на всех остальных существ как на равных. Помогите товарищам-селунитам, как будто они ваши самые дорогие друзья.

Шар (великая богиня)

Хозяйка Ночи, Леди Потери, Темная Богиня
Символ: Черный диск с глубоко-пурпурной каймой
Мировоззрение: Нейтральное зло
Сфера: Пещеры, тьма, подземелья, забывчивость, потеря, ночь, секреты, Подземье
Домены: Пещеры, Темнота, Зло, Знание
Одобренное оружие: "Диск Ночи" (чакрам)

Алоргот, Приносящий Погибель

Хотя многие представители других вер считают шарранское духовенство зловещим, открыто жестоким народом в черных одеждах, вынашивающим бесконечные заговоры, восхищающимся отравлениями и предательствами, в церкви Шара есть местечко и для менее агрессивного духовенства. Один из таких - неустанный странник Алоргот Приносящий Погибель, путешествующий по восточному Фаэруну, содействуя работе Шар.

Алоргот - высокий, тонкий, остролицый человек, предпочитающий работать в одиночку, хотя он не смущается принимать на работу меньшее шарранское духовенство для помощи случае необходимости. Стоя в стороне от большинства организованной веры, он, как известно, наслаждается личным покровительством Шар и имеет столь же много полномочий, как и любой архисвященник церкви. Духовенство, пересекшееся с ним, столь же быстро опробовало его атаки, как и традиционные противники веры, и когда Алорготу приходится участвовать в сражении, он не смущается вызывать демонов, чтобы они бились за него.

Однако, ему гораздо более симпатичны маскировка и сбитие с пути. Алоргот проводит свои дни, потворствуя правителям, знати или (когда они безнадежно слабы, коррумпированы или управляемые другими) силам, стремящимся свергнуть или вытеснить местную власть. Он предлагает им помощь Шар в преследовании их противников, в возвращении им финансовой и иногда военной поддержки, но он предпочитает работать не через открытую борьбу, а распространяя тайны, крадя вещи и похищая людей. Алоргот также уничтожает записи, контракты и документы всякий раз, когда это возможно, и использует магию, чтобы заставить народ забыть что-либо.

Приносящий Погибель всегда распространяет слухи и говорит, что тайны сохраняются, создавая ауру тайны. Таким образом, призывая имя Шар при каждом своем действии, он увеличивает влияние и общественный страх перед Леди Ночи.

Он восхищается принятием участия в изменнических интригах, соблазнениях, преступных заговорах и событиях, разжигающих войны и борьбу — но всегда под вымышленным именем и не в своей обычной форме. Это и отмеряет успех, с которым он работал в течение десятилетий, не позволяя Арфистам обнаружить его имя и его распространяющееся слово.

Хотя теперь он стремительно становится печально известным, Приносящий Погибель не выказывает никаких признаков замедления. Когда Арфисты или агенты трона, поверженного им в суматоху, подбираются к нему, Алоргот исчезает из виду, уворачиваясь через *портал*, теряясь в большом городе и уходя — всегда работая для увеличения темной славы Шар.

Шар (*шахр*) - искривленное и извращенное бытие ненависти, ревности и зла. Она может видеть все объекты и действия, исполняемые во тьме, и держит доминион над скрытой, но не забытой болью, тщательно оберегаемой горечью и тихой местью за старое. Она тратит много своей энергии для борьбы против своей старой немезиды, Селунэ, в войне, которая старше, чем известное время. Она - создатель Теневого Плетения.

Церковь Шар состоит из независимых ячеек, которые имеют сильных, авторитарных лидеров. Все ячейки в специфической области находятся под священником-старшим. Члены духовенства упиваются тайнами, используя их, чтобы связать друг друга вместе лояльностью и сообществом. Они преследуют практические цел и продвижения силы духовенства и прихожан Шар, уходя от прямой оппозиции с другими верами (за исключением Селунэ). Духовенство Шар работает для свержения правительств, продвижения покровительства Шар мстителей, организации секретных интриг и создания ложных культов.

Клерики Шар молятся о заклинаниях ночью. У них нет никаких широких церковных праздников, кроме Восхода Темноты, который происходит в Пир Луны и требует кровавой жертвы и раскрытие старшими клериками того, какие заговоры церкви будут продвинуты в наступающем году. По крайней мере раз в десятидневку клерик должен посетить Сумерки, танец и пирушку, выполняемые в сумерках, которые сопровождаются в соответствии с маленьким актом зла, о котором клерик сообщает старшему духовенству. Клерики Шар часто мультиклассируют как жулики. Она имеет на службе орден монахов-колдунов, использующих силу Теневого Плетения.

История/отношения: Шар - темный близнец Селунэ. Она стала бороться против своей сестры вскоре после их создания. Их исконная вражда закончилась созданием многих других божеств. Вместо того, чтобы открыто противостоять другим божествам, Шар стремится получать силу, ниспровергая смертных прихожан в свою веру. Однако, по своему характеру она оппозиционно настроена в отношении сил света, нескрытного Шондакула и своей собственной сестры. Ее единственный частый союзник - Талона, которая может в конечном счете служить Шар для предотвращения хищничеств со стороны Ловиатар.

Догма: Откройте секреты лишь товарищам - членам преданных. Никогда не следуйте за надеждой и не обращайтесь к обещаниям успеха. Подавляйте свет луны (агентов и изделия Селунэ) всякий раз, когда найдете его, и скрывайтесь от него, когда не можете одержать верх. Темнота - время действовать, а не ждать. Запрещено бороться за лучшую долю в жизни или строить планы, если за этим не наблюдают преданные Темного Божества. Объединение с преданными добрых божеств - грех, кроме деловых отношений или отвращения их от их вер. Повинуйтесь ранговому духовенству, даже если это может кончиться вашей собственной смертью.

Шондакул (меньший бог)

Наездник Ветров, Рука Помощи
Символ: Идущий по ветру бородатый человек в капюшоне путешественника и в ботинках
Мировоззрение: Хаотическое нейтральное
Сфера: Путешествие, исследование, *порталы*, шахтеры, караваны
Домены: Воздух, Хаос, Портал, Защита, Торговля, Путешествие
Одобренное оружие: "Меч Теней" (великий меч)

Шондакул (*шоун-да-кал*) - немногословное божество, позволяющее своим делам говорить за себя. Видный, но строгий, он имеет бурное чувство юмора. Поскольку он иногда одинок, он любит говорить и обмениваться шутками. Он имеет привычку спасать обреченных авантюристов (особенно в Миф Дранноре), хотя цена за эту помощь - служба, обычно вовлекающая уничтожение зла, находящегося в его любимом городе (каковым является Миф Драннор). Поклонение ему находится на подъеме, и он очень агрессивен в вербовке новых членов в ряды преданных.

Церковь Шондакула организована свободно, и ее ветви в значительной степени независимы. Поскольку члены духовенства любят блуждать, храмы постоянно делают так, чтобы новые клерики прибывали, а другие уезжали. Члены духовенства, как ожидается, будут жить за счет земли и работать защитниками путешественников, караванов и добывающих экспедиций. С тех пор, как Шондакул добавил к своей сфере *порталы*, его клерики исследуют расположение и идентификацию *порталов*, которые будут полезны для торговли и исследования. У Шондакула немного храмов. Он предпочитает святыни, большинство которых необитаемы и находятся в отдаленных местах. Ему обычно не поклоняются в пределах городов.

Клерики Шондакула молятся о заклинаниях утром, прямо после порыва ветра от перемены температуры. Их церковный праздник - Ветропоездка, который празднуется в 15-й день Тарсака. В этот день Шондакул заставляет всех своих клериков принимать газообразную форму на рассвете, так, чтобы их унесло ветром. Они возвращаются к нормальному состоянию (и благополучно опускаются на землю) в сумерках, обычно в некоем месте, где они никогда не были прежде. Клерики Шондакула обычно мультиклассируют как рейнджеры.

История/отношения: Шондакул - старое божество. Он предшествует созданию Бешабы и Тиморы из Тич. Он объединен с божествами воздуха, ночи, неба, природы и путешествия, хотя его сфера подобна таковым их. Он выступает против Шар, потому что ненавидит тайны и любит распространять слово о скрытых местах. Он борется с Бешабой, потому что она принесла страдание людям Пустыни Анорач от его имени.

Догма: Распространяйте учение Руки Помощи своим примером. Работайте для продвижения его среди торговцев - особенно новаторов, разыскивающих новые земли и новые возможности. Раскопайте и переосвятите древние святыни Шондакула. Едьте на ветре и позвольте ему подхватить Вас везде, где он дует. Помогите нуждающимся и доверьтесь Руке Помощи. Ищите богатства земли и моря. Езжайте к отдаленным горизонтам. Будьте первыми, кто видит восходящее солнце, горные пики, пышные долины. Позвольте вашим стопам пройти там, где еще не ходил никто.

Силванус (великий бог)

Отец Дуба, Отец Леса, Отец Дерева
Символ: Зеленый живой лист дуба
Мировоззрение: Нейтральное
Сфера: Дикая природа, друиды
Домены: Животные, Растения, Защита, Возобновление, Вода
Одобренное оружие: "Великий Молоток Силвануса" (кувалда)

Силванус (*силл-ванн-ас*) - благотворное, отеческое божество для своих прихожанам. Он эмоционально отдален, когда приходит при потребности баланса в природе, и гневен к тем, кто угрожает диким местам. Ему поклоняются те, кто живет в дикой природе или зависит от диких или отдаленных мест мира. Его великий молоток падает на мертвые деревья, чтобы предотвратить распространение пожара и облегчить их единение с почвой.

Его церковь предпочитает большим городам маленькие общины, хотя группы его клериков работают в больших городах для создания садоподобных окруженных стеной областей дикого леса в городских пределах и проповедования мира и чистоты природы в сравнении с порядками и коррупцией городов. Большинство его духовенства - друиды, работающие независимо, с другими друидами в кругах, или с рейнджерами в дикой природе. Его духовенство работает для служения балансу в природе и проводит большинство своего времени для остановки или изменения вторжения цивилизации. Методы этого духовенства иногда включают в себя поддержку бандитов или

размножение и размещение хищников — действия, которые должны быть сделаны в тайне, так, чтобы посторонние продолжали считать духовенство мягкими любителями деревьев. Высадки растений и лелеяние больных животных, делаемые публично, продвигают этот образ.

Клерики и друиды Силвануса готовят заклинания на закате или в лунном свете. Церковные праздники - Зеленотравье, ночь Разгара Лета, Высокая Жатва и Ночь Идущего Леса. Этот последний праздник имеет место, когда бог начинает беспокоиться. Он тогда заставляет деревья двигаться, потоки - менять курс, пещеры - открываться или закрываться, существ леса – двигаться, и лесную магию - усиливаться. Подношения, делаемые Силванусу, никогда не бывают кровавыми жертвами. Обычно это что-либо сделанное из дерева, захораниваемое в круге древних деревьев на вершине холма. Его клерики скорее изгоняют нежить, чем командуют ей. Многие из его клериков мультиклассируют как друиды или рейнджеры.

История/отношения: Подобно Огме, Силванус - старое божество, имеющее множество связей с другими планами. Чонти - его союзник, и другие незлые божества природы и животных охотно служат ему. Он выступает против Малара, Талоса и Талоны, трех существ, наслаждающихся разрушением и часто опрокидывающих Баланс.

Догма: Силванус видит и балансирует все, отмеряя дикую воду и засуху, огонь и лед, жизнь и смерть. Держите дистанцию и примите ситуацию целиком, вместо того чтобы искать, что лучше. Все находится в цикле, ловко и красиво сбалансированное. Обязанность набожных - видеть этот цикл и священный Баланс так ясно, насколько возможно. Заставьте другие видеть Баланс и работайте против тех, кто может нарушить его. Наблюдайте, ожидайте и спокойно управляйте. Обратитесь к насилию и открытой конфронтации только под давлением времени или враждебных действий. Боритесь против вырубки лесов, изгоняйте болезнь везде, где найдетете ее, защищайте деревья и растения новой флоры везде, где возможно. Разыскивайте, служите и окажите дружескую поддержку дриадам и изучайте их имена. Убивайте только при необходимости, уничтожайте огонь и тех, кто его применяет.

Суни (великая богиня)

Огневолосая, Леди Огневолосая
Символ: Лицо рыжеволосой красивой женщины с кожей цвета слоновой кости
Мировоззрение: Хаотическое добро
Сфера: Красота, любовь, страсть
Домены: Хаос, Зачарование, Добро, Защита
Одобренное оружие: Шелковистый кушак (кнут)

Суни (*суу-ниии*) - красивейшая из богинь. Доброжелательная и иногда причудливая, она была романтично связана со многими из других божеств Фаэруна. Она чередует глубокие страсти и случайный флирт, наслаждается вниманием и искренней лестью и избегает любого, кто ужасающ или невоспитан. Она любит и защищает своих последователей, которые в свою очередь выявляют и защищают красоту мира.

Церковь Суни - свободная и неофициальная организация. Вообще, самые привлекательные и харизматичные клерики с готовностью поднимаются, чтобы вести ее. Храмы Суни всегда красивы и построены с многочисленными живописными дорожками и променадами и удивительными и очаровывающими укромными уголками, в которых можно разделить моменты любви, красоты и страсти. Клерики Суни поддерживают ремесленников, строят дружбу и романы между собой и с другими и уничтожают то, что разрушает частицы красоты. Суни видит выгоды от покровительства Тиморы авантюристам и желает заполучить этот источник прихожан, так что церковь поддерживает галантных рыцарей и исследователей, желающих искать утерянные драгоценные камни и бесценные произведения искусства — или находящихся на миссиях спасения своей истинной любви.

Клерики Суни молятся утром, после омовения в ванне с благовониями (или после по крайней мере после мытья рук). Зеленотравье и ночь Разгара Лета - сунитские церковные праздники, и церковь проводит Великую Пирушку по крайней мере раз в месяц. Великая Пирушка - большая вечеринка с танцами, декламацией поэзии и сердцераздирающе красивой или пробуждающей души музыки, на которую посторонних приглашают с намерением обращения в веру. Приток авантюристов в духовенство Суни уменьшил ранее огромное неравенство полов в церкви, так что теперь женщины превзошли численностью мужчин четыре к одному. Клерики-суниты обычно

Как Искусство пришло к Мологадорну

В дни, когда Север был молод, один честолюбивый человек хотел отбить орков и совиных медведей своим сияющим мечом и высечь для себя королевство. Этот человек звался Мологадорном. Его лицо было красиво, руки - быстры и уверенны, и характер - жесток. Он все подмял под себя и быстро достиг своей мечты.

Когда он сидел на своем новом и сверкающем троне, меч, которым он отсек многие сотни голов, лежал обнаженным на его коленях, и к нему пришла неугомонность, поскольку мечта его исполнилась, а он хотел большего. Тогда его слуги пришли к нему со словами, что его сестра, нежная Аландалорн, охвачена странным несчастьем. Огонь лился из ее губ и играл вверх и вниз на ее стройной фигуре и членах.

Мологадорн Могучий поднялся и зашагал в палату своей сестры, которая привыкла держаться и говорить тихо, но с улыбкой. Он увидел, что ее несчастье было именно таковым, и огонь бушевал так, что Аландалорн сидела голой и стыдящейся в опаленном углу комнаты, и все вокруг нее тлело.

Пораженный, он заговорил с нею. Она поклялась, что она не знает, как эта болезнь пришла к ней. Наконец он поверил ей и сразу скомандовал, чтобы его лучший конь и дюжина волов были пожертвованы в огне богу Темпусу, который был его богом. Когда сжигающий огонь заревел, Мологадорн громко выкрикнул имя Темпуса и стал молиться, требуя узнать то, что так сокрушило его родную леди. Из огня пришел Шлем-Который-Парит, и глубокий голос Темпуса, вся сталь битвы, лязгающая по доспехам, вошла в его разум. Темпус сказал ему, что Аландалорн не перенесла никакой болезни, но была естественно способна к Плетению, и сейчас получила его силу. Было много существ, и людей, и нелюдей, которые могли действовать магией, формируя такую энергию, и они назывались колдунами.

Мологадорн сразу спросил: «Действительно ли это колдовство - оружие, подобное моему мечу?»

Темпус ответил ему, что это могло бы быть так.

Тогда Мологадорн призвал к себе всех мудрецов и ученых, которых смог найти, и потребовал, чтобы они сообщили ему все тайны колдовства. И все же, когда он стоял наедине со всеми рунами, начертанными ими, и порошками, рассыпанными пылающими вокруг него, никакого огня не пришло в его руки при всем его напряжении. И он был разгневан. Он выкрикнул, что его обманули — и из жара пришел тихий голос, которого он не слышал прежде. Этот голос сказал ему, что лишь несколько смертных могут призывать Плетение из себя самого, а все остальные должны изучить Искусство, обрабатывая заклинания или используя магию ушедших раньше.

Мологадорн потребовал узнать, кто говорит с ним, и ему открылась Мистра, Леди Тайн.

Мологадорн потребовал узнать, как это Искусство может стать оружием в его руках, чтобы он мог править. Мистра ответила, что долгие годы изучения и работы лежат перед ним, как и перед всеми, но он может сделать это быстро, встав на дорогу, которая заберет его в свое время для рождения малагрима.

Мологадорн нахмурился и пропустил эти слова мимо ушей, видя только дорогу к магии, которую она пряла своими словами. Он с благодарностью получил заклинание, она вложила сжигание в его разум. Взамен этого он не должен был подавлять магию в других.

С этим новым оружием, сверкающим в его разуме, Мологадорн отдал ей большую благодарность и убежал подальше от этого места. Он не слышал ее последних слов: «Искусство - не всегда дар, за который нужно быть благодарным. Это то, что каждый делает из него — новое оружие или что-либо намного большее».

мультиклассируют как барды или жулики.

История/отношения: Суни объединена с божествами радости, жажды, поэзии, юности и луны. Ей служат Ллиира и также служила Селунэ, теперь вновь ушедшая по собственному пути. Характер Суни затрудняет кому-либо подолгу сердиться на нее, так что у нее нет никаких истинных врагов, хотя она ненавидит Аурил, Малара, Талоса, Амберли, Талону и Темпуса, поскольку они часто ответственны за разрушение красивых вещей. (Темпус считает, что ее ненавидисть ничего не стоит, так как он считает ее несоответствующей, непостоянной и не стоящей конфликта).

Догма: Красота исходит из ядра бытия и показывает истинное лицо миру, красивому или грязному. Верьте в романтичность, поскольку истинная любовь покорит все. Следуйте за вашим сердцем к вашему истинному предназначению. Исполните акт любви каждый день и стремитесь пробуждать любовь в других. Приобретайте красивые изделия всех видов и поощряйте и защищайте тех, кто создает их. Позвольте вашей внешности продвигаться и восхищать тех, кто смотрит на Вас. Любите тех, кто отвечает на ваше появление и позволяйте теплой дружбе и восхищению цвести там, где любовь не может быть или не может осмелиться.

Талос (великий бог)

Разрушитель, Штормовой Лорд
Символ: Удар взрывчатой молнии
Мировоззрение: Хаотическое зло
Сфера: Штормы, разрушение, восстание, пожарище, землетрясения, вихри
Домены: Хаос, Разрушение, Зло, Огонь(пожар), Шторм
Одобренное оружие: Заряд молнии (длинное копье, короткое копье или полукопье)

Талос (*таал-осс*) персонифицирует разрушительные аспекты природы. Он - злобное, наполненное яростью божество, которое действует по своим импульсам и часто действует только для того, чтобы не казаться слабым или не заключать никаких компромиссов. Он ликует в беспрепятственном разрушении и во многом похож на искривленного хулигана с невероятной силой и недалеким характером, что-то доказывающим самому себе, нападая на тех, кто не может выступить против него.

Церковь Талоса мала и рассеянна, поскольку поклонение Штормовому Лорду во многих странах вне закона. Его последователи фанатичны в своей любви к разрушению и не боятся призывать шторма на корабли, городки или города от имени своего сумасшедшего божества. Клерики Талоса часто живут подобно бандитам, блуждая с места на место и требуя выкуп, угрожая большими разрушениями, если они не получат его. Они запугивают людей для поклонения и умиротворения Талоса из страха и иногда нанимают новых клериков. Немногие страны, где Талос открыто основал церкви, колеблются от сердечности до открытой враждебности к ним, что ни с какой стороны не нравится Талосу.

Клерики Талоса молятся о заклинаниях в разное время дня в течение года, это время изменяется по прихоти Талоса (он редко делает так, чтобы они придерживались одного и того же времени дня более десятидневки). Его клерики празднуют его ежегодные фестивали с большими церемониями по призыву молний и вызова штормов. Их самый священный ритуал - Призыв Грома, при котором они убивают интеллектуальность молнией. Чаще всего замечаемый ритуал - Ярость, при которой клерик молится, затем делает неистовые атаки на людей и изделия, вопя имя Талоса, сопровождая его новыми молитвами (если клерик выживет). Клерики Талоса обычно мультиклассируют как варвары, колдуны и волшебники.

История/отношения: Талос был сформирован в первом сражении между Селунэ и Шар. Теперь он – лидер Божеств Ярости, хотя он не в ладах с другими тремя, и Малар убил бы его, если бы смог. Талос имеет историю подъема могучих смертных к божественности и затем принуждения их исчерпать себя на службе ему. Он пытался доминировать над дикой и разрушительной магией, но столкнулся с противостоянием Мистре. Он отказался от этих поисков из-за нейтрализации большинства областей дикой магии. Он ненавидит божеств, продвигающих строительство, изучение и природу, и особенно ненавидит тех, которые смеют изменять погоду.

Догма: Жизнь - комбинация случайных эффектов и хаоса, так что хватайте то, что можете, когда можете, потому что Талос может забрать Вас в загробную жизнь в любой момент. Проповедуйте мощь Талоса и всегда предупреждайте других о силах, которыми может командовать только он - ярость всего Фаэруна. Бесстрашно идите сквозь штормы, лесные пожары, землетрясения и другие бедствия, поскольку сила Талоса защищает Вас. Делайте это публично всякий раз, когда возможно, чтобы другие видели, что только Талос может защитить их. Заставьте других бояться Талоса, показывая разрушения, которые может причинить он и его служители. Позвольте тем, кто дразнит или не верит, узнать, что пылкая молитва - единственное, что спасет их.

Темпус (великий бог)

Лорд Битв, Молот Противников
Символ: Сверкающий серебряный меч на кроваво-красном щите
Мировоззрение: Хаотически нейтральное
Сфера: Война, битва, воины
Домены: Хаос, Защита, Сила, Война
Одобренное оружие: "Боевое Мастерство" (боевой топор)

Темпус (*тем-пас*) случаен в своей поддержке, но его хаотическая природа одобряет всех одинаково. Бог войны может поддерживать одну армию в один день и другую - в следующий. Солдаты всех мировоззрений просят его о помощи в подступающем сражении. Могучий и благородный в битве, он отвечает перед своим кодексом воина и не заключает никаких длительных союзов. Он никогда не был известен разговорами. Он использует духи павших воинов в качестве посредников.

Церковь Темпуса приветствует прихожан всех мировоззрений (хотя ее клерики соблюдают нормальные правила), а ее храмы больше похожи на окруженные стеной военные соединения. Клерики Темпуса стремятся вести войну по правилам и с уважением, минимизируя безудержное кровопролитие и работая для окончания бессмысленной продолжительной вражды. Они обучают себя и других готовности к сражению для защиты цивилизации от монстров, и они наказывают борющихся бесчестно или с трусостью. Коллекционирование и уважение оружия известных и уважаемых воинов - обычная практика в церкви Темпуса. Клерики, как ожидается, прольют несколько капель крови (предпочтительно своей собственной или достойного противника) каждую десятидневку.

Клерики Темпуса молятся о заклинаниях как раз перед высоким солнцем. Большинство его клериков - обычно склонные к битве люди-мужчины, хотя приветствуются и другие. Кануны и годовщины великих сражений, важных для местного храма - праздники. Пир Луны - ежегодный день поминовения мертвых. Каждый храм проводит Пир Героев в высокое солнце и Песню Павших на закате, и большинство также проводит церемонию Песни Меча после наступления темноты. Клерики Темпуса обычно мультиклассируют как бойцы.

История/отношения: Темпус явился результатом первого сражения между Селунэ и Шар. Он поддерживает божественность Красного Рыцаря и небрежно дружественен с Нобэньоном, Гондом, Валкуром и Утгаром. Хотя он - противоположность мирной Эльдат, он наказывает своих преданных, злоупотребляющих ее последователями или местами, возможно потому, что считает, что война имеет немного значения без мира, противопоставляемого ей. Его единственный противник - выскочка Гарагос.

Догма: Темпус не выигрывает битвы - он помогает воинам получить победу. Война справедлива в том, что угнетает и помогает всем. Ее нельзя бояться, но следует рассматривать как естественную силу, человеческую силу, шторм, который цивилизация приносит своим

существованием. Вооружите всех, для кого битва необходима, даже противников. Отступите из безнадежных поединков, но никогда не избегайте битвы. Решительно убейте одного противника и быстрее остановите битву, вместо того чтобы полагаться на медленное истощение или бессмысленное затягивание военных действий. Помните мертвых, которые пали раньше Вас. Не унижайте противника, кем бы он ни был, и уважайте всех за пламя доблести - независимо от возраста, пола или расы. Темпус смотрит с покровительством на тех, кто честен в битве, не прибегая к малодушным уловкам. Думайте о последствиях насилия войны и не делайте опрометчиво войну способом заработка. Сладкоречивые и застигающие врасплох, сеющие раздор и никогда не защищающие свою веру, выпускают больше вреда, чем самый энергичный тиран.

Торм (меньший бог)

Истинный, Истинное Божество, Лояльная Ярость
Символ: Правая перчатка вертикально ладонью вперед
Мировоззрение: Законное добро
Сфера: Обязанность, лояльность, повиновение, паладины
Домены: Добро, Лечение, Закон, Защита, Сила
Одобренное оружие: "Связь Обязанности" (великий меч)

Торм (*торм*) - строгое, справедливое и упорное божество, ведущее борьбу против зла и несправедливости. Его сердце наполнено совершенством, и он добр и нежен с преданными друзьями, слабыми и молодыми. Его великий меч "Связь Обязанности" - тот же святой мститель, которым он владел, будучи смертным.

Церковь Торма популярна и обслуживается несколькими орденами воинов и паладинов. Церковь тренирует, руководит, обеспечивает святость и поддерживает стражей, лояльных рыцарей, паладинов и лояльных придворных. Она посылает агентов, чтобы выявить коррупцию в добрых группах, наблюдает за надвигающимися неприятностями от враждебных противников или разыскивает потенциальных близких Торма. Некоторая часть духовенства его церкви назначена исследовать Торил и сообщать об этом, чтобы стражи изучили побольше внешнего мира. Каждый клерик должен следовать трем долгам Епитимии Обязанности, которые помогают другим добрым религиям, противопоставляя все усилия последователям Бэйна и Цирика и сообщая и восстанавливая области дикой и мертвой магии. Церковь Торма имеет прохладную конкуренцию с таковой Хелма.

Клерики Торма молятся о заклинаниях на рассвете. Церковные праздники Торма - Божественная Смерть, поминальная церемония, отмечающая смерть Торма ради уничтожения Бэйна в 15-й день Элиазиаса; радостный Пир, называемый Истинным Воскрешение м, празднующий его возвращение из мертвых в 15-й день Марпенота в наград у за его жертву; и принесение присяги или возобновление присяги в случае Шилдмита. Его клерики могут свободно мультиклассировать как паладины.

История/отношения: Торм был некогда смертным чемпионом доброго короля. Он повиновался всем командам, независимо от опасности для себя. Теперь он служит военным лидером и чемпионом Тира. Торм, Тир и Илматер работают вместе и часто называются Триадой. Другие союзники Торма - Хелм (несмотря на конфликты между их церквями), Красный Рыцарь и Латандер, и он выступает против Бэйна, Цирика и Маска. Торм особенно бьется с Бэйном, потому что Торм боролся против Бэйна при взаимном разрушении этих двух божеств в течение Войны Богов. Торм рассержен его возвращением.

Догма: Спасение можно найти в служении. Каждая неудача в обязанностях приуменьшает Торма, а каждый успех добавляет ему блистания. Стремитесь поддерживать общественный порядок. Повинуйтесь вашим владельцам с судом и нетерпением. Всегда будьте готовы встать против коррупции. Быстро и действенно поражайте гниль в сердцах смертных. Несите болезненную и быструю смерть предателям. Подвергайте сомнению несправедливые законы, предлагая усовершенствование или альтернативу, но не дополнительные законы. Четыре ваши обязанности - вере, семейству, владыкам и всем добрым существам Фаэруна.

Тимора (средняя богиня)

Леди Удача, Леди-Которая-Улыбается, Наша Улыбающаяся Леди
Символ: Серебряная монета с лицом Тиморы, окруженным трилистниками
Мировоззрение: Хаотическое добро
Сфера: Добрая удача, навык, победа, авантюристы
Домены: Хаос, Добро, Удача, Защита, Путешествие
Одобренное оружие: Вращающаяся монета (сюрикен)

Тимора (*тай-моур-а*) - дружелюбное, изящное и доброе божество. Она не то чтобы непостоянна, но игрива, никогда не мстительна и не злонамеренна и всегда способна обернуть что-либо в свое преимущество. Она наслаждается шутками и, как известно, играла уловки с некоторыми более твердыми божествами типа Хелма и Тира, но она всегда находит способ успокоить трудные чувства.

Святыни и храмы Тиморы распространенны на Фаэруне. Ее церковь популярна в городах, часто посещаемых авантюристами, и такие люди пополняют ее казну в обмен на лечение, создавая богатство храмов. Это богатство позволяет каждому из храмов большую независимость. Церковь поощряет людей скорее хвататься за возможность и преследовать свои мечты, чем планировать свои дни и ни на что не осмеливаться. Церковь обязана помогать посмевшим, обеспечивая их лечением и незначительными магическими изделиями (иногда тайно), чтобы укрепить хорошую удачу, добавляя доверия Тиморе. Стандартное приветствие среди преданных - касание святого символа, и прихожане поэтому часто обнимаются.

Клерики Тиморы молятся о заклинаниях утром. Церковь имеет только два ритуала, обычные для всех храмов. Фестиваль в Разгар Лета - продолжающаяся всю ночь пирушка со смелыми действиями, романтичными свиданиями и встреч ами между членами Арфистов (многие из который принадлежат церкви), родственниками и союзническими верами. Звездопад - самый святой ритуал церкви. Он имеет место на 23-й день Марпенота и, как полагают, празднует разрушение Тич и создание Тиморы. Клерики Тиморы часто мультиклассируют как барды или жулики, но они, как известно, пробовали почти любую комбинацию классов.

История/отношения: Хотя обе они произошли из гниющей шелухи прежнего божества удачи Тич, Тимора - противоположность и Немезида своей сестры-близнеца, Бешабы. Дружественная большинству добрых сил, и как говорят слухи, развлекавшаяся с несколькими из них, она особенно хорошо общается с Латандером, Селунэ и Шондакулом. Помимо своего темного близнец а, о на считает своими противниками Бэйна и Ловиатар.

Догма: Нужно быть смелым, поскольку смелость нужна для жизни. Храброе сердце и готовность брать риск перебивают тщательно выработанный план девять раз из десяти. Отдайтесь в руки судьбы и доверьтесь своей удаче. Идите и ведите себя как владыки самого себя, показывая вашу добрую или плохую удачу как доверие Леди. Преследуйте свои собственные уникальные цели, и Леди поможет этому. Без направления или целей Вы скоро познаете объятия Бешабы, поскольку не имеющие курса остаются на милосердии неудачи, которая не имеет милосердия вообще.

Тир (великий бог)

Беспристрастный, Искалеченный Бог, Справедливый Бог
Символ: Сбалансированные весы, опирающиеся на военный молот
Мировоззрение: Законное добро
Сфера: Правосудие
Домены: Добро, Знание, Закон, Возмездие, Война
Одобренное оружие: "Законник" (длинный меч)

Тир (*тиир*) - благородный воин, сильный духом и посвященный правосудию. Он потерял свою правую руку из-за Кезефа Гончей Хаоса и иногда изображается слепым. Хотя он считает себя отеческой фигурой, желая относиться к другим с любовью, храбростью и силой семейных связей, он знает, что в несовершенном мире такого не может быть никогда. Посторонние вместо этого считают его строгим арбитром правосудия.

Церковь Тира сильна в цивилизованных областях. Его духовенство видит мир в четких моральных терминах. Они желают видеть Фаэрун, который чист и упорядочен в соответствии законами, которые применяются старательно и равномерно. Они не допускают осмеяние, пародию или сомнение в своей вере. Церковь Тира высокоорганизованна и не отказывает в жилье, оснащении или лечении преданных во времена потребности, хотя иногда для этой помощи требуется некоторая служба. В беззаконных областях клерики Тира служат судьями, жюри и палачами. В цивилизованных местах они становтся юридическими экспертами, говорящими за обвиняемых и дающими советы. Они никогда не предписывают закон, который может быть несправедливым.

Клерики Тира молятся о заклинаниях на рассвете. Каждый месяц они празднуют три церковных праздника. Услуги в эти дни состоят из напевания молитв, гимнов и колдования гигантских иллюзий. Видение Правосудия - первый церковный праздник каждого месяца. Его иллюзия - гигантсий молот, пылающий ослепительным светом. 13-го числа месяца - Калечение, при котором преданные видят иллюзию нимба из горящей крови вокруг правой руки, который кувыркается и исчезает. 22-й день месяца - Ослепление, при котором два глаза превращаются в фонтаны пылающих слез (и празднующие носят церемониальные повязки на глазах). Клерики Тира могут свободно мультиклассировать как паладины, и большинство их мультиклассирует как паладины или бойцы.

История/отношения: Тир - божество -вторженец. Он прибыл на Фаэрун незадолго до начал а календаря Отсчета Долин. Торм и Илматер служат ему, и вместе они известны как Триада. Другой его близкий союзник - Латандер. Тир выступает против Бэйна, Цирика, Маска, Талоны и Талоса.

Догма: Покажите правду, накажите виновных, исправьте неправильное и всегда будьте в своих действиях истинным и справедливым. Поддерживайте закон везде, где Вы проходите, и наказывайте тех, кто делает что-либо незаконно. Ведите записи ваших собственных управлений, дел и решений, поскольку с их помощью можно будет исправить ваши ошибки, будет процветать ваша хватка на законах всех земель, а ваша способность идентифицировать правонарушителей расширится. Будьте бдительны в своих наблюдениях и порывах, и Вы сможете обнаружить тех, кто планирует несправедливость, прежде чем их действия будуь угрожать общественному порядку. Обеспечьте месть виновным за тех, кто не может сделать это сам.

Амберли (средняя богиня)

Сучья Королева, Королева Глубин
Символ: Сине-зеленая волна, вьющаяся влево и вправо
Мировоззрение: Хаотическое зло
Сфера: Океаны, потоки, волны, морские ветра
Домены: Хаос, Разрушение, Зло, Океан, Шторм, Вода
Одобренное оружие: "Тонущая Смерть" [трезубец] или медуза [трезубец]

Амберли (*ахм-бер-ли*) - среднее злонамеренное и злое божество, нарушающее соглашения по прихоти и получающее большое удовольствие от наблюдения за тем, как другие умирают от утопления или в челюстях морских хищников. Тщеславная и жаждущая лести, она чрезмерно жадна до власти и упивается осуществлением ее. Оборотни-акулы – ее создания, и это – одна из немногих рас, которая поклоняется ей скорее из восхищения, чем из страха.

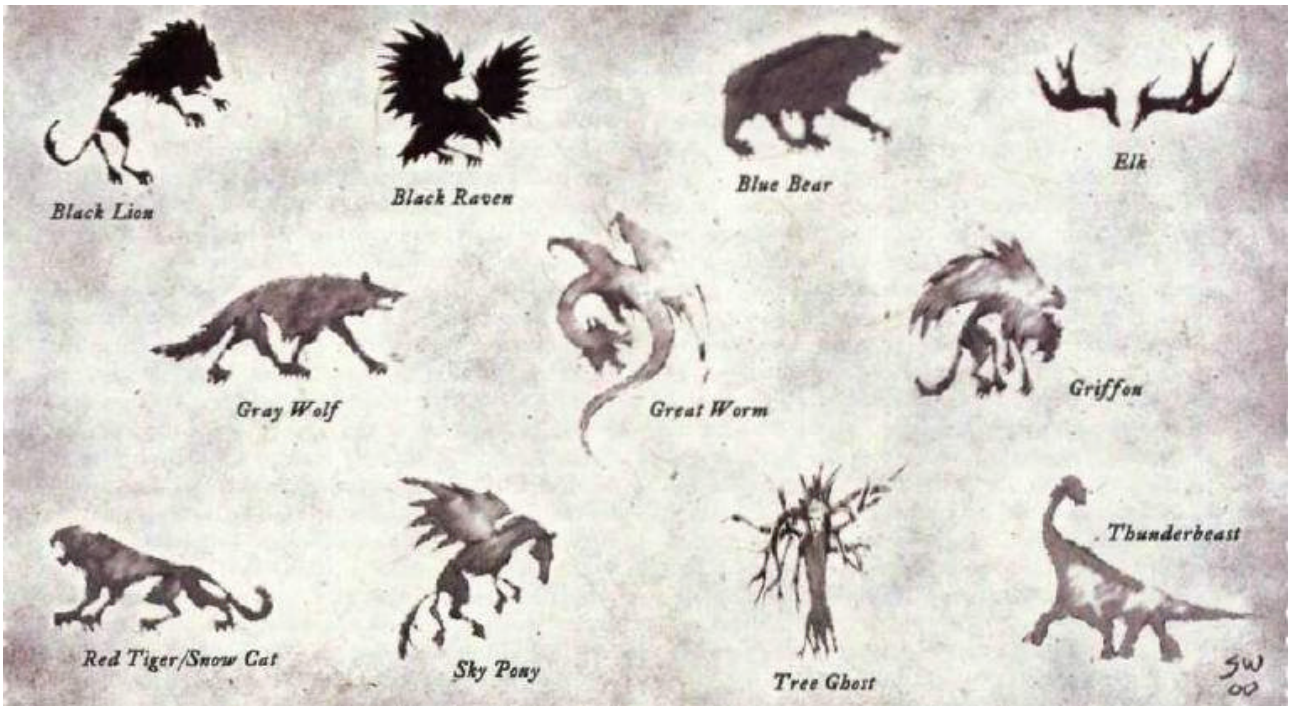
Храмы Амберли – главным образом средства для моряков и торговцев сделать подношения - свечами, цветами, сладостями или монетами - чтобы успокоить гнев Сучьей Королевы. Ее клерики поддерживаются этими пожертвованиями, и иногда они нанимаются на борт судна в качестве опекун ов, так как моряки думают, что Амберли не будет забирать одного из своих. Церковь Амберли дезорганизована и управляется в различных местах по-разному. Ее клерики вызывают друг друга на поединки, чтобы уладить споры о ранге или способностях. Церковь распространяет уважение к богине, проповедуя гибель, которую она обрушила на тех, кто игнорирует ее. Клерики Амберли молятся о заклинаниях при высоком приливе (утром или вечером). Два их обычных ритуала - Первый Прилив и Призыв Шторма. Первый включает парад через город с животным в клетке, которое затем привязывается к скале или швыряется в море. Если оно достигает берега живым, с ним обращаются как со священным остальную часть его дней. Призыв Шторма - массовая молитва по вызову или отклонению шторм а. Ее участники молятся вокруг водоемов, по которым на досках плавают свечи, и бросают жертв в водоемы. Клерики Амберли обычно мультиклассируют как жулики, бойцы или друиды.

История/отношения: Амберли - одна из Божеств Ярости. Она служит Талосу, наряду с Аурил и Маларом. Талос вторгся в ее сферу и, так как она испытывает недостаток силы, чтобы бороться с ним, Амберли пробует отвлечь его романтическими интригами. Она борется против Селунэ и Валкура (тех, кому моряки молятся о благополучном возвращении домой), Чонти (за ее доминион над землей) и Суни (красоте которой она завидует).

Догма: Море - дикое место, и тем, кто путешествует по нему, лучше всего заплатить цену за оспаривание домена Амберли. Все должны знать Сучью Королеву и бояться ее, поскольку ветер и волны могут достичь всего, если они достаточно возмущены. Справедливые подношения принесут морским путешественникам хорошие ветра, но те, кто не отдают уважения, обнаружат, что море столь же холодно, как и сердце Амберли. Распространите слово о мощи Амберли и не позволяйте никой службе делаться во имя ее без своей цены. Заставьте народ бояться ветра и волны, пока клерик Амберли не защитит их. Убейте тех, кто приписывает морские и прибрежные шторма Талосу.

Утгар (меньший бог)

Отец Утгарда, Отец Битвы
Символ: Таковой индивидуального духа твари-тотема
Мировоззрение: Хаотическое нейтральное
Сфера: Племена варваров Утгарда, физическая сила
Домены: Животные, Хаос, Возмездие, Сила, Война
Одобренное оружие: Соответствующее духу твари-тотема (боевой топор)



Утгар (*ухт-гар*) - гордый, жестокий и независимый воин. Он имеет немного друзей и остался сравнительно невовлеченным в божественную политику. Он любит хорошие шутки, наслаждается чувственными удовольствиями плоти и находит приятным охотиться, есть, пить и быть веселым с духом воина, который служит ему. Хотя он – неустанный и методичный тактик, его стратегии сражений не такие уж вдохновленные. Тем не менее, он приводит к победе, особенно если угрожают варварам Утгарда (его народу).

Церковь Утгара разделена между одиннадцатью духами тварей-тотемов, которые служат Утгару в качестве посредников с племенами Утгарда Дикой Границы. Самому Утгару не поклоняются, но каждое племя уважает одного из этих слуг-духов как божественного.

Воплощение духа племени — символ его живучести, мудрости, мистической способности, выносливости, скорости и морального характера. Утгар не имеет ни храмов, ни святынь, и его клерики могут исполнять необходимые церемонии в любом месте, хотя наследственные курганы их племен – их святейшие места. (Каждое племя и его тварь-тотем привязаны к специфическому наследственному кургану). Догма варьируется от племени к племени в зависимости от природы твари-тотема племени, но клерики Утгара ответственны за духовное руководство, исполнение ритуалов, лечение, обучение истории и обычаям племени и советничество вождю. Весеннее равноденствие и оба солнцестояния – церковные праздники, и все племена сходятся на свой наследственный курган (или Колодец Беорунны, самый священный из наследственных курганов) в течение осеннего равноденствия, чтобы исполнять церемонии, заключать соглашения и общаться с духами предков.

Клерики Утгара молятся на рассвете или на закате. Они - почти исключительно мужчины, и каждый поклоняется духу твари-тотема своего племени. Вместо того чтобы следовать одному правилу, клерики Утгара (и те, кто принимают его божеством-покровителем) должны соблюсти несколько более широкие руководящие принципы мировоззрения тварей-тотемов, которые будут посредниками между Утгаром и их народом. Любое мировоззрение, которое удовлетворяет указаниям для твари-тотема, подходит для клерика Утгара этого тотема. Названия и мировоззрения тотемов - Черный Лев (незлое), Черный Ворон (нехаотическое), Синий Медведь (незаконное, незлое), Лось (незаконное), Серый Волк (незаконное), Великий Червь (доброе), Грифон (незлое), Красный Тигра/Снежный Кот (незаконное, незлое), Небесный Пони (незлое), Призрак Дерева (недоброе, незлое) и Громовая Тварь (незлое). Клерики Утгара часто мультиклассируют как варвары, друиды или рейнджеры.

История/отношения: Утгар был некогда смертным северянином, получившим известность и основавшим династию варваров Утгард. Поднятый после смерти к божественности Темпусом, он считает Лорда Битв своим единственным союзником. Утгар ненавидит Хелма, Илматера, Торма и Тира, поскольку они ускользнули от преданности всех, кроме одного клерика племени Черного Льва. Он считает Малара ответственным за уничтожение племени Синего Медведя (часть которого выжила как новое племя Призрака Дерева), и он ненавидит Аурил, которая увела от поклонения ему племя Лося.

Догма: Сила - все. Цивилизация - слабость. Люди должны бороться, охотиться и не быть слабыми, чтобы обеспечить своих жен и семейства. Семейство священно, и его обязательства нельзя отвергать влегкую. Тайная магия слаба, самоснисходительна и в конечном счете ведет к слабости. Уверенность в тайной магии - злой и ложный путь, ведущий смерти и разрушениям. Уважайте Утгара, ваших предков и дух твари вашего племени. Изучите тварь так, чтобы Вы знали ее достоинства и ее слабости; пусть ее достоинства станут вашими, а слабости ее выбросите из вашего духа. Тварь содержит мудрость и сырую силу, которую Вы можете сделать своей. Сделайте так, чтобы другие представители вашего племени боялись и уважали вашу силу и знание, учитывая мудрые слова, сказанные им через Вас вашими предками.

Вокин (Меньшая богиня)

Друг Торговцев
Символ: Золотая монета с левым профилем Вокин
Мировоззрение: Нейтральное
Сфера: Торговля, деньги, богатство.
Домены: Знание, Защита, Путешествие, Торговля
Одобренное оружие: Облако монет (нунчаку)

Вокин (*уо-киин*) - относительно молодое, яркое, жизнерадостное божество, стремящееся делать дела. Она любит богатство не для себя, а для того, что может быть сделано и приобретено им. Она любит заключение сделок и толкотню и суматоху рынка. Она управляет делами, делающимися и по закону, и под ним, также как и торговлей на черном рынке. Она заинтересована новшествами, но может также быть упрямой и стойкой, из-за чего иногда попадает в неприятности.

Церковь Вокин богата не потому, что копит деньги, а потому, что мудро вкладывает их и использует свое богатство для получения популярности, власти и славы. Клерики Вокин путешествуют по миру, помогая торговцам и работая с ростовщиками, менялами,

хранителями сейфов и тайных хранилищ. Они требуют жертвовать 25% дохода церкви, вкладывать капитал во все предприятия, управляемые преданными, которые имеют разумную надежду на успех, и изучать вложение капитала в предприятия деловых людей, желающих сделать значительные подношения Вокин. Церковь не гнушается использовать незаконные методы влияния на торговлю, но она публично отвергает такие методы и удостоверяется, что клерики делают подобные вещи тонко.

Клерики Вокин молятся о заклинаниях прямо перед закатом и должны начать свои молитвы, бросая монету в церемониальный шар или водное тело. Церковь празднует в течение года дюжину высоких фестивалей, восхваляющих учет, богатство, великодушие, благотворительность, наряды, ведение дел, магию, охрану, ремесло и темную сторону богатства (торжественное воспоминание зла избытков). Клерики часто мультиклассируют как барды или жулики, чтобы увеличить свои навыки контактов и ведения переговоров.

История/отношения: Вокин исчезла в течение Времени Неприятностей, которое причинило много беспорядка среди ее преданных. Она вновь появилась в 1371 DR после того, как была освобождена из заточения. Она удерживалась в смертной форме против своей воли в Абиссе лордом демонов Граз'зтом. Она с тех пор ожила и заверила своих прихожан в своем существовании и восстановленной божественной силе. Она союзна с Ллиирой (удерживавшей ее сферу, пока она была заточена), Гондом (чьи изобретения она ценит) и Шондакулом (чья сфера дополняет ее собственную). Ее единственные серьезные противники - Маск и Граз'зт.

Догма: Коммерческая торговля - лучшая дорога к обогащению. Повышение общего процветания покупает все большую цивилизацию и счастье для интеллектуального народа во всем мире, подводя народ все ближе к золотому веку, находящемуся впереди. Не уничтожайте торговые товары, не поднимайте ограничений торговле, не распускайте злонамеренных слухов, которые могут повредить чьей-либо торговле. Оспаривайте и опровергайте недоказанные слухи, которые, будучи услышанными, могут отрицательно подействовать на торговлю. Свободно давайте деньги и нищим, и делу - ведь чем больше монет имеет каждый, тем более он убежден потратить их. Чтобы поклоняться Вокин, надо познать богатство. Для охраны своих фондов следует уважать ее, а хорошо распределять их - значит выбрать свой будущий успех. Обратитесь к ней при торговле, и она приведет Вас к мудрости в торговле. Смелый находит золото, осторожный держит его, а робкий приумножает его.

Космология Торила

Материальный План, содержащий мир Торила – один из многих планов существования. За пределами Торила лежат Элементные Планы, Планы Позитивной и Негативной Энергии и множество царств божеств, демонов и дьяволов (все вместе называемые Внешними Планами). Эфирный и Теневой Планы накладываются на Материальный, а Астральный План соединяется со всеми ними.

Элементные Планы: Элементные Планы воплощают фундаментальную природу Воздуха, Земли, Огня и Воды. Неприветливые места чистой сущности, они населены элементалами, элементными правителями (часто называемыми «лордами»), гениями и аутсайдерами, соответствующими стихиям сущности (типа саламандр на Плане Огня). На Элементных Планах находится дом Коссута и других элементных правителей, которым поклоняются народы Торила.

Планы Энергии: План Позитивной Энергии - источник энергии жизни, представляющий собой постоянную силу и двигатель создания, и его сущность просачивается и проникает на Материальный План. План Негативной Энергии представляет энтропию и неизбежный распад жизни в смерть, и он проходит на Торил на Материальном Плане точно так же, как его светлый близнец.

Эфирный План: Эфирный План - туманный континуум, сосуществующий с Материальным Планом. Индивидуумы, находясь на Эфирном, могут смотреть на Материальный План, но не наоборот. К нему обращаются заклинания типа *эфирности* и *эфирной прогулки*.

План Тени: План Тени – сосуществующий план, который напоминает фотографический негатив Материального. К нему есть доступ через обычные тени – с использованием определенных заклинаний, типа *теневой прогулки*. Теневым материалом могут управлять для создания объектов и существ те, кто квалифицирован в его использовании. Мудрецы теоретизируют, что Теневой План может вести на планы, в настоящее время неизвестные в космологии Торила.

Астральный План: Астральный План - открытый, невесомый план со связями со всеми другими планами. Это пустое, главным образом бесплодное пространство небытия, нарушенное лишь осколками сущности с других планов и *порталами*, ведущими к новым измерениям. Заклинания типа *астральной проекции* и *врат* дают доступ на Астральный План.

Внешние Планы: Другие известные планы - дома божеств и аутсайдеров. Более всего известные планы этого типа включают Абисс (Пропасть), дом бесчисленных орд демонов (танар'ри), и Девять Адов, дом иерархии дьяволов (баатизу).

Планы божеств обычно поддерживаются несколькими божественными силами одного и того же пантеона или подобных интересов или характера. Каждое божество, связанное с планом, привязывает приватное царство к части этого плана, как комнаты в гостинице связаны с главным залом. В пределах своих царств божества правят верховно и могут изменять физические законы по желанию, но в общих областях физика плана в общем соответствует правилам Материального Плана. Божества, которые являются более мощными, обычно имеют большие царства, хотя большинство довольно консервативно, с менее показной силой.

Изоляционисты, враждебные или параноидальные божества предпочитают поддерживать свои индивидуальные планы, являющиеся их царствами. Хотя это делает каждого из них владыкой целого плана, они также становятся более уязвимыми к совместному нападению других божеств, принимая во внимание, что божество на плане может сплотить соседей, если возникнет такая потребность.

Перемещение от одного плана к другому: Все эти планы соединяются с Торилом на Материальном Плане некоторым способом, накладываясь ли через сосуществующие Астральный, Эфирный и Теневой планы или через *порталы* через Астральный, которые соединяются с божественными, Элементными планами или с планами Энергии. В некотором смысле космология Торила походит на дерево, с ветками (планами), вырастающими от центра, и некоторые ветки которого имеют вторичные веточки (царства), вырастающие из них. Гораздо легче и безопаснее воспользоваться преимуществом существующих соединений, чтобы путешествовать между планами, используя точки соприкосновения Торила как остановочные пункты, вместо того чтобы пытаться напрямую связаться между двумя местоположениями. Используя модель дерева в качестве аналогии, более выгодно спуститься вниз по одной ветке на ствол и затем подняться вверх по другой, чем пытаться допрыгнуть с вашей текущей ветки до отдаленной.

Однако, планарные существа иногда предпочитают выбирать прямой путь между двумя планами (за счет части доступной им энергии), чем использовать существующие пути. Причины для этого – опасность, ожидающая на более удобном пути (типа враждебной силы), ограниченное время или желание тайны. Кроме того, божества, дружественные друг другу, но живущие в различных планах, иногда для удобства создают постоянные связи (*порталы*) со своими союзниками. Такие искусственные методы в общем вне досягаемости смертных, хотя некоторые артефакты могут быть способны дублировать эту способность.

Внешние планы

Фаэрунский пантеон необычен тем, что его божества имеют много различных происхождений и происходят из многих миров. Этот недостаток общности не дает им создать общее планарное царство, и поэтому они рассеяны по многим планам. Помимо фаэрунских сил, планарная система Торила размещает божеств-вторженцев, пантеоны гуманоидов, элементных существ, которым поклоняются как божествам, пантеоны монстров и дома существ, уважаемых в отдаленных частях мира.

Следующий список планов сосредоточен прежде всего на божествах Фаэруна. Другие торильские пантеоны (типа таковых различных разновидностей гуманоидов, драконов, гигантов, других монстров и стран Кара-Тур, Закхара и Мазтика) могут населять один план с множеством доменов, типа эльфийского царства Арвандор, или быть разделены среди многих планов, как фаэрунский пантеон. Каждый план описан ниже, с божествами, имеющими там царства, с упоминаниями об известных постоянных связях между этим планом и другими.

Двое фаэрунских божеств не имеют дома на Внешних Планах: Горгот и Улутиу. Улутиу дремлет в Астральном Плане, а Горгот, будучи изгоем из Девяти Адов, живет только на Материальном Плане.

Абисс: Много лордов демонов, демоны.
Арвандор: Эльфийский пантеон (Селдарин) и Илистри. Ханали Селанил поддерживает *портал* к царству Суни в Светлой Воде, и весь пантеон поддерживает *портал* к Дому Природы. Эреван Илесир поддерживает *портал* к царству Хлал в Гнезде Дракона.
Пустоты Гибели и Отчаяния: Бэйн (отдаленный от других), Бешаба, Хоар, Ловиатар и Талона.
Светлая Вода: Ллиира, Шаресс, Суни, Тимора и Вокин. Суни поддерживает *портал* к царству Ханали Селанил в Арвандоре. Шаресс также имеет маленькое царство на Гелиополисе, доме ее родного пантеона. Тимора поддерживает *портал* к Зеленым Полям.
Синосур: Никаких постоянных жителей (см. ниже).
Ямы Паутины Демонов: Лолс и пантеон дроу (Илистри имеет здесь царство, но редко посещает его). Пантеон поддерживает *порталы* к нескольким слоям Абисса.
Гнездо Дракона: Пантеон драконов. Тиамат поддерживает *портал* на этот план. Хлал поддерживает *портал* к царству Эревана Илесира в Арвандоре.
Дом Дварфов: Морадин и остальная часть дварфского пантеона, исключая божеств дуэргаров и дерро.
Сердце Двеомера: Азут, Мистра, Саврас и Велшарун (который непопулярен, но остается здесь, чтобы получить защиту от Талоса).
Элементные Планы: Элементные правители: Акади (План Воздуха), Грумбар (План Земли), Истишиа (План Воды) и Коссут (План Огня).
План Фугу: Джергал и Келемвор.
Сердце Ярости: Аурил, Малар, Талос и Амберли.
Врата Луны: Искатель, Селунэ и Шондакул.
Золотые Холмы: Пантеон гномов, не включая Урдлена (царство которого смежно с Абиссом). Золотые Холмы также соединяются с царством Гонда.
Зеленые Поля: Пантеон халфлингов. Брандобарис имеет здесь царство, но присутствует редко, предпочитая основывать маленькое временное царство везде, где он отдыхает. Зеленые Поля также соединяются с царством Тиморы.
Хаммергрим: Дуэргарские силы Глубинная Дуэрра и Ладугуэр.
Гелиополис: Мулхорандский пантеон и Тиамат. Тиамат поддерживает *портал* на план драконьего пантеона.
Дом Знания: Денейр, Гонд, Милил и Огма. Гонд поддерживает *портал* к Золотым Холмам.
Дом Природы: Чонти, Эльдат, Гвейрон, Латандер, Льюру, Милики, Нобэньон, Шиаллиа, Силванус, Убтао, различные животные лорды и божества многих природно-ориентированных существ (ааракокр, кентавров и так далее). Божества этого плана поддерживают *портал* к Арвандору.
Дом Триады: Хелм, Илматер, Сиаморф, Торм и Тир.
Девять Адов (Баатор): Лорды Девяти (архидьяволы), дьяволы. Некоторые поддерживают *порталы* к царствам Бэйна, Ловиатар и Талоны.
Нишрек: Оркский пантеон.
План Тени: Маск и Шар.
Высший Трон: Цирик.
Отдых Воина: Гарагос (враждебный ко всем остальным), Красный Рыцарь, Темпус, Утгар (отдаленный от всех, кроме Темпуса), Валкур.

Ао

Ао (*эй-о*) стоит вне борьбы божественных сил Фаэруна. Безмолвный и отдаленный, Ао – верховный бог Торила. Он ответственен за создание первых божеств Торила и за поддержание космического баланса. Ао был вообще неизвестен смертным до Времени Неприятностей. Его присутствие стало известным, когда он единолично изгнал все божества на Фаэрун в смертных формах в наказание за то, что многие из них отказались от своих обязанностей.

Ао имеет высшую власть над всеми божествами Торила, способен понизить, сослать или уничтожить любого из них, и может поднимать смертных до любого уровня божественности, если они принимают обязанности и службу божественного состояния. Никто не может быть продвинут к божественности без его одобрения. Он непроницаем для всех нападений, даже совместными усилиями всех божественных сил, и не имеет никакого известного царства на планов. Ао – по существу бог божеств Фаэруна. Он не отвечает ни на какие молитвы смертных, не предоставляет никаких заклинаний смертным и не подавал вестей начиная с окончания Войны Богов. Неизвестно, он ли установил основу космологии Торила или эта структура развилась за какое-то время от взаимодействия божеств.

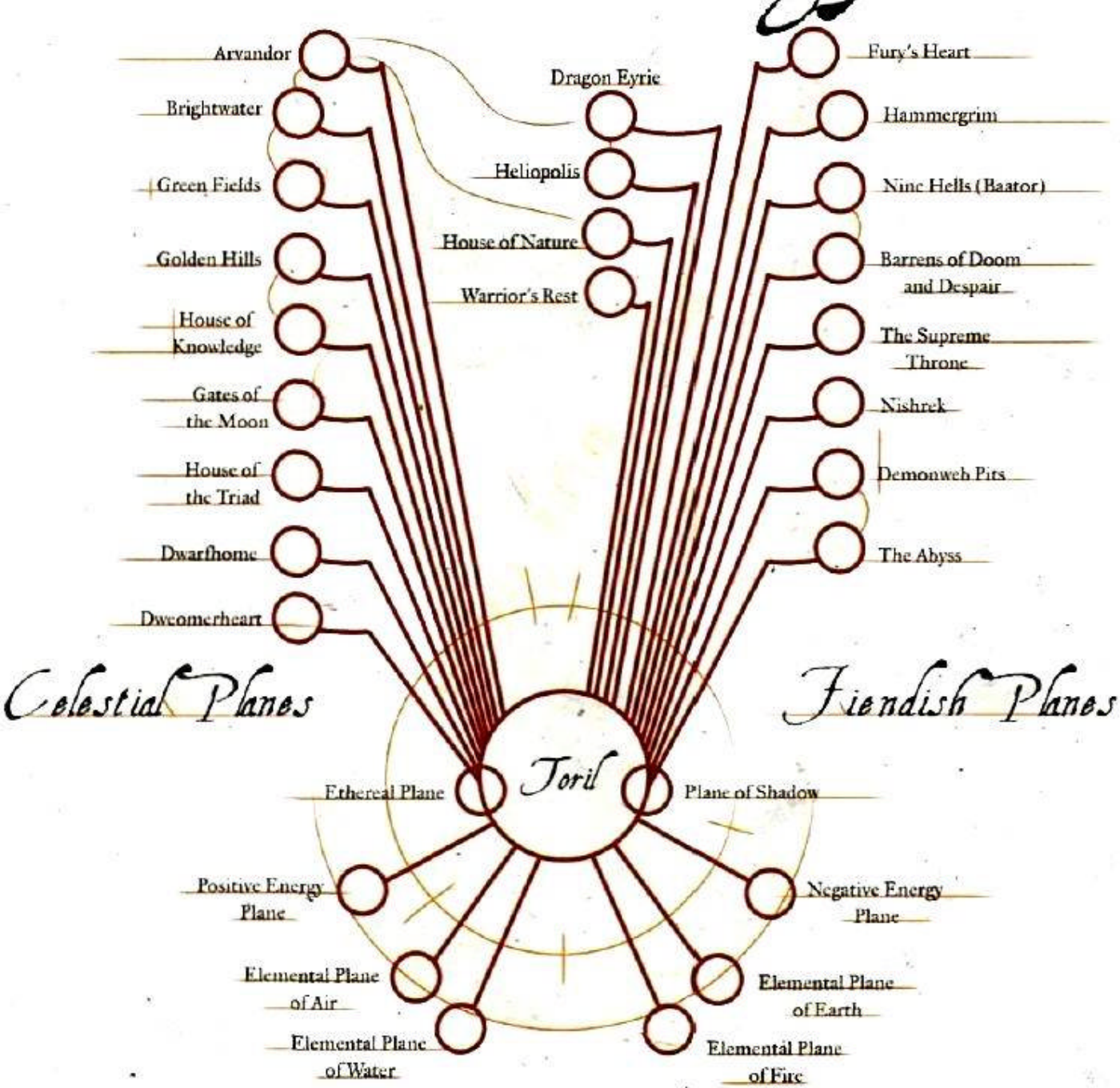
Синосур

Синосур – маленький план, расположенный очень близко – с точки зрения космологии – к Торилу. Только божества имеют доступ к нему, и только из своих доменов. Он считается нейтральной землей для всех сил Фаэруна, местом для улаживания споров и решения наказаний для божеств, нарушающих Баланс (как определено руководством, оставленным Ао). Синосур не может использоваться как станция на пути, как Торил, поскольку божества могут лишь использовать лишь те *порталы* на Синосур, которые ведут к их собственным царствам. Учитывая количество божественных сил, активных наТориле, нет ничего необычного в том, чтобы найти нескольких из них встречающимися на Синосуре в любое время, хотя редко из бывает более дюжины. В другое время царство бывает пустым по нескольку десятидневок. Хотя *порталы* с Синосура ведут к царствам элементных лордов, ни один из них, как известно, не появлялся на плане встреч.

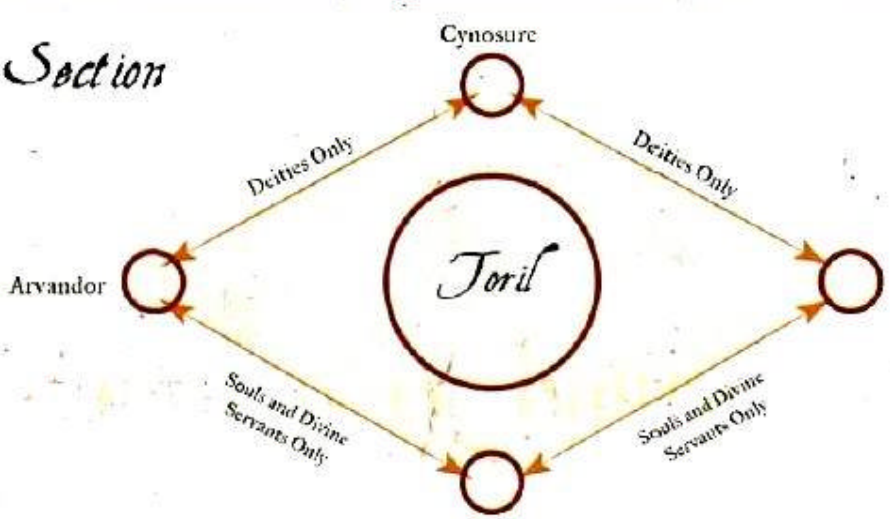
Загробная жизнь

Когда смертные умирают, их души уходят на План Фугу. Большая часть этого места - плоская, серая, мягкая и неописуемая, без известных топографических особенностей. Духи мертвых заключены здесь, обычно не сознавая, что они умерли. Время от времени (где-то от одного раза в день до одного раза в десять дней, в зависимости от вовлеченных божеств), силы посылают представителей – обычно аутсайдеров соответствующего мировоззрения – на План Фугу, чтобы собрать души своих прихожан. Душа прихожанина автоматически признает агента своего божества, знает, что требуется идти с этим агентом, и не может быть обманута никакими средствами агентами другой божественной силы. Агент забирает надлежащие души и возвращается в царство своего божества, где прихожанин служит божеству любым необходимым способом. Агенты не могут брать прихожан других божеств, кроме представляемых ими.

Realms Cosmology



Cross Section



Key

Permanent connectio

Deity-Maintained G
Cynosure is connecte
every realm

Баатизу

В пределах Плана Фугу скрываются маленькие анклавы баатизу. В соответствии с соглашением с Келемвором, богом мертвых, они не могут вредить ожидающим душам или обманывать их. Однако, дьяволам позволяется объяснить душам, что они мертвы и ожидают прибытия божественного посланца, который заберет их в царство их божества. В этот момент дьяволы пытаются заключить сделку с душами.

Баатизу нужны души, которые они могут использовать для создания лемуров (низшего вида дьяволов), которые через какое-то время преобразуются в более мощных дьяволов на службе Девяти Адам. Хотя это, вероятно, неприменимо к большинству душ тех, кто верен злым божествам, те, кто страшатся наказаний, которые они могут получить в царстве своего соответствующего божества, могут ухватиться за возможность избежать этой судьбы. В конце концов, в аду Вы наверняка знаете, где именно стоите, и имеете возможность для продвижения, с отдаленной возможностью продвижения до уровня изверга ямы. Как служащий злого божества, Вы всегда находитесь в приходи этого божества и не имеете никакой гарантии являться чем-либо, кроме потребляемого, ничего не значащего раба.

В обмен на назначение их в Девять Адов душам могут предложить раннее продвижение от лемура к другой форме дьявола, материальное богатство для друзей или семейства на Фаэруне или дьявольские атаки на их все еще живущих врагов. Особенно мощные души могут заключить сделку на автоматическое преобразование в нечто отличное от лемура. Рейтинг успеха баатизу низок, но количество существ, умирающих ежедневно на Фаэруне, даже при малой доле результатов дает достаточно выгоды для ада, вполне окупая время, потраченное извергами.

Судный Город

Общее царство Келемвора, Лорда Мертвых , и Джергала, Писца Обреченных – часть Плана Фугу. Это царство, называемое Кристаллическим Шпилем, стоит в центре области, известной как Судный Город. Сам город - серая, мягкая, плотно сжатая столица, населенная судимыми мертвыми.

Хотя большинство душ блуждает по Плану Фугу, пока их божество не вызовет их, Неверующие и Ложные вынуждены войти в город для оценки Келемвором. Неверующие твердо отклоняли любую веру или только морочили голову богам, проживя большинство своей жизней без четкой веры. Ложные преднамеренно предали веру, в которую они верили и которой они принесли личное обязательство.

Все Неверующие получают одно и то же наказание: они формируют живую стену вокруг Судного Города, скрепляемую сверхъестественной зеленоватой почвой. Эта почва не дает им сбежать из стены и в конечном счете ломает их сущность, пока душа и ее сознание не будут растворены.

Ложных наказывают согласно их преступлениям в жизни, и они служат в Судном Городе вечно. Почти все существа в городе - члены Ложных, остальные - умершие последователи Джергала и Келемвора, обрекшие свои души на волю своих божеств. В зависимости от серьезности их преступлений, некоторые из Ложных могут получить относительно легкие наказания, типа сопровождения посетителей-баатизу или патрулирования города против неправомочных гостей. Других наказывают способами, удивившими бы самого жестокого демона.

Как часть своего соглашения с баатизу Келемвор позволяет нескольким группам дьяволов мучить граждан города. Нет никакой отсрочки для Ложного, если Келемвор пожелал этого, и за свой срок пребывания он, как известно, не менял своего мнения. Кроме того, как только Келемвор свершил свой суд, душа не может быть поднята или возрождена без вмешательства божества (представленного, по крайней мере, использованием заклинаний *чудо* или *желание*) тем, кому почти наверняка придется вести переговоры с Келемвором.

Танар'ри

В то время как законные баатизу имеют контракт с Келемвором, который позволяет им приобретать души, хаотические танар'ри используют другой метод: они крадут их. Время от времени правитель демонов создает *портал* между Абиссом и Планом Фугу. Множество приближенных демонов прорываются сквозь отверстие, выцарапывая дыры в стене Неверующих, освобождая некоторых из обреченных и возвращаясь в Абисс. Демоны в таких случаях совершают набеги на город, собирая так много душ, сколько они смогут, перед тем как отступить. Фавориты Келемвора и Джергала действуют как охранники и солдаты против этих атак, также как и дьяволы, всегда желающие бить своих древних врагов. Келемвор допускает эти атаки, если они не слишком часты и не причиняют много сопутствующих разрушений.

Однако, если демоны станут жадными, часть божественных слуг Келемвора или Джергала урегулирует это, или если Келемвор чувствует, что ему следует преподать демонам урок, он усиливает защиту своего царства или делает рейды на Абисс, чтобы побеспокоить столько демонов, сколько возможно. Он предпочитает вылазки и кампании, выставляющие правителей демонов слабыми и неэффективными. Эти репрессалии необходимы редко и прежде всего служат для того, чтобы держать количество атакующих танар'ри небольшим.

Существа Внешних Планов

Помимо божеств и душ их последователей, планы населяют аутсайдеры множества форм, размеров и характеров. Это – коренные существа, включая планарных животных, гвардиналов, тифлингов и элементных существ. В пределах царства божественной силы аборигены лояльны этому божеству. Существа-аборигены планов, общих для нескольких божеств, обнаруживают сходство со всеми ими.

На своих домашних планах эти существа – аборигены , и поэтому они не подвержены магии оберегов от аутсайдеров (типа невозможности контакта с целью *заклинания защита от зла*, если оно злое) или атак, которые выслали бы их обратно на их домашний план. Примечательно, что на планах и в царствах все же возможно использовать заклинания вызова, хотя весьма часто вызванное существо подобного мировоззрения на текущий план фактически вызывается с плана заклинателя, как заклинанием *вызов природного союзника*.

Заклинания типа *вызова монстра* и другие эффекты, приводящие аутсайдеров на Торил, следуют правилам, основанным на природе и резонансе Торила и связанных с ним планов. Все вызванные аутсайдеры прибывают из царства или с плана, приспособленного или подобного их мировоззрению и типу.

Божество, живущее в царстве, определяет мировоззрение царства, и План, созданный и разделяемый несколькими божествами, отражает все мировоззрения сил, живущих там. Если священник вызывает существо, соответствующее плану или царству его божества, существо фактически прибывает оттуда.

Например, собака-аутсайдер, призванная *вызовом монстра I* (см. Главу 11 «Руководства Игрока»), имеет законно-доброе мировоззрение и приходит с любого плана или царства, которое имеет законно-доброе мировоззрение, типа царства Торма (законно-доброе божество) или Золотых Холмов (план, населенный законно-добрыми, нейтрально-добрыми и нейтральными божествми). Орел-аутсайдер, призванный *вызовом монстра II*, имеет хаотически-доброе мировоззрение и прибывает из царства Суни (хаотически-доброе божество) или из Арвандора (план, населенный нейтрально-добрыми, хаотически-добрыми и хаотически-нейтральными божествами). Нейтрально-злая саламандра может быть уроженцем Элементного Плана Огня (потому что это огненное существо), царства Шар (нейтральное зло) или плана Сердце Ярости (хаотическое зло, нейтральное зло).

Есть и некоторые исключения из этих правил. Например, божество гномов схоже с закапывающимися существами типа барсуков. *Именно* барсуки Золотых Холмов, даже при том, что вызванный барсук есть в списке *вызова монстра I*, являются хаотически-добрыми, хоть хаотически-добрые божества и не живут в Золотых Холмах.

История

Фаэрун - старая земля, полная давно утерянных империй и чудес. Одна за другой великие древние расы возвышались и падали, наконец подняв Время Людей — последние от трех до четырех тысяч лет истории Фаэруна. Даже в пределах этой эпохи великие империи и светлые королевства поднимались и падали, превращаясь в пыль прошлого за столетия, оставляя за собой лишь свои загадочные руины и падшие знания.

Текущая дата - Разгар Лета, 1372 DR, Год Дикой Магии. Флеймрул прошел и должен наступить Элизиас — Высокое Солнце. Если DM хочет, фестиваль Шилдмита происходит днем после Разгара Лета и ночь обеспечивает хорошую отправную точку кампании «Забытых Царств».

Создание мира

Хотя мифология и религия редко сильно влияют на историков, некоторые легенды отражены в настолько многих фаэрунских религиях, что принимаются как факт. Таким образом, история Фаэруна началась, когда Лорд Ао создал вселенную, которая теперь содержит мир Торила. После этого создания пришел период бесконечного небытия, туманное царство теней, которые существовали до того, как разделились свет и тьма. В конечном счете эта темная сущность соединилась, сформировав красивых богинь-близнецов, полярных противоположностей друг друга, одну темную и одну светлую. Богини-близнецы создали небесные тела, дав жизнь Чонти, воплощению мира Торил. Торил был освещен прохладным сиянием богини Селунэ и затемнен распростертыми объятиями богини Шар, но никакого тепла в этом месте все же не существовало.

Война Света и Тьмы

Чонти просила теплоты, чтобы иметь возможность лелеять жизнь и живущих существ на своей форме, и богини-близнецы не согласились в том, следует ли сделать это. Они боролись, и от их божественного конфликта были созданы божества войны, болезни, убийства, смерти и другие падшие силы.

Селунэ достигла пределов вселенной до плана огня, используя чистое пламя, чтобы зажечь одно из небесных тел, чтобы согреть Чонти. Шар разгневалась и начала подавлять весь свет и тепло во вселенной. Отчаявшаяся и очень ослабленная, Селунэ вырвала божественную сущность магии из своего тела и швырнула ее в свою сестру, прорвавшись сквозь форму Шар и вытянув подобную энергию от своего темного близнеца. Эта энергия сформировала Мистрил, богиню магии. Состоящая из светлой и темной магии, но предпочитающая свою первую мать, Мистрил сбалансировала сражение и установила нелегкое перемирие между двумя сестрами.

Шар, оставшаяся мощной, лелеяла во тьме ожесточенное одиночество и готовила свою месть. Свет Селунэ уменьшился, но она притягивала силу своих союзников – дочерей и сыновей и даже божеств-вторженцев с других планов. Их сражение продолжается и по сей день.

Расы Создателей

В то время как божества бились, наТориле возникло много интеллектуальных существ. Современные ученые называют пять самых величайших из них *расами создателей*. Первой из них была раса сауриан, построившая обширную, хоть и недолгую цивилизацию. Ее выжившие в конечном счете стали нагами, лизардфолками, троглодитами и подобными существами.

Высшей среди рас создателей были драконы, достаточно мощные для безнаказанных набегов на большие города других рас. Драконы доминировали над поверхностным миром, провозглашая права на обширные территории и борясь друг против друга за землю, помощников и статус. Великие селезни чуть приостановились, лишь когда меньшие расы освоили магию, и они остаются влиятельными и сегодня, несмотря на прогресс толп.

Водная раса меняющих форму, ставшая земноводными, развилась позже цивилизации сауриан и выползла на землю, строя гордые города. Эти существа внесли свой вклад в крушение сауриан, но они сами в конечном счете пали в варварство под давлением сахуагинов, мерфолков и тритонов. Выжившие из этой расы - локатахи в море и доппельгангеры на земле.

Наименее известная из рас создателей - сильванский народ, населявший леса и другие лесистые области, живущий в гармонии с природой и оставляющий после себя немного следов. Предполагается, что их цивилизация была разрознена после великой чумы, созданной демонической или драконьей силой. Их потомки - эльфы и другие маленькие лесные народы, населяющие сегодня секретные части Торила.

Последняя раса создателей и та, что провела самое долгое время в примитивном состоянии - люди. Всегда приспосабливаемые и изобретательные, люди прогрессировали с невероятной скоростью и эффективностью при обстоятельствах, позволявших их повышение к выдающемуся положению. Из пяти рас создателей только люди сегодня действительно выживают в виде связной цивилизации. Индивидуальная война драконов друг с другом и с остальными стерла их с лица земли или расколола на подрасы.

Первый расцвет

С открытием магии расами создателей талантливые индивидуумы начали экспериментировать с планарными путешествиями, контактируя и посещая другие миры. Через эти ранние *порталы* прибыли уроженцы других миров — дварфы, треанты, эльфы и пожиратели разума, как раз в этом порядке. Другие расы появились или через скрещение родов, или через планарную иммиграцию, или магическим преобразованием. Шарны и фаэриммы, как считается, появились в это время и, возможно, были рождены первичными энергиями Плетения.

Движение лет

Первый игровой продукт "Забытых Царств", Набор Кампаний Забытых Царств (нежно называемый "Старая Серая Коробка"), был выпущен в 1987 и устанавливал дату кампании в 1356 DR. В течение почти сотни игровых продуктов в оригинале и во 2-м издании "ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS" линия времени была продвинута до 1371 DR. Это новое издание Кампании "Забытых Царств", помимо обновления установи для новой игры "ПОДЗЕМЕЛЬЯ и ДРАКОНЫ", перемещает линию времени вперед, на середину 1372 DR.

От этой точки вперед мы ожидаем продвигать линию времени мира приблизительно на два года на пять лет изданий игры и романов. Другими словами, в течение каждых пяти месяцев, которые проходят в реальном мире, мы продвигаем Фаэрун на два месяца.

Вновь прибывшие

Халфлинги, гномы и гиганты возникли на Ториле. Могущественные гиганты построили великие королевства и боролись против драконов, хотя гигантская цивилизация никогда не была достаточно великой, чтобы считаться одной из рас создателей. Гоблиноиды мигрировали на Торил маленькими волнами, когда обнаруживали *порталы,* и люди из других миров мигрировали в места типа Кара-Тура, Мазтики и Закхары. Негуманоидные существа типа бехолдеров, вемиков и кентавров закрепили за собой территории, в то время как пегасы и крылатые существа типа ааракокр заполнили небеса, пока драконы спали.

Из этих прибывших эльфы и дварфы доказали, что они самые находчивые. Каждая раса начала приобретать культурную, технологическую и коммерческую силу, основывая сильные королевства на лице Фаэруна и других континентов. Этот период, известный как Первый Расцвет, объявляет о подъеме к цивилизации рас, которые все еще существуют сегодня в больших количествах.

Дружелюбные гномы работали посредниками у дварфских и эльфийских наций, обменивая редкие товары и экзотическое вооружение на магию и знания. В это время королевства доброжелательных гуманоидов развили социальную структуру кланов, домов или семейств, каждое из которых сосредотачивалось на некоторых искусствах и идеалах. Эти фракции в конечном счете разовьют конкуренцию, которая окончится крушением их великих королевств.

Войны Короны

Эльфы колонизировали остров Эвермит и часть будущих Муншаес, сделав первые шаги к тому, что некогда станет известно как эльфийская высокая магия. Это мощное тайное знание позволило эльфам бороться и наконец впервые в истории отогнать драконов. С сильной магией и со множеством союзников эльфы построили большие города и могущественные королевства. Немногие из них знали, что величайшая угроза им должна была прийти изнутри их собственной расы.

Фактическая искра, зажегшая эльфийский темперамент, неизвестна. Конфликт, известный сегодня как Войны Короны, вовлек все существовавшие эльфийские нации и продолжался три тысячи лет. Падали целые королевства, и бесчисленные эльфийские жизни были потрачены впустую в сражении. Наказанные за свою лояльность искаженной эльфийской богине Арошни (ныне Лолс), нация темных эльфов Илитиир пала вместе с ней, будучи изгнанной в Подземье, чтобы стать известной как дроу.

В конце Войн Короны лишь два эльфийских царства остались с неповрежденными цивилизациями. Эльфы Келтормира, населяющие лес того же названия (который охватывал то, что теперь является Амном, Тетиром и Калимшаном), устало опустились в весьма необходимый им мир. К сожалению, вскоре им пришлось войти в конфликт с новой человеческой нацией на юге. Иллефарн, эльфийская нация около Моря Мечей, создала мирный контакт с кочевыми племенами эльфов и с человеческими поселениями. Эльфы обменивались с людьми магическим знанием за продовольствие и торговые товары. Этот случай сообщил о начале века людей, поскольку именно этот простой народ поднимет магическую империю Нетерил.

Нетерил

Первоначально семь рыбацких деревень, собравшихся вместе для взаимозащиты, Нетерилу было предназначено стать невероятно мощным и обреченным на подавляющее высокомерие. Наученные основам магии своими эльфийскими соседями, нетерезы умеренно продвигали Искусство, поддержанные частыми контактами с эльфами Иллефарна и намного более молодого эльфийского поселения Иэрлэнн. Четыре народа занимались торговлей и боролись против орков, приходивших с Хребта Мира каждые несколько лет. Нетерил пережил войну, которая прорвалась между его эльфийскими соседями, и из-за одного случайного открытия был пущен на путь величия и крушения.

Нетерские свитки

Неизвестный авантюрист обнаружил набор магических писем, содержащих обширные тайны Искусства. Эти *нетерские свитки* дали понимание колдовства, создания магических изделий и конструкций, отношения и структуру планов и даже создание артефактов. Хотя все *нетерские свитки* были утеряны или украдены в последующие две тысячи лет, информация изменила все общество нетерезов.

Неоперившиеся заклинатели Нетерила изучили свитки и изобрели типы магии, никогда прежде не виданные на Ториле. Волшебник-нетерез Иоулом создал *мифаллар*, давший силу близлежащим изделиям, сняв потребность в расходе энергии заклинателя для создания магических изделий. *Мифаллар* также позволил создать летучие города, сформированные из срезанных и перевернутых вершин гор. Люди Нетерила поднялись в небеса на этих летучих магических анклавах, безопасных от людей-варваров и орд злых гуманоидов. Каждый гражданин владел меньшей магией, и нетерезы торговали с близлежащими эльфийскими и дварфскими нациями, сильно расширяя досягаемость своей империи.

Нападение фаэриммов

Первой проверкой силы Нетерила были фаэриммы, раса магических существ, живущих под поверхностью земли. Эта злая раса потерпела неприятности от обширного использования магии Нетерезами. В качестве возмездия фаэриммы начали накладывать иссушающие магию и жизнь заклинания на земли Нетерила, обращая пышные поля и леса в бесплодную пустыню. Люди в конечном счете поняли о разуме, стоящем за странным истощением, и длительная магическая война закончилась. В конечном счете утечка магии начала затрагивать функционирование заклинаний в городах. Поначалу медленно, архимаги стали искать места, где магия не спутывалась, а простой народ, поля которого были превращены в пустыню, начал бежать из страны.

Карсус, невероятно талантливый архимаг, ответственный за причудливый прогресс магии, чувствовал, что его обязанностью было скрепить нацию во время нужды. Наложив заклинание, которое он исследовал в течение десятилетия, Карсус создал связь с Мистрил так, что смог украсть ее силу и стать божеством. После завершения заклинания его тело наполнилось божественной силой, а его разум расширился невообразимым знанием — включая понимание ужасной ошибки, которую он только что сделал. Укравший божественность у способной к постоянному восстановлению урона Плетению, вызванному магически ненасытными нетерезами и фаэриммами, Карсус угрожал существованию магии на Фаэруне, так как он не был подготовлен к такой задаче.

Мистрил пожертвовала собой ради спасения Плетения, прежде чем урон стал непоправимым. Это разъединило ее связь с Карсусом, окаменив его и временно сняв всю магию мира. Летучие города нетерезов рухнули, и каменная форма Карсуса, все еще всеведущего, наблюдала, как все, что он знал и о чем заботился, было разрушено из-за его безумия. Несмотря на эту катастрофу, мудрецы знают Карсуса как того, кто достиг божественных сил единственным заклинанием.

Богиня магии была перевоплощена как Мистра и, освежив Плетение, оказалась способна благополучно опустить на землю три из летучих городов — Анорию, Асрам и Хлондат — которые были высоко над землей во время действий Карсуса. Это новое Плетение имело более строгие требования для колдовства, предотвращая высоты силы и разрушительный потенциал, достигнуты й нетерезами. Клерикам Мистры сказали правду о падении Нетерила – как предупреждение того, чтобы такое никогда не могло случиться вновь.

Тем временем оставшиеся в живых из теперь наземных городов сбежали от фаэриммов, гуманоидных орд и вторжения пустыни, основав дочерние государства Нетерила на юге. Самая большая империя людей была мертва, оставив наследие из разрушенных артефактов и магически созданную пустошь, ныне называемую Анорач.

Павшие империи

Тем временем вне непосредственной досягаемости Нетерила, далеко на востоке, сформировались другие королевства. Самым большим и старейшим из них был Имаскар, нация, управляемая колдунами, известными как имаскарцы или Артефайкеры, основанная там, где ныне находится Пустыня Рорин. Опрометчивые в силе и гордости, имаскарцы отказались поклоняться любому из божественных. Они вырабатывали могущественную магию и исследовали странные технологии, отражая хищничество гуманоидов, драконов и странных существ-аборигенов. Когда их население было подкошено ужасной чумой, имаскарцы создали пару *порталов* на другой план и совершили набег на это место, чтобы приобрести бесчисленных рабов. Когда набеги были закончены, они закрыли *порталы* и сплели великое заклинание, чтобы навсегда закрыть физические связи между этими двумя планами. Рабы в конечном счете вошли в контакт со своими божествами, нашедшими способ послать физические проявления на Торил через Астральный План, обойдя барьер Артефайкеров и в конечном счете уничтожив Империю Рорин. Непредвиденным последствием их сражений стала Пустыня Рорин. Освобожденные рабы ушли на запад, основав Мулхоранд и Унтер.

За шесть столетий до падения Нетерила две магических империи поднялись к востоку от Моря Упавших Звезд. Нарфелла, большого и жестокого, очень боялись за договоры его лидеров с демонами, которые шли в сражение с солдатами-нарами. Роматар, его сосед, был также могущественным и известным своими боевыми волшебниками. Эти двое часто сталкивались, и Нарфелл даже делал попытки вторжений в Мулхоранд и Унтер, но был отбит. В конечном счете Нарфелл и Роматар уничтожили друг друга в великом сражении, вовлекающем демонов, драконов и магию, сжегшую целые города, создав Бескрайнюю Пустошь. В наши дни земли, которыми когда-то владел Нарфелл, известны некоторым как Земли Демонов.

Выжившие города Нетерила — Анория, Асрам и Хлондат — сформировали поселения на границах Анорача, бледные тени славы своего прародителя. Асрам, известный своим Городом Магикианов, сохранил если не мудрость Нетерила, то его дух, и был опустошен чумой всего через триста лет после своего основания. Анория, известная своей магией и способностями по созданию мечей, была разрушена менее чем через пятьсот лет после падения Нетерила. Хлондат, выживший дольше всех, в значительной степени отказался от магии и стал нацией лесорубов и пастухов. Расширение Анорача в конечном счете поглотило все три. Другие беженцы из Нетерила сбежали дальше на юг и основали Халруаа, все еще существующую сегодня.

Другие почти забытые и малоизвестные империи включали дварфскую нацию Делзун, торговавшую с Нетерилом, и эльфов Иллефарна. Много общин эльфов исчезло во время Исхода на святой дом Эвермит, но они - не истинные павшие империи в том же смысле, как другие, упомянутые здесь, потому что эльфы ушли скорее добровольно, чем окруженные войной и катастрофами.

Старые Империи

Освобожденные рабы Имаскара после уничтожения их угнетателей переместились на запад во главе со своими проявившимися божествами. Они обосновались на юго-восточной части Моря Упавших Звезд, сформировав две нации, разделенные Рекой Мечей. Эти королевства, Мулхоранд и Унтер, росли в плодовитом темпе и завоевывали или колонизировали близлежащие земли. Расширение Унтера остановилось, когда эльфы Юирвуда и золотые дварфы Великой Трещины сдержали империю. Восстание магов приостановило рост Мулхоранда и на столетия заставило царство обратиться внутрь себя.

Войны Врат Орков

Портал, открытый волшебниками-повстанцами Мулхоранда, привел к миру, населенному дикими орками. Эти орки использовали *портал* для вторжения на Фаэрун, наводнив поселения и убив тысячи. Проявления богов-королей Мулхоранда и Унтера бились против орков, и те приняли ответные меры, вызвав божественных аватаров своих божеств. В течение этих конфликтов, известных как Войны Врат Орков, бог орков Груумш убил мулхорандского бога солнца Ре – это было первое известное богоубийство в Царствах. Многие из унтерских божеств были также убиты. Человеческие божества в конечном счете одержали верх, и орки были убиты или вытеснены на север или на запад.

Божества Сет и Осирис боролись, чтобы стать последователем Ре, и Сет убил своего конкурента. Хорус поглотил божественную силу Ре и стал Хорусом-Ре, победил Сета и бросил злого бога в пустыню. Изис возродила Осириса. Весь мулхорандский пантеон, кроме Сета, объединился в поддержку Хоруса-Ре. Две старых нации сделали паузу, чтобы восстановить свою силу и зализать раны. В Унтере главный

бог Энлил отрекся в пользу своего сына Джилгима и исчез. Иштар, единственное другое выжившее унтерское божество, отдало силу своего проявления Изис и также исчезло. Джилгим начал свое двухтысячелетнее падение в деспотическую тиранию в качестве правителя Унтера.

Долгое снижение

Заселяемые своими путями и небрежные к своим отдаленным завоеваниям, Мулхоранд и Унтер были готовы к внутреннему конфликту и негодованию своих дочерних государств. В течение следующей тысячи лет северные города Унтера уходили, и страна сократилась наполовину, когда ее западные города объявили себя свободной нацией Чессента. Мулхоранд перенес восстание других магов, которое закончилось потерей области Тэй и, несмотря на более позднее вторжение в попытке вернуть его, Мулхоранд был в конечном счете вынужден принять Тэй как независимую нацию. Семфар и Мархом выиграли себе относительную независимость, и Мулхоранд и Унтер стали известны многим как две «живущих» павших империи.

Калимшан

Калимшан имеет длинную историю, предшествовавшую даже могущественному Нетерилу. Никогда не достигая высот магической силы, как Нетерил, Калимшан был движущей силой в истории юга Фаэруна из-за своего большого населения и военной силы.

Калим, благородный джинн, основал свою империю, когда он и его свита знатных джиннов и слуг и тысячи человеческих рабов прибыли с другого плана. Они отразили нападения драконов и установили пограничные соглашения с близлежащими нациями эльфов и дварфов. Через тысячу лет после прихода Калима наемник-ифрит по имени Мемнон создал *портал* на Торил и основал свое царство на севере от империи Калима.

После трех столетий сосуществования эти две нации пришли к войне, и началась Эра Небесного Огня, битва на следующие четыре сотни лет. Эту войн у законч или дей ствия их эльфийских соседей, использовавших эльфийскую высокую магию для соединения двух лордов-гениев и большинства их близких-гениев в большой драгоценный камень, после известный как *Кристалл Калимемнон*. В конечном счете, люди империй-близнецов сумели вы теснить или связать оставшихся джиннов и ифритов с помощью своих соседей-дварфов. Люди назвали свою объединенную нацию Корамшаном.

За следующие четыре тысячи лет, под многими различными названиями и правительствами, Корамшан расширился, охватив современные Амн и Тетир, всю область Озера Пара, и продвинулся на юг аж до Чалтского полуострова и Лэндрайза в Шааре. Это расширение держало его в борьбе с Джаамдатом (ныне известным как Чондат), дварфской нацией Шанатар и маленькими эльфийскими королевствами. Хотя интриги, восстания, монстры и завоевания иногда заставляли границы Калимшана разрушаться и расширяться (в конечном счете остановившись на территории, которые они ограничивают сегодня), Калимшан всегда поддерживал свой статус коммерческой силы, перемещая товары от Чалтского полуострова до Севера и обратно.

Возвышение Чондата

Основанная вскоре после освобождения Корамшана людьми, нация Джаамдат начиналась как собрание рыболовецких и лесозаготовительских деревень к северу от того, что теперь называется Чондалв удом. Джаамдат и его центральные Двенадцать Городов Мечей быстро разрастались по земле и по морю и скоро вошли в конфликт с Корамшаном, когда его границы приблизились к Озеру Пара. Эти две нации наконец достигли мирного урегулирования, когда обе они согласились отказаться от оспариваемого озера. С Корамшаном на западе и Унтером на востоке Джаамдату было некуда идти, кроме как через Море Упавших Звезд, так что он сосредоточил свое внимание на торговле, укреплении своих границ и расширении на север через Внутреннее Море. Заселенный Джаамдат, который является теперь Импилтуром, Теском, Сеспечем, Тёрмишем и Вастом, основал колонии, обогатившие Джаамдат торговыми товарами и престижем, полученным от больших владений землей.

В это время заготовка леса в Чондалвуде очень возмутила эльфов этого леса, и началась война между расами. В пределах двадцати лет все эльфийские города в лесу, кроме одного, были разрушены, и девять из десяти эльфов леса были убиты. В качестве Возмездия выжившие эльфийские волшебники вызвали при помощи эльфийской высокой магии великую волну, которая стерла весь Джаамдат с лица мира и изменила эту область в нынешнюю береговую линию Вилонского Предела.

Немногие оставшиеся в живых сбежали в колонии по северному побережью Моря Упавших Звезд. В это время другие рассеянные выжившие и народ из его старых колоний вернулись и сформировали страну Чондат, которая возвысилась, став коммерческой силой, но была вновь сломлена войнами и чумой. Сегодняшний Чондат - лишь бледнейшая тень своего прежнего величия, но его наследие живет в его колониальных потомках, в конечном счете расширившихся на запад и основавших мощные нации Сембия и Кормир.

Века единства и разобщения

Отсчет Долин начинается с объединения человеческих поселенцев, ставших Долинами, и эльфов Корма нтора, поставивших Стоящий Камень как символ клятв уважения жизненных путей друг друга. Этот камень все еще стоит, несмотря на хаос и боль более чем тринадцати столетий. Ниже обсуждены лишь некоторые из более приметных событий со времени ранних империй до наших дней.

Фаэрунская история насчитывает многочисленные попытки всех рас мирно жить вместе. Две из самых видных - эльфийская столица Миф Драннор в лесу Кормантор, и на Побережье Меча, в стране, известной как Фалорн - царство Трех Корон (для его эльфийских, человеческих и дварфских соправителей). Хотя оба великих царства имели свое внутреннее давление, их падение пришло извне — вторжение орков и гуманоидов (и, в случае Миф Драннора, межпространственных существ). Несмотря на их падение, эти королевства служат доказательством идеала, что различные расы могут жить и процветать вместе.

Божественный случай, ныне известный как Рассветный Катаклизм, закончился многочисленными преобразованиями среди божеств, хотя единственные известные воздействия на Торил пришли от ереси в церкви Тич, которая привела к ее упадку и возвышению богинь Бешаба и Тимора. Ересь имела место в течение 8-го столетия DR.

За несколько столетий до Рассветного Катаклизма (смертным трудно датировать события, вовлекающие божеств) первый Магистр, Азут Высокий, бился против своего конкурента Савраса Всевидящего за превосходство в служении Мистре. Сражение продолжалось годами, окончившись, когда Азут наконец заточил Савраса в магическом посохе.

Другие события этого периода времени могут быть привязаны к Рассветному Катаклизму, типа окончания второй империи Унтера, формирования Арфистов, прибытия короля-демона Иячту Звима Сына Бэйна в Вестгейт и заточения Моандера.

Время Неприятностей

Ища силы выше других божеств, Бэйн (в его предыдущем воплощении) и Миркул (прежний бог мертвых) украли у Лорда Ао *Скрижали Судьбы*, божественные записи, заявляющие обязанности всех божеств Фаэруна. Этот акт убедил Ао, что боги были беззаботны со своими прихожанами и более обеспокоенны своими сражениями друг против друга. Чтобы наказать их и вынудить их посещать своих последователей, Ао изгнал божеств из их экстрапланарных царств в смертные тела, называемые аватарами (олицетворениями).

Аватары

Божественные аватары ходили по земле, взаимодействовали со смертными (некоторые более безжалостно, чем другие) и боролись, чтобы найти способ возвратиться к своим экстрапланарным домам, поскольку нормальные пути были закрыты. Известный как Время Неприятностей, Война Богов и Кризис Аватаров, этот период истории Фаэруна – самый хаотический на недавней памяти.

Внезапная смертность наносила ущерб божествам. Один лишь Хелм сохранил свою божественную силу и по приказу Ао охранял путь на Внешние Планы. Поскольку Хелму это удалось, многое из разрушения, вызванного Кризисом Аватаров, лежит на его совести. Мистра была разрушена, и ее сущность, слившись с землей, заставила магию функционировать беспорядочно и создала много областей дикой магии и мертвой магии.

Гонд Приносящий Чудо пал на землю как гном на берегах Лантана. В благодарность за святость он преподал лантанцам тайны *дымного пороха*. Тимора появилась в своем храме в Арабеле, и думается, что ее присутствие там защитило город от больших разрушений. Ибрандал, бог пещер, был тайно убит Шар, и его сфера была украдена ей.

Малар бился против Нобэньона, и на него охотился Гвейрон Буреветер. Шондакул бился и уничтожил аватара младшего оркского божества. Шаресс приняла форму любимой любовницы паши Калимпорта и была освобождена Суни от возрастающего влияния Шар. Красный Рыцарь появилась в Тетире, помогая этой нации против набегов монстров из Вилдата. Хоар убил Раммана, унтерского бога войны, но потерял сферу своего противника в пользу Анура. Клангеддин Серебробородый по недоразумению боролся против Лабеласа Энорета на острове Руатим. Шар и Селунэ боролись в новом раунде своей старой битвы в виде смертных в Уотердипе. Вокин исчезла, и ее союзник Ллиира хранила ее сферу. Аватар отпрыска бога Иячту Звим, полудемон-потомок Бэйна, был заключен в тюрьму под Жентил Кипом. Джилгим, бог-король Унтера, был убит своим конкурентом Тиамат, закончив свое двухтысячелетнее правление этой нацией.

Баал, бог убийства, был очень ослаблен в течение Войны Богов и существовал только как убийственная сила, которая могла обладать живущими существами. Когда Бэйн бросил вызов Торму, Черный Лорд убил всех убийц, поклоняющихся Баалу на Фаэруне, и поглотил их сущность, еще сильнее ослабив Баала.

Смертные

Создав союз с Миркулом, Баал похитил смертную волшебницу Миднайт и обнаружил одну из *Скрижалей Судьбы*. Но у Моста Боарскир смертный Цирик убил Баала мечом *Губитель Богов* (аватар Маска). Цирик поглотил часть силы Баала, в то время как остальное ушло во Вьющуюся Воду, отравив реку.

Затем Цирик убил своим *Губителем Богов* Лейру, богиню обмана и иллюзий, и поглотил ее сферу. Позже он сломал *Губитель Богов*, очень ослабив Маска.

Торм уничтожил Бэйна во время битвы в Тантрасе, и позже Ао отдал сферу Черного Бога Цирику. Сам Торм был убит в конфликте с Бэйном, но так как его царством в то время был фактически Торил и поскольку он умер на службе (повиновение и обязанность), Лорд Ао вернул его к жизни и восстановил его как божество.

Аватар Миркула бился с Миднайт, уничтожившей его. Миднайт стала новым воплощением Мистры, поглотив сущность предыдущей богини из земли. Цирик стал новым божеством борьбы, тирании, убийства и смерти, взяв сферы убитых Бэйна, Баала и Миркула. (Годы спустя Цирик потерял сферу смерти в пользу смертного Келемвора, когда он временно был сведен с ума артефактом, который он сам и создал).

Завершение Кризиса Аватаров принесло изменение пути, которым божества Фаэруна касаются своих последователей. В соответствии с декретом Ао, силы божества зависят от количества и пыла его прихожан, так что божества больше не могут позволять себе игнорировать своих преданных. Хотя Время Неприятностей драматично изменило землю и фаэрунский пантеон, новая ответственность божественных остается его самым мощным наследием.

Туйганская орда

Столетиями Бескрайнюю Пустошь считали пустой землей, слегка населенной квалифицированными всадниками, пока не возник великий лидер, навсегда изменивший восприятие этой изолированной земли. Сын хана (лидера) своего племени, Йамун был харизматичным молодым человеком с энергией и амбициями. После убийства своего отца ради контроля над своим племенем Йамун заключил союзы с другими племенами и в конечном счете объединил почти всех аборигенов-туйган в мощную военную силу, заработав титул Каана, или «великого хана». С более чем тремя сотнями тысяч всадников под его командованием армия Йамуна пошла на восток, легко победила армии Шу, затем прорвала Стену Драконов. Вскоре обратив свой взгляд на запад, Йамун Каан налетел на Тэй. Удивленные агрессией своих обычно недисциплинированных восточных соседей, тэйцы понесли огромные потери. В конечном счете Сзасс Тэм, зулкир Тэя по некромантии, заключил сделку с туйганами, договорившись о телепортации сил Каана в Рашемен в обмен на отсутствие дальнейших нападений на Тэй. Орда билась против берсерков Рашемена и была в конечном счете отброшена Ведьмами, но избежала разрушительного поражения при помощи магии тэйских волшебников.

Лишь временно приостановленная Рашеменом, орда продвинулась к Теску. Новости об орде в конечном счете достигли западных ушей. Учитывая ее размер, казалось, что ей легко наводнить Теск и Импилтур и пройти через Васт и в Долины, и в Сембию, и в Кормир. Эта большая угроза временно объединила людей Сердцеземья, и они сформировали армию для сражения с туйганами. Король Азун IV из Кормира возглавил силы, составленные из Пурпурных Драконов и Военных Волшебников Кормира, квалифицированных наемников из Сембии и Побережья Меча, милиции Долин, дварфов Эарсфаста и даже дивизиона орков Жентарима. Эта разношерстная армия вошла в Теск, когда орда осаждала его северные города. Эти две армии встретились, и союзническая армия провела день в самом большом сражении последней сотни лет. Под лидерством Азуна союзническая сила разбила всадников-туйган, и король в схватке убил Йамуна Каана.

Деморализованные потерей своего лидера и уменьшенные до менее чем четверти от своего первоначального количества, туйганы отступили с поля битвы и начали долгое отступление на свою родину. Люди Кормира, Сембии и Долин вернулись по домам. Орки, однако, имели распоряжение от своих владык из Жентарима остаться в Теске и сделали это, несмотря на протесты Азуна. Не желая расширения этих ресурсов в будущем, король оставил маленький контингент орков в этом месте, хотя он никогда не помнил это запятнанное место иначе как яркую победу Сердцеземья.

В недавние годы

Последние несколько лет увидели многочисленные перевороты. Последователям мертвых богов пришлось бороться с прихожанами новых держателей этих сфер. Самые большие среди этих сражений были между Цириком и «еретиками» - последователями Бэйна, Баала и Миркула. Эти внутренние конфликты на некоторое время замедлили расширение церкви Цирика и закончились тайными чистками и крестовыми походами. Когда Иячту Звим был выпущен во время разрушения Жентил Кипа, началась другая святая война между его последователями и таковыми «узурпатора» Цирика. Возвращение Вокин причинило некоторое замешательство среди ее последователей, хотя Ллиира с благодарностью возвратила ее сферу, и эти две веры быстро разобрались с делами.

Мирное королевство Кормир перенесло ряд трагедий, дестабилизировавших здоровую, доброжелательную нацию и воздействующих на ее связи с другими странами. Красные Волшебники Тэя значительно расширили свои коммерческие усилия в других странах, расширяя свою досягаемость в Сердцеземье. Мулхоранд, ощущая слабость своего старого соседа и конкурента, захватил Унтер и сделал первый шаг к новому становлению великой империи. Эльфы закончили свой Исход как раз вовремя, чтобы сразиться с прибытием дроу в покинутые ими леса. Эти события бледнеют в сравнении с возвращением Бэйна. Много лет Иячту Звим был известен как Сын Бэйна от Бэйна и великого демона. Звим прибрал бэйнскую сферу тирании и ненависти и провозглашал свою церковь истинной церковь ю для тех, кто некогда поклонялся Черной Руке. Во главе с Фзоулом Чембрилом, Избранным Звима, церковь Сына Бэйна обратила в свою веру многих из храма Цирика, и эти две веры бились беспощадно.

Ночью Середины Зимы 1372 DR священник ам Звима приснился сон об их боге, его демонической форма пылала адским зеленым светом. Пламя прожгло и раскололо кожу Звима, и из этого взрыва исторглась черная фигура в броне — традиционный образ Бэйна — с поднятой правой рукой. Зеленый огонь, собранный в этой руке, сжимавшей его, пробивался наружу между пальцами. «Не служите никому, кроме Бэйна», - провозгласила фигура, и в этот момент клерики пробудились, их правые руки были окружены холодным зеленым огнем, который держался почти час.

Высшие члены церкви предполагают, что создание Звима с самного начала было часть ю планов Бэйна по срыву своей смерти. Звим считал себя независимым, фактически будучи всего лишь семенем силы Бэйна, которое наконец вызрело настолько, чтобы Черная Рука смог вернуться. Преобразование преданных Звиму в поклонение Бэйну было вопросом дней. Перерожденный бог приобрел невостребованную сферу страха и вернул свой статус великого бога. С церковью Бэйна, полной рвения и управляемой опытным и интеллектуальным божеством, силы добра боятся изменения в равновесии сил в мире.

Что готовит будущее

Фаэрун - земля постоянных изменений. Идут войны, падают яркие королевства, и мертвые боги возрождаются, чтобы работать во имя своего зла. Индивидуумы с навыками, мощью и целеустремленностью напишут следующую страницу истории — если они посмеют принять вызов.

Краткая линия времени

Дата (DR)	События
-20000	К этому времени эльфийские царства Эйеллур, Оришаар, Сайорпиир и Теарнитаар основаны в лесах вокруг Озера Пара. К югу лежит давно укоренившийся Иллитиир, и на север и запад - Эривандаар и Иллефарн.
-17800	Эльфийское царство Келтормир основано в великом лесу, который тянется от современного Амна (Шар Богов) до берегов Сияющего Моря.
-14000	Племенные варварские кланы людей бродят по Келтормиру.
-12000	Начинаются Войны Короны эльфов.
-11700	Тетир, первый эльфийский убийца драконов, убивает Ксаксатарта Ретрибьютера. Человеческие кланы селятся на расчищенных полянах и лугах, созданных драконьим огнем вокруг Келтормира.
-11200	Эльфийские царства Эйеллур, Оришаар, Сайорпиир и Теарнитаар падают перед Илитииром. Иллитиири сталкиваются с эльфами Келтормира.
-11000	Дварфы основывают первую твердыню Глубинного Шанатара в южном Подземье, под Горами Алмрэйвен и под Озером Пара.
-10500	Темное Бедствие охватывает эльфийское королевство Миеритар убийственными штормами.
-10450	Четвертая Война Короны: эльфы Илитиира открыто используют искаженные силы, предоставленные им злыми богам и.
-10270	Кампании Камня и Когтя: изъятие сил Келтормира для защиты его собственных границ сталкивает друг с другом силы Эривандаара и Илитиира.
-10000	Магия Кореллона, направленная через его священников и Высоких Магов, преобразовывает искаженных Иллитиири и других в дроу, которые отступают в Подземье. Эльфийский Двор формируется в восточном лесу, позже названном Кормантором.
-9600	Возвышение первых цивилизаций дроу в Подземье под южным Фаэруном.
-9000	Войны Короны заканчиваются. Высокий Лес покинут, так что боги могут восстановить его мир. Начинаются Блуждающие Годы эльфийской колонизации. Многие эльфы мигрируют в Эльфийск ий Двор в восточном лесу. Иллефарн и Келтормир - единственные царства, неповрежденные Войнами Короны.
-8600	Выжившими из кланов Эйеллур, Миеритар и Оришаар тайно основана Эвереска в качестве эльфийского приюта в лесу к востоку от Эривандаара.
-8500	Сожженный и разоренный, лес Келтормир разделяется на три отдельных леса.
-8100	Восемь дварфских царств объединяются и формируют империю Шанатар, которая управляется *Троном Черепа Вирма* .
-7800	Джинн прибывает в область современного Калимпорта и строит Империю Калим.
-7790	Калимпорта пал перед налетом драконов, Калим начинает кампанию против драконов Марширующих Гор и отгоняет их на север от пиков.
-7690	Благородный джинн Калим достигает соглашения с эльфами и дварфами, и границы его империи останавливаются по южному берегу Реки Эджис.
-6800	Ифрит Мемнон приходит на север от Реки Эджис. Он начинает строить страну Мемнониар.
-6500	Группа эльфов, главным образом выжившие из Сайорпиира, заселяют великий лес, ныне известный как Чондалвуд.
-6500	Эра Небесного Огня. Мемнон и Калим ведут свои силы друг против друга в двадцати двух катастрофических сражениях за следующие четыре столетия.
-6100	Эра Небесного Огня заканчивается тем, что эльфийская высокая магия закрепляет благородных гениев Мемнона и Калима в вечной борьбе. Создана Пустыня Калим.
-6060	Люди выгоняют последних гениев царства Калима. Эти страны становятся человеческой нацией Корамшан. Восстановле ны Калимпорт и Келтар.
- 5950	Дварфами по Реке Эджис основан Высокий Шанатар.
-5800	Джаамдат основан к северу от великого леса, ныне известного как Чондалвуд. Джаамдат в конечном счете встречается с Корамшаном около Озера Пара, и эти две империи столетиями ведут борьбу за контроль над этой областью.
-5005	Перемирие между Корамшаном (вскоре переименованным в Калимшан) и Джаамдатом заканчивает войну и ограничивает их экспансию над Озером Пара.
-4700	Эльфы заселяют Иэрлэнн.

Утраченные Империи

Города-государства и королевства Фаэруна стоят на обломках более старых стран. Разрушенные города, древние чумы и дремлющее зло все еще ждут тех, кто глуп достаточно, чтобы потревожить их. Некоторые из самых известных из этих царств включают следующие:

Анория: Один из немногих городов Нетерила, переживших провал магии, вызванный Карсусом в его безумном желании божественности, Анория поглощена пустыней Анорач более двенадцати сотен лет назад. Ее башни и цитадели все еще лежат под песками Меча в южном Анораче.

Аскавар: Эльфийское сообщество в том, что является ныне Лесом Острых Зубов, Аскавар был покинут при Исходе, приблизительно восемсот лет назад.

Асрам: Другой выживший город Нетерила. Его столица Оролин была известна как Город Магикианов. Подобно Анории, он пал перед неустанным вторжением Анорача.

Аталантар: Аталантар, также известный как Королевство Оленя, давным-давно был местом рождения Эльминстера, Старого Мага, последнего истинного принца царства. Он стоял в Западном Сердцеземье, на землях к югу от Высокого Леса. Он попал под жестокий доминион узурпирования Королей-Магов, но ненадолго восстановился после их падения. Царство пало перед ордами орков несколько скудных поколений спустя.

Кормантир: Великое эльфийское королевство леса Кормантор, Кормантир вырос из пепла Войн Короны и позже пережил потерю своей столицы, Миф Драннора, на сотни лет. Эльфийский Двор был покинут при Исходе, но некоторые из эльфов Кормантира остались в поселениях Семберхолм и Запутанные Деревья. В недавние месяцы многочисленные дроу из нескольких кланов вторглись в руины Кормантира, ища путь вернуть свои поверхностные царства.

Делзун: Мощное дварфское королевство на Севере, Делзун лежал под Ледяными Горами и Горами Ровин. Аскоур, его важнейший торговый город - охваченные песками руины на западной границе Анорача. Некоторые из других городов Делзуна, включая Мифрил Холл, Цитадель Адбар и Цитадель Фелбарр, вновь находятся в дварфских руках или никогда и не падали. Другие цитадели Делзуна удерживались оркскими племенами в течение столетий.

Иэрлэнн: Мощное эльфийское королевство, растянутое по восточному Высокому Лесу и Долине Делимбайр, Иэрлэнн пережил многие тысячи лет. Многие из его народа уехали на Эвермит или помогли сформировать различные эльфийские и союзнические царства по Побережью Меча. Ослабленное королевство было уничтожено оркскими ордами и демонами Хеллгейт Кипа, когда город Аскалхорн пал перед извергами в 882 DR.

Хлондат: Третий и самый долгоживущий из выживших городов Нетерила, Хлондат был царством лесорубов и пастухов, лежащим на северо-западном краю Анорача, около Павших Земель. Подобно Асраму и Анории, он пал перед ростом пустыни.

Иллефарн: Очень старое королевство эльфов, приветствовавших человеческие племена и дварфских шахтеров на своей территории, Иллефарн тянулся по северному Побережью Меча, включая территорию, которая затем станет Уотердипом. Оно попало под повторяющиеся нападения орков с Севера, а также давление увеличивающегося вторжения человеческих поселений.

Имаскар: Одна из самых ранних человеческих империй, Имаскар возвысился в области, которая является теперь Рорином, Пустыней Пыли, и Равнинами Пурпурной Пыли. Имаскарцы, также известные как Артефайкеры, были чрезвычайно мощными и надменными волшебниками, срабатывавшими великие чудеса с магией и создававшими *порталы* ко многим мирам. Рабы, которых они похищали из других миров, в конечном счете поднялись и свергли их, став народами Мулхоранда и Унтера.

Джаамдат: Позже известное как Чондат, это королевство созвало человеческих поселенцев, мигрировавших во многие места севера Внутреннего Моря и Побережья Дракона в столетия до Отсчета Долин. Большинство Джаамдата было уничтожено работой эльфийской высокой магии для защиты Чондалвуда от его агрессивных вторжений.

Королевство Человека: После падения Фалорна по его следам возникло Королевство Человека, объединяя людей и немногих выживших эльфов и дварфов Севера Побережья Меча под человеческим правлением. Царство продержалось лишь два человеческих поколения. Подобно своему предшественнику, Королевство Человека было уничтожено ордами гоблиноидов — но в смерти оно нанесло такой удар по нечеловеческим поселениям, что человечество получило возможность расшириться без серьезных проблем и пришло к доминированию над Побережьем Меча, что и происходит до наших дней.

Миеритар: Эльфийское царство, которое стояло там, где теперь существует Высокая Пустошь, Миеритар был разрушен в течение Войн Короны ужасной эльфийской высокой магией, которая за месяцы зачистила целое царство *убийственным штормом* (лишь остаток этой магии выживает сегодня как заклинание *шторм мести*). Когда наконец проклятие закончилось, от эльфийского королевства не осталось ничего, кроме нескольких подземных руин.

Мулхоранд: Мулхоранд, конечно же, не мертвая империя. Но она утеряна в том смысле, что некогда была могущественным царством, охватывавшим тысячи миль в землях к востоку от Моря Упавших Звезд. Тэй, Семфар, Мархом и Равнины Пурпурной Пыли были под мулхорандским доминионом тысячу лет назад, а теперь независимы (или независимы во всем, кроме названия).

Нарфелл: Варвары, скитающиеся по этой холодной, жесткой земле, помнят дни славы своих предков лишь по рассказам и песням. Нарфелл был воинственной, жестокой нацией, лидерами которой были злые священники, союзнические с демонами. Нары боролись в Войнах Врат Орков в качестве наемников и столетиями бились с Мулхорандом и Унтером за правление этими землями, но их великим врагом было царство Роматар. Нарфелл и Роматар уничтожили друг друга в большом магическом сражении примерно за полторы сотни лет до возведения Стоящего Камня. Руины наров усеивают северные земли.

Нетерил: Самая известная из человеческих империй, Нетерил был нацией великих архиволшебников, возникшей по Узкому Морю в плодородных и зеленых равнинах между Горами Ледяной Стены и Горами Глотка Пустыни, где теперь находится Анорач. Маги Нетерила работали с магией так, как не видали с тех пор, но они пали от силы фаэриммов и от действий одного архимага, гордость и сила которого обрекла его народ.

Огранн: Дварфская нация, не когда окружавшая долину Реки Тун, Огранн лежит под Закатными Горами и Штормовыми Рогами Кормира. Подобно многим дварфским царствам, Огранн пал перед нападением орков, огров и других подобных существ.

Фалорн: Это королевство чаще всего упоминается как Павшее Королевство и также известно как Царство Трех Корон. Его формирование в начале 6-го столетия DR объединило местных людей, эльфов из покинутого Иллефарна, представителей павших дварфских царств и рассеянных общин гномов и халфлингов – впервые на Побережье Меча. На своей вершине Фалорн отражал то, что уже было достигнуто в Миф Драннore на востоке, но королевство продержалось всего столетие, прежде чем было разорвано на части совместными гуманоидными вторжениями. Выжившие царства стали основателями Королевства Человека.

Роматар: Конкурент и враг древнего Нарфелла, Роматар лежит между землями наров и Старыми Империями. Как первые наемники в армиях Мулхоранда и Унтера, роматарцы получили репутацию квалифицированных колдунов и боевых волшебников. Они разрушили (и были разрушены) Нарфелл более тысячи лет назад.

Шанатар: Могущественное царство щитовых дварфов, лежащее в Подземье под Калимшаном, Тетиром и Дипуошем, Шанатар состоял из восьми меньших королевств, объединенных *Троном Черепа Вирма*. Только одно из королевств (Илтказар, под Тетиром) все еще стоит; злые расы Подземья разрушили или разграбили остальные. Большинство дварфских царств Побережья Меча являются колониями этого царства, пережив его.

Шандолар: Странная тайна окутывает этот давно потерянный город. Предполагаемый как место великой магии и фантастического богатства, он, как считают, лежит где-то в Шааре... или, возможно, в Нарфелле. Никто не знает, был ли один Шандолар или два, или оба из них – так или иначе один и тот же город.

Шуун: Империя Шуун возникла в Калимшане и привела эту древнюю землю к зениту ее силы под человеческим правлением. Оно датируется первыми четырьмя столетиями DR и на своей вершине подчинило обширную часть юго-западного Фаэруна.

Тетиамар: Шахты Тетиамара были богатым дварфским царством под Горами Глотка Пустыни. Оно пало от нападения кровожадных демонов в числе большой орды гоблинов, огров и гигантов. Тетиамар пал относительно недавно, лишь несколько сотен лет назад (две или три дварфских жизни). Многие из народа Тетиамара все еще блуждают без корней, мечтая о дне, когда они вернут свой дом.

Унтер: Подобно Мулхоранду, Унтер не строго утерянная империя — но она, похоже, испытывает свой заключительный распад от рук своего старого конкурента. На своей вершине Унтер управлял большинством земель к югу от Моря Упавших Звезд и городами-государствами на южной стороне Аглародского полуострова. Его завоевания включали Чессенту, Шаар и часть Дамбрата и Истганда. Ни одна из этих стран не осталась под правлением Унтера, хотя зиккуратоподобные унтерские храмы все еще можно заметить в некоторых из городов этих регионов. Смерть бога-императора Джилгима во Время Неприятностей объявила об окончательном крахе царства, которое снижалось в течение дюжины столетий.

-4400 Дроу и дуэргары уничтожают Эльфийск ий Двор и дварфскую нацию Сарфил.
-3983 Рождение эльфийского королевства Кормантир.
-3900 Учреждение Делзуна, Щитового Королевства дварфов.
-3859 Деревни на берегах Узкого Моря объединяются для взаимозащиты. Новое царство названо Нетерилом.
-3830 Эльфы Иэрлэнна открывают диалог с Нетерилом. Люди начинают учиться магии у ирлэннских эльфов в течение следующего десятилетия.
-3605 Орки текут с Хребта Мира, но эльфы заворачивают их в великой резне с помощью неопершегося Нетерила. Это вторжение орков продолжается девятнадцать лет.
-3533 Нетерские свитки найдены в руинах Эривандаара, и люди скоро отказываются от магии, преподаваемой эльфами, ради большей силы.
-3520 Эльфы Севера начинают помогать спасению рабов-гномов от каперов-нетерезов, помогая им перемещаться на юг и восток Фаэруна.
-3419 Нетерезы приходят к дварфам Делзуна в Аскоуре, чтобы вести торговлю. После трех лет обдумывания они основывают торговый маршрут через самые безопасные и наиболее жестко патрулируемые секции Подземья.
-3095 Один набор Нетерских свитков украден эльфами Кормантира и спрятан подальше Высокими Магами.
-3000 Охотничьи кланы и рыбацкие деревни на Севере Побережья Меча объединяются под одним лидером. Люди называют свое новое сообщество Иллуском.
-2954 Первый летучий город поднимается над Нетерилом.
-2637 В Чалте божество Убтао основывает Мезро.
-2600 Последний из известных дварфов Высокого Шанатара падает в сражении против Династии Тавир из Калимшана. Дварфы запечатывают последний известный вход в Глубинный Шанатар.
-2550 Улутиу, младшее морское божество, самоизгоняется на Астральный План. Его ледяное ожерелье тонет, создавая Великий Ледник.
-2488 Разрушена Имаскарская Империя в Рорине.
-2381 Бехолдеры наводняют Горы Алимир. Баккал Калимшана убит, и династия Тавир заканчивается.
-2135 Основан Мулхоранд.
-2103 Орда орков во главе с гигантами и их генералами-ограми сносит человеческую цивилизацию Иллуска.
-2087 Основан Унтер.
-1967 Первая мулхоранд о-унтерская война.
-1961 Мулхоранд и Унтер договариваются об общей границе, Реке Мечей.
-1900 Холмы Калтазара попадают под регулярные атаки нации бехолдеров вокруг и ниже Озера Пара.
-1838 Большой красный вирм, Илвераасалисар Розовый Дракон, побеждает и управляет Калимшаном.
-1726 Илвераасалисар убит благородным семейством Каджаан.
-1700 Калишитская знать начинает охотиться на эльфов в северных лесах в качестве времяпрепровождения.
-1570 Зазесспур, простой рыбацкий город, становится укрепленным городом и центром правления Эмира Тетира.
-1428 Бехолдеры отродья Алимиров приходят с гор и завоевывают города Калимшана и Илтказар а.
-1402 Принц-священник Дракхо н ведет нацию Калимшана к свободе от бехолдеров.
-1400 Нападения на Холмы Калтазара наций бехолдеров по краю Озера Пара.
-1088 Первая запись о торговле на будущем месте Уотердипа.
-1087 Волшебник Тэйд возглавляет восстание волшебников против Унтера и Мулхоранда.
-1081 Тэйд и его заговорщики побеждены. Он казнен, но пророчит, что Мулхоранд и Унтер понизятся.
-1075 Войны Врат Орков в Тэе.
-1071 Бог орков Груумш убивает божество Мулхоранда Ре в первом известном богоубийстве.
-1069 Орки в Тэе побеждены; многие бегут с севера и запада.
-900 Возвышение Нарфелла и Роматара.
-790 Начинаются Ночные Войны: дроу атакуют отдаленные пределы Империи Калимшан.
-680 *Год Ползущих Воров*: Калимшан начинает колонизировать Озеро Пара.
-553 *Год Обильного Вина*: Волшебниками-нетерезами обнаружен План Тени.
-530 *Год Скудных Средств*: Заканчиваются Ночные Войны между дроу и Калимшаном.
-461 *Год Смелых Пионеров*: Фаэриммы начинают накладывать заклинания, создающие Анорач.
-425 *Год Наследственных Голосов*: Поселенцы-нетерезы переосновали Иллуск как магократию.
-387 *Год Разрушенных Стен*: Контролируемый Калишитами Зазесспур разграблен при неожиданной атаке тетирских варваров.
-354 *Год Многих Утроб*: Происходит первое зарегистрированное столкновение между шарнами и фаэриммами.
-351 *Год Стеклянных Слухов*: Поскольку фаэриммское вытягивание магии исчерпывает большое количество их доступной силы, некоторые из архиволшебников Нетерила покидают свои города и перемещаются в неизвестные места. В некоторых городах поднимается волнение граждан.
-349 *Год Смелых Браконьеров*: Нетерез-волшебник Салдринар уничтожает Кисонраатиисара, дракона-правителя Вестгейта, и становится первым человеческим королем города.
-339 *Год Расколотых Сетей*: Карсус заставляет Нетерил пасть, и большинство его городов падает на землю и разрушается. Мистрил разрушена, но перерождена как Мистра, изменяя функцию магии, чтобы предотвратить такие случаи в будущем. Основаны Анория, Асрам и Хлондат (государства, выжившие из Нетерила).
-288 *Год Восьми Молний*: Калимшан предоставляет независимость Тетиру и его народу.
-286 *Год Грязных Пробуждений*: Вестгейт падает в одну ночь перед маленькой армией элитных наемников во главе с вампиром Орлаком.
-255 *Год Яростных Волн*: Джаамдат падает перед эльфийской высокой магией, когда вызвана большая волна, сметающая все на южных берегах Внутреннего Моря. Сформирована береговая линия современного Вилонского Предела. Выжившие уходят на север и заселяют земли современно го Кормира, Сембии, Долин и части Васта.
-212 *Год Высоких Тронов*: Битва Пурпурных Маршей вынуждает вторую сдачу калишитов Тетиру. Дарром Итал коронован как Король Тетира.
-200 *Год Становления Камня* : Основан Кендлкип; начат Календарь Харптоса. Люди, которые должны стать первыми жителями Долин, пересекают Драконий Предел к южной области Кормантора.
-160 *Год Каменного Гиганта*: Уничтожены Нарфелл и Роматар.
-153 *Год Звездного Савана*: Проэскампалар, позже переименованный в Прокампур, основан дварфами и быстро становится важным торговым партнером Вестгейта.
-133 *Год Безмолвных Криков*: Великие морские штормы прорываются по Побережью Меча. Приливная волна окутывает город Велен в Тетире, подкашивая его население.
-111 *Год Ужасной Злобы*: Иллуск вновь падает перед оркскими ордами.
-100 *Год Черного Единорога*: Делзун падает перед вторгающимся фаэриммами и другими опасностям; поверхностные цитадели выживают.
-75 *Год Кожаных Щитов*: Ведьмы Рашемена выбирают первого Железного Лорда этой нации.

С -68 по –65 *Призрачные Войны Хин*: Много легконогих и призрачных халфлингов уходит из Люирена.

-52 *Год Душащих Спор*: Первые постоянные фермы в области Уотердипа.

-33 *Год Замедляющихся Песков*: Асрам падает жертвой чумы, от которой не остается выживших.

1 *Год Восхода Солнца*: Стоящий Камень возведен эльфами Кормантира и жителями Долин. Начало календаря Отсчета Долин.

10 *Год Грез*: Область Нетерила переименовала в Анорач.

20 *Год Падшей Ярости*: Человеческий Календарь Харптоса принимает эльфийский праздник Синнаэлос Кор (День Мира Кореллона) и переименовывает его Шилдмит, празднуя его с тех пор каждые четыре года.

25 *Год Многих Рун*: Основана церковь Денейра.

26 *Год Открывающихся Дверей*: Семейством Обарскир основан Кормир.

27 *Год Затененных Клинков*: Начало Века Шууна в Калимшане.

37 *Год Темного Яда*: Пять приливных волн ударяют Калимшан, уничтожая от трети до двух третей каждого из пяти портовых городов нации.

75 *Год Прилипающей Смерти*: Чума мучит цивилизованные страны (Калимшан, Озеро Пара, Вилонский Предел). В Кендлкип прибывает Алаундо Провидец.

111 *Год Расположившей Охраны*: Анория разрушена ордой орков, хотя она также уничтожает орду. Количество орков в этой области уменьшено на столетия.

112 *Год Запроса*: Кормирские картографы создают первую карту Кормира, Кормантора и Долин.

168 *Год Рассеянных Звезд*: Около ферм Уотердипа построена Твердыня Халастера. Халастер Черный Плащ начинает создание большого подземелья в Подгорье.

171 *Год Недоброго Оружия*: Эльфы Кормантира уничтожают единственный выживший храм Моандера в северном лесу на месте современного Юлаша. С этого времени Моандер остается скрывающимся злом, пойманным под руинами его последнего храма.

241 *Год Безумия Гиппогрифа*: Эльминстер Омар приходит в город Кормантор, чтобы служить воле Мистры.

244 *Год Эльфийских Песков*: Неэльфы обнаруживают существование Эвересси, хотя тайна сохраняется в течение столетий человеческими племенами Холмов Серого Плаща.

261 *Год Поднимающихся Звезд*: Эльфийский город в сердце Кормантора с возведением *мифали* становится объединенным городом Миф Драннор.

273 *Год Восхищенных Дварфов*: Первая миграция дварфов достигает Миф Драннора тремя маленькими кланами из Аммариндара и Цитадели Фелбарр.

284 *Год Упавших Бутылей*: Миграция халфлингов силой в сотни прибывает в Миф Драннор из Тетира через первые открытые *порталы*, основанные, чтобы привести народ к городу.

324 *Год Друзей Свободы*: Арфисты в Сумерках сформированы в тайне глубоко в лесах Эльфийского Двора Дэтлью Мистинтер, Леди Сталью.

329 *Год Закрытого Свитка*: Зерновые поля Хлондата накрыты расширяющимся Анорачем, и город-государство покинут, его народ мигрирует на восток к Лунному Морю или на юг – в Долины и далее.

376 *Год Прыгающего Зайца*: Ашар Торнэмм из Валашара расширяет границы Империи Шуун до Высокой Пустоши. Армия Наследного принца Азуна I из Кормира вытесняет силы Шуу на назад через Амн, Тетир и Валашар перед тем, как оставить Итмонг и вернуться домой.

379 *Год Семи Звезд*: Семь магов строят в Миф Дранноре первую школу волшебства, открытую для всех рас.

384 *Год Мечтающих Драконов*: Через Реку Ровин построен Брод Сильверимуна, непритязательный деревянно-веревочный мост.

449 *Год Убивающего Льда*: Силвир Итал марширует к Итмонгу и забирает корону в качестве законного Короля Тетира, разжигая восстание в Тетире и Амне. Силвир убит в бою Амалом Шууном VII.

450 *Год Занесенного Кулака*: Принц Строхм из Тетира мстит за своего отца убийством Амала Шууна VII и заканчивает Век Шууна.

480 *Год Зимнего Сфинкса*: Лайонарт, белокожий андросфинкс, провозглашает свои права на корону Вестгейта.

482 *Год Загубленного Вина*: Северные города начинают становится независимыми от Унтера.

523 *Год Испытаний Тайного*: Возвышение Фалорна, Царства Трех Корон на Севере.

574 *Год Бодаемого Гриффона*: Сильверимун возвышается, становясь маленьким торговым городком.

615 *Год Поцелуя Ламии*: Зимний Сфинкс Вестгейта становится жертвой обаяния ламии Нессмары, принявшей облик джиносфинкса, и они правят вместе. Фалорн падает перед гуманоидными ордами.

616 *Год Заколдованных Королей*: Пришедший волшебник разрушает иллюзии, охраняющие королеву-ламию Вестгейта, и она и андросфинкс бьются до смерти.

627 *Год Кровавых Кристаллов*: Икемейн Истинно Серебряный и девять его учеников прибывают в Сильверимун. Маги создают школу магии, скопированную с эльфийского обучения.

640 *Год Клыкастой Твари*: Первые горняцкие и торговые лагеря в Жентил Кипе.

659 *Год Охотящихся Призраков*: Много волшебников мигрируют в Сильверимун и начинают устанавливать его в роли побратима Миф Драннора.

668 *Год Сообщающего Тома*: Халастер Черный Плащ из Подгорья начинает магически похищать волшебников из Миф Драннора.

679 *Год Алого Пояса*: Хиллсфар почти разрушен армией монстров глубинных отродий, появляющихся из Звериных Топей на западе. Унтер вынужден признать независимость городов на южном краю Юирвуда.

694 *Год Зловещего Оракула*: Первые предсказания и предзнаменования о приближающейся гибели Миф Драннора приходят от прорицателя Даркассана. Это знание предохраняют от публики, чтобы предотвратить панику.

708 *Год Связанных Злых*: Три батальона эльфийских магов бьются со всплеском злых тварей и культистов падшего бога Моандера у места его падшего храма. Три изверга освобождаются из своей межпространственной тюрьмы и собирают армию из орков, гоблинов и других злых существ.

710 *Год Поваленного Трона*: Дроу атакуют Кормир, забирая жизни трех благородных семейств царства; считаясь мертвыми, большинство знати живет в качестве рабов в Подземье. Врата в Абисс открываются над дворцом Вестгейта, и вторгается великое войско воинов-тифлингов. Лидер тифлингов, Иячту Звим, Сын Бэйна, захватывает трон Вестгейта.

711 *Год Отчаянных Эльфов*: Поздней осенью Армия Тьмы (ведомая тремя извергами) наводняет горняцкие лагеря на западе Лунного Моря. На Пир Луны начинается Плачущая Война, когда Армия Тьмы нападает на эльфийские патрули и уничтожает много деревень и анклавов клана в Кормантре.

712 *Год Потерянного Копья*: Плачущая Война продолжается весь год, заканчиваясь смертями многих героев и большинства Арфистов в Сумерках.

713 *Год Огненного Дрейка*: Бушует война в Миф Дранноре, хотя союзникам удается устранить двух из трех извергов, возглавляющий Армию Тьмы.

714 *Год Рока*: Миф Драннор попадает под осаду Армии Тьмы. Лишь две сотни эльфов и их союзников из трех тысяч избежали ее прихода.

720 *Год Рассветной Розы*: Сбор Богов в Месте Танца вдохновляет переоснование Арфистов. На службе – все пятнадцать из Арфистов в Сумерках, переживших предыдущее десятилетие, включая Эльминстера и Келбена Арунсуна.

734 *Год Роскошных Оленей*: Господство Иячту Звима в Вестгейте резко заканчивается, поскольку наемники вынуждают его бежать из города.

756 *Год Склоненного Поста*: Рыбаки поселяются в Агларонде.

796 *Год Серых Туманов*: Мерридейл становится Даггердейлом после наводнения вампирами.

863 *Год Чудесного Моря*: Исчезает чалтский город Мезро.
864 *Год Сломанной Ветки*: Под Калимпортом лич Риселлан Темный основывает Искривленную Руну, группу заклинателей-нежити с планами править миром через тонкости и интриги.
882 *Год Проклятия*: Демоны берут под свой контроль эльфийскую цитадель Аскалхорн, позже известную как Хеллгейт Кип. Падение царства Ирлэнн.
900 *Год Жаждущего Меча*: В Чондате прорывается гражданская война. Хранилище Мудрецов построено в Сильверимуне.
902 *Год Слез Королевы*: Гниющая Война в Чондате подкашивает страну. Чондат отказывается от требований стать сембийским городом-государством. Культ Дракона создает первых драколичей.
906 *Год Пахоты*: Основан Шэдоудейл.
913 *Год Наблюдающего Ворона*: Сембия основана под знаменем Ворона.
922 *Год Хлещущей Рыбы*: Битва Тазалхара в Тэе. Красные Волшебники объявляют Тэй независимым от Мулхоранда. Конец Второй Мулхорандской Империи.
929 *Год Вспыхивающих Глаз*: Чессента восстает против Унтера.
934 *Год Павшего Волшебства*: Первое тэйское вторжение в Рашемен.
937 *Год Повернутого Колеса*: На Золотом Пути основан Теск.
974 *Год Наводнения Гарпиями*: Построен Замок Уотердип.
975 *Год Гнутой Монеты*: Телфлэмм основан в качестве королевского города-государства.
976 *Год Убивающих Заклинаний*: Мулхорандское вторжение в Тэй отбито.
1018 *Год Драконьей Ярости*: Смерть Чаззара, объединившего Чессенту. Сапфиракtар Синий приходит из Пустыни Калим и уничтожает Калимпорт и Келтар.
1021 *Год Падающего Топора*: Тэй ударяет по Арфистам. Арфисты уходят в подполье.
1022 *Год Блуждающего Виверна*: Переоснование Арфистов.
1030 *Год Военачальников*: Зулкиры становятся правителями Тэя.
1032 *Год Ночных Дев*: Агейрон, премьер-маг Севера, спасает Уотердип и создает Лордов Уотердипа. Город становится самым большим на Севере.
1038 *Год Распространения Весны*: Отступление Ледников. Страны Нарфелл, Вааса и Дамара полностью освобождаются от льда. Начинается крупномасштабная иммиграция в эти страны. Айэнкар объявляет себя королем Долин.
1065 *Год Наблюдающего Леса*: Люди и эльфы Агларонда соглашаются на мир, выбирая полуэльфа Бриндора первым королем нового королевства Агларонд.
1074 *Год Напряженного Кулака*: Зулкиры подавляют восстания и правят в Тэе.
1090 *Год Резни*: Битва Костей. Последователи Малара вводят Великую Охоту.
1095 *Год Танца Рассвета*: Имфрас объединяет Импилтур.
1097 *Год Сверкающей Короны*: Имфрас коронован как король Импилтура.
1099 *Год Беспокойных*: Создаются новые торговые маршруты. Первый современный контакт с Кара-Туром и Закхарой.
1117 *Год Правления Двенадцати*: Чессента разбивается до города-государства в течение 1154 DR.
1150 *Год Бича*: Чума по всему Побережью Меча. Поклонение Талоне и взлет Ловиатар. Келбен Арунсун прибывает в Уотердип.
1164 *Год Длинных Теней*: Пират Иммурк Неукротимый совершает налет на торговое судно Прокампура, захватывая корону коронации нового короля Кормира, Палагарда I. Это отмечает повышение пиратства на Внутреннем Море. Нации Внутреннего Моря начинают строить свои собственные военные корабли, ища защиты своих торговых флотов, и охотиться на пиратов в их собственных логовищах.
1179 *Год Преследующего Сатира*: Малагримы нападают на башню Арунсуна, но отбиты Келбеном, Эльминстером и магами Уотердипа.
1180 *Год Спуска Парусов*: Сембия теряет флот на Пиратских Островах.
1182 *Год Гробницы*: На Фаэруне обнаружены малагримы. Начало Войн Звезды Арфы.
1194 *Год Кровавой Волны*: Битва Поющих Песков. Агларонд наносит поражение Тэю.
1197 *Год Расколотых Щитов*: Битва Сломанных Голов. Агларонд одерживает верх над Тэем.
1209 *Год Сверкающих Знамен*: Пиратские грабежи сокращены после массивной конфронтации за пределами Острова Драконов объединенными силами Сембии, Импилтура и Кормира.
1222 *Год Рога*: Войны Звезды Арфы заканчиваются уничтожением Короля-Арфиста.
1232 *Год Плачущих Жен*: Разрушение Сессрендейла Архендейлом.
1235 *Год Черной Орды*: Самая большая орда орков в истории Севера наводняет Побережье Меча. Осажден Уотердип. Убито много калишитской знати.
1237 *Год Грота*: Теск и Агларонд - союзники.
1241 *Год Потерянной Леди*: Весьма уважаемая тетирская дворянка захвачена и убита орками. В ее память орки стерты с лица Юга.
1242 *Год Желтой Розы*: В Дамаре основан Монастырь Желтой Розы. Почтенный вирм Анаглатос прибывает в Тёрмиш и организовывает удачный переворот.
1245 *Год Боли*: Поклонение Ловиатар получает большую популярность — основано большинство современных храмов на Севере.
1247 *Год Пурпурного Василиска*: В Тёрмише Анаглатос свергнут народным восстанием и убит авантюристами.
1260 *Год Сломанного Клинка*: Много мирных договоров подписано в этом году. Халакар из Агларонда отравлен, и его сестра Илион, наставница Симбул, принимает трон.
1261 *Год Ярких Грез*: Мэншун требует себе места в совете жентов. Мэншун основывает секретную организацию Жентарим.
1280 *Год Мантикоры*: Тэй почти побеждает Мулхоранд, но отбит.
1298 *Год Зараженной Кости*: Лестин, Леди-Под-Маской, просачивается в гильдию Теневых Воров и подставляет ее. В пределах одной кровавой недели Теневые Воры Уотердипа принимают смерть или убегают.
1306 *Год Грома*: Война Лунного Моря. Мулмастер побежден союзом других городов. Вандердагаст из Кормира основывает Военных Волшебников. Начинается Благословение Грома Морадина, застявляя множиться дварфские поселения.
1307 *Год Булавы*: Рождается Азун IV из Кормира.
1312 *Год Гриффона*: Даркхолд захвачен Черной Сетью, когда Мэншун убивает его королеву-лича. На Драгонмире основан Тезиир.
1316 *Год Гулагора*: Тешендейл становится частью земель жентов.
1317 *Год Блуждающего Вирма*: Великая Чума Внутреннего Моря, также называемая Драконьей Чумой.
1320 *Год Наблюдающего Холода*: Симбул становится королевой Агларонда.
1321 *Год Цепей*: Арфисты реорганизуются. В Бердуске основан Зал Сумерек.
1323 *Год Паутины Грез*: Тэйские волшебники пытаются управлять другими через сны, но их планы проваливаются.
1333 *Год Поражающего Сокола:* Амнская Торговая Война. Основан Совет Шести, объединяющий Амн.
1336 *Год Высокой Мантии*: Азун IV принимает трон Кормира. Жентарим побеждает Даггердейл.
1340 *Год Льва*: Сражение на Реке Рисинг в Фезердейле между силами Сембии и Культа Дракона.
1344 *Год Падения Луны*: Начинается Исход эльфов из Кормантора.
1345 *Год Седла*: Чума распространяется среди портовых городов Побережья Меча к югу от Врат Балдура.
1347 *Год Сияющего Клинка*: Король-Ведьма Женгаи возвышается в Ваасе. В Тетире умирает Алемандер IV. Начинается тетирская гражданская война.
1350 *Год Шестопера*: Эльминстер удаляется в Шэдоудейл.

1351 *Год Короны*: Основан Склеп Колдуна. Чума во Вратах Балдура.
1352 *Год Дракона*: Варвары Райда уничтожают силы Жентарима на пути к Глистеру.
1353 *Год Арки*: Ночные Маски становятся секретными правителями Вестгейта.
1355 *Год Арфы*: Жентил Кип забирает себе Цитадель Ворона. Исход эльфов из Кормантора достигает своего пика. Юлаш падает в гражданскую войну. Жентил Кип и Хиллсфар отправляют войска к Юлашу.
1356 *Год Червя*: Лэшан из Скардейла пытается захватить Долины и терпит неудачу. Кормир захватывает Тилвертон. Полеты драконов над Долинами и Лунным Морем. Смерть Сайлуни из Шэдоудейла. Восстановлен Мифрил Холл.
1357 *Год Принца*: Король Дамары Вирдин убит в сражении с Королем-Ведьмой Женгаи. Хорустеп III (в возрасте 11 лет) принимает трон Мулхоранда. Моандер, бог искажения, случайно пробужден от магической дремоты и причиняет большое опустошение перед изгнанием.
1358 *Год Теней:* Время Неприятностей: Боги идут по Торилу. Уничтожение Бэйна, Баала, Джилгима, Ибрандала, Миркула и других божеств. Господство Цирика и Мистры. Появляются области мертвой и дикой магии.
1359 *Год Змеи*: Уничтожен Король-Ведьма Женгаи. Дамара объединена Гаретом Драгонсбэйном, который вскоре коронован как ее король. Туйганскую орду объединяет Йамун Каан. Туйганская орда борется против Тэя. Сзасс Тэм ведет переговоры с ордой и позволяет ей пройти через Тэй, чтобы напасть на Рашемен, где она побеждена Ведьмами.
1360 *Год Башенки*: Туйганская орда вторгается на Фаэрун. Крестовый поход против туйган. Король Азун IV убивает Йамуна Каана.
1361 *Год Дев*: Начинается Первая Смерть Бэйна – святая война в Жентил Кипе. Ортодоксально поклоняющиеся Бэйниты изгнаны в этом городе в подполье клериками Цирика. Исследователи из Амна обнаруживают Мазтику.
1363 *Год Виверна*: Вновь появляется Мезро.
1367 *Год Щита:* Начинаются Войны Восстановления Тетира.
1368 *Год Знамени:* Цирикисты начинают Вторую Смерть Бэйна. Разрушен Жентил Кип. Разрушен Хеллгейт Кип.
1369 *Год Перчатки:* Войны Восстановления Тетира оканчиваются коронацией Королевы-Монарха Тетира Заранды и Короля Хаэдрака III. Рэндал Морн востребует трон Даггердейла. Звим освобожден из своей тюрьмы под руинами Жентил Кипа и становится меньшим богом. Торговля с Мазтикой затруднена атаками морских существ. Фзоул становится лидером культа Звима и обращает многих прихожан Бэйна к поклонению Звиму.
1370 *Год Пивной Кружки:* Торговля между морским народом Моря Упавших Звезд и портами Внутреннего Моря резко увеличивается после большой подводной войны. Колеблющаяся Чума подкашивает Скардейл. Война в южном Амне - огры-маги и их союзники объединяются с храмом Цирика. Фзоул Чембрил выковывает *Скипетр Глаза Тирана*. Мэншун убит Фзоулом, и Жентарим очищен от сторонников Мэншуна, что дает Фзоулу контроль над большинством организации. Несколько клонов Мэншуна пробуждаются одновременно и создают опустошение в попытках вернуть себе имущество и место волшебника-жента.
1371 *Год Бесструнной Арфы:* Арфисты делятся на фракции из-за ухода Келбена Черного Посоха, и эти конфликты – лишь отголоски больших проблем. Красный дракон возглавляет армию орков и гоблинов разграбляет немалую часть Кормира. Дракон и Король Азун IV убивают друг друга в битве, оставив на троне Кормира наследника-младенца. Эвермит почти разрушен тайной атакой мятежников-эльфов и дроу. Мулхоранд вторгается в Унтер. Серебряные Кордоны объявлены новой страной.
1372 *Год Дикой Магии:* К середине года несколько событий сообщили об изменении в равновесии сил для всего Фаэруна:

Хаммер: Появляется Город Шейд.
Середина зимы: Возвращение Бэйна.
Миртул: Уничтожен Тилвертон.
Разгар Лета: Кампания начинается (Шилдмит 1372).

Организации

Отвратительные тролли и огнедышащие драконы могут стать гибелью многих благородных героев, но еще больше встречает свой конец от ножа в темноте или от улыбающегося лица, скрывающего злобное предательство. Фаэрун - дом падших сил, желающих работать хитростью, запугиванием, интригами и террором. Смелые рыцари и мудрые в бою волшебники точно так же падают от рук противников, о которых они никогда даже не подозревали, в городах, считавшихся безопасными.

Сотни гильдий, культов, обществ и орденов существуют на широких землях Фаэруна. Некоторые собираются воевать против зла, клянясь торжественные присягой доброжелательности и защиты, как любой паладин. Но большинство их - союзы честолюбивых, богатых и часто безжалостных людей, заинтересованных только продвижением своих скрытых планов, независимо от того, кто или что стоит у них на пути.

Культ Дракона

Культ Дракона - тайное общество, посвященное обеспечению «неизбежного» правления Фаэруном драконами-нежитью. Основанный безумным архимагом (и позже личем) Саммастером, Культ собирает информацию, ведет незаконные действия, магические исследования, заключает союзы со злыми драконами ради приобретения власти и богатства. Этими инструментами Культ укрепляет свои владения и продвигается к своей цели – преобразованию драконов в самую ужасную форму нежити, драколичей.

Культ уважает драконов в степени, походящей на божественное поклонение (и фактически некоторые поклоняются драконам как богам, хотя они не являются божествами и не могут предоставлять заклинания). Члены Культа служат драконам, давая им сокровища, предлагая лечение, обмен заклинаний, оборудуют логовища, добавляя механические ловушки, и заботятся о яйцах и выводке. Взамен членам Культа позволяют скрыться в логовищах драконов в кризисные времена и получать обещания помощи от драконов. Прежде всего культисты общаются с подготовленными к преобразованию дракона в драколича.

Культ организован в независимые ячейки, которые работают вместе ради своих великих целей. Некоторые полагаются для получения богатства на законный бизнес, включая торговлю, продажу информации и найм авантюристов для исследования древних мест (в особенности Миф Драннора) в обмен на долю прибыли. Другие ячейки полагаются для поддержания себя на контрабанду, похищения, шантаж, защиту от вымогательств, продажу незаконных или опасных товаров, ростовщичество, азартные игры или разбой.

Каждая ячейка имеет иерархию своих членов: низший служит Культу, не зная этого, а высшие являются Носящими Пурпур, известными так за их церемониальные пурпурные одежды. Большинство важных членов Культа - волшебники, особенно некроманты, производящие магические изделия, готовящие зелья для преобразования в драколичей и создающие нежить. Типичный служащий Культа - волшебник 6-го уровня, специализирующийся в школе Некромантии.

Символ группы - пламя с глазами, горящее над когтем дракона - показывается в тех немногих местах, где Культ собирается открыто - многие группы типа Арфистов и церквей Мистры, Латандера, Торма и Тира нападают на культистов, если увидят их.

Будучи набожными в своей оценке драконов, немногие из настоящих клериков служат в рядах Культа. Те, кто есть - как правило, клерии Бэйна, Шар, Талоса, Талоны или Велшаруна. Меньшее количество поклоняется Цирику, Горготу, Малару или Тиамат. Из-за своего конфликта с церковью Мистры многие из волшебников Культа хотят поклоняться Велшаруну, чтобы избежать расплаты со стороны Леди Тайн.

У Культа, по слухам, есть секретный штаб или скрытая крепость где-то в Западном Сердцеземье, недалеко от Битвы Костей.

Типичный волшебник Культа: Человек некромант 6; CR 6; Средний гуманоид; HD 6d4+12; hp 30; Инициатива +2; Скорость 30 фт; AC 14 (касание 14, застигнутый врасплох 12); Атака +2 рукопашная (1d4-1/19-20, наруч-коготь) или +6 дальнобойная (1d8/19-20, мастерской работы легкий арбалет); SQ. Фамильяр; AL CE; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +4, Воля +6; Сила 8, Ловкость 14, Телосложение 15, Интеллект 16, Мудрость 12, Харизма 10.

Навыки и умения: Алхимия +12, Концентрация +11, Знание (тайны) +10, Слушание +4, Говорить на Языке (Драконий), Колдовство +12, Обнаружение +4; Сварить Микстуру, Мастерство Экзотического Оружия (наруч-коготь), Великая Стойкость, Написание Свитка, Фокус Заклинания (Некромантия), Великий Фокус Заклинания (Некромантия).

Специальные качества: фамильяр-жаба, hp 15; см. Главу 2 «Руководства Игрока».

Подготовленные заклинания (5/5/5/4; база DC = 13 + уровень заклинания); 0-й - *обнаружение магии, разрушение нежити *, звук привидения, луч мороза, читать магию*; 1-й - *горящие руки, леденящее касание *, броня мага, луч ослабления *, подъем паука*; 2-й - *опалитель Аганаззара, касание гхола *, невидимость, сопротивление элементам, призыв роя*; 3-й - *полет, спешка, заряд молнии, касание вампира **.

* Эти заклинания принадлежат школе Некромантии, которая является специализацией этого персонажа. Запрещенная школа: Предсказание. Учитывая Великий Фокус Заклинания (Некромантия), база DC для спасбросков против этих заклинаний - 17 + уровень заклинания.

Имущество: Амулет естественной брони +1, палочка магической ракеты (3-й), *кольцо защиты +1*, тайный свиток *темновидения, микстура сокрытия, 2 микстуры лечения легких ран* (1-й), легкий арбалет мастерской работы, 20 зарядов, посеребренный наруч-коготь.

Изумрудный Анклав

Основанный на острове Илигон близ Вилонского Предела, Изумрудный Анклав - организация друидов и других людей, защищающих природные ресурсы Вилонского Предела и окрестных земель. Члены Анклава, известные как Опекуны, сторонятся добра и зла, фокусируясь на потребностях естественного мира и на сопротивлении вторжению человечества. Основанные в Год Вдумчивого Человека (374 DR), действия Анклава повлияли на жизнь высоких и низких.

Анклав организован иерархией кругов, каждый – с различной ответственностью. Три члена Старшего Круга - Избранные Эльдат, Милики и Силвануса. Группа принимает новых членов, пока они не служат добру или злу, не являются членами других организаций (кроме церквей вышеупомянутых божеств), невиновны в любых преступлениях против природы и выполнили существенные действия, принесшие пользу природе Вилонского Предела.

Принципы Опекунов - шестиугольник: храните природу во всех ее формах, управляйте расширением человечества,

признайте, что природа охватывает больше, чем просто леса, согласитесь, что магия не должна использоваться для массового разрушения, предупреждайте против использования магии в больших масштабах из страха неожиданных побочных эффектов и выставьте объединенный фронт внешнему миру. Большинство членов поклоняются Эльдат, Милики или Силванусу, и все носят зеленый символ некоторого вида. Они часто путешествуют, ища угрозу природным ресурсам и потенциальных союзников в Пределе и в других странах.

Хотя первичная цель Изумрудного Анклава состоит в сохранении природы, его члены – не прямые противники прогресса. Они предпочитают скорее работать с цивилизованным народом для продвижения здоровья естественного мира, чем использовать насильственные действия для удержания этого. Друиды, как известно, при необходимости позволяли лесорубам работать в лесных областях, хотя они все же выступают против неразборчивой заготовки леса.

Недавно Анклав начал распространять ячейки в других областях, которым, по их мнению , могут угрожать, типа Высокого Леса, Кормантора, Вилдата и лесов Великой Долины. Эти ячейки малы, часто состоят лишь из одного-двух человек, но они строго следят за организациями, опасными для их целей, типа церкви Талоса или Народа Черной Крови.

Огненные Ножи

Первоначально банда убийц, базировавшаяся в Кормире, Огненные Ножи были изгнаны из этой страны в 1341 DR, после того, как были выявлены их связи с местным лордом. Нынешняя группа состоит главным образом из сосланной знати кормирских домов Блет и Кормаэрил, восстановивших организацию после того, как авантюристы разрушили ее мощь в 1357 DR. В настоящее время они строят планы убийства кормирцев, выступающих против их возвращения, приберегая особую ненависть для Дома Обарскир.

Огненные Ножи базируются в Вестгейте, существуя там с разрешения Ночных Масок (гильдия воров, управляющая городом). Новый штаб гильдии находится под Замком Кормаэрил в Вестгейте. Ожесточенная своим изгнанием, бывшая знать Огненных Ножей имеет строгую иерархию под Дедушкой Убийц. Лорд Тагрет Кормаэрил (LE мужчина человек боец 3/жулик 7/убийца 7) не допускает никакого инакомыслия среди своих последователей. Агенты гильдии существуют во всех главных городах Кормира и во многих меньших городах, в том числе в Сембии, в Долинах и в Чессенте. Поскольку Кормир не знает о возрождении гильдии и имеет свои собственные проблемы, Огненные Ножи способны действовать, не встречая сопротивления, размещая убийц близко к их целям и ожидая лишь команды Дедушки.

Поскольку большинство Огненных Ножей было рождено благородными, они обучены дипломатии, тонкому языку и высшему обществу. Большинство приобрели некоторый навык маскировки. Вынужденные бежать из Кормира с тем, что они смогли унести, многие имеют магические изделия - семейные реликвии и драгоценности, некоторые из которых они были вынуждены заложить за месяцы до формирования гильдии. Огненные Ножи обычно обрабатывают при убийствах свое оружие ядом гигантской осы, но не стесняются при возможности и отравлять еду и питье своей цели.

Недавно Лорд Тагрет убедил своих последователей отделиться от Ночных Масок, ощущая неприятности на горизонте, поскольку лидер-вампир Масок все сильнее влияет на Ножей. Тагрет купил большой особняк и свиток *круга телепортации*, который он планирует использовать для эвакуации своих последователей, если Маски обернутся против них.

Огненные Ножи опасны из-за своей способности гармонировать с элитным обществом и своей фиксации на уничтожении кормирского дома Обарскир. Они берутся за другие убийства по очень низким ценам просто ради возможности отточить свои навыки. Из-за этого рвения они нравятся тем, кто иначе не мог бы позволить себе такие услуги.

Типичный Огненный Нож: Человек жулик 4/боец 1/убийца 2; CR 7; Средний гуманоид; HD 4d6 плюс 1d10 плюс 2d6; hp 29; Инициатива +9; Скорость 30 футов; AC 20 (касание 13, застигнутый врасплох 12), Атака +8 рукопашная (1d8+2/19-20, *+1 длинный меч*) или +9 дальнобойная (1d8+2/19-20, легкий арбалет мастерской работы); SA Атака крадучись +3d6, использование яда, смертельная атака (DC 14); SQ. Уклонение, странная увертливость (бонус ловкости к AC), +1 спасбросок против яда; AL NE; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +10, Воля +0; Сила 12, Ловкость 16, Телосложение 10, Интеллект 14, Мудрость 8, Харизма 13.

Навыки и умения: Баланс +7, Блеф +10, Подъем +1, Дипломатия +8, Маскировка +10, Скрытность +22, Инсинуация +10, Запугивание +10, Слушание +6, Бесшумное Движение +12, Очистка Карманов +9, Обнаружение +6, Кувырок +8; Увертливость, Улучшенная Инициатива, Мобильность, Головорез, Фокус Оружия (длинный меч).

Заклинаия убийцы в день: 1. База DC = 12 + уровень заклинания.

Имущество: +1 цепная рубаха, +1 баклер, +1 длинный меч, плащ эльфоподобных, легкий арбалет мастерской работы, 20 зарядов, 6 доз масла зеленой крови (DC 14, начальный урон 1 Телосложению, повторный 1d2 Телосложению).

Арфисты

Те-Кто-Арфа верят в силу индивидуумов, баланс между диким и цивилизацией, добро человечества и его существ-союзников. Они хранят рассказы о прошлом, чтобы другие могли помнить его уроки, имея дело с настоящим. Арфистов поддерживают мощные индивидуумы типа Эльминстера, Алустриэль Сильверхэнд, Доув Фалконхэнд и Сторм Сильверхэнд.

Арфисты обычно работают в тайне, поодиночке или маленькими группами, путешествуя по всему Северу и Западноме Сердцеземью. Многие члены их – эльфы, рейнджеры или барды. Испытываюя недостаток главной базы действий, Арфисты обычны в Бердуске (в Зале Сумерек, комплексе зданий, связанных с храмом Денейра) и в Шэдоудейле (часто защищаемые Эльминстером или другими мощными союзниками).

Арфисты противостоят злым организациям типа Культа Дракона, Железного Трона, Красных Волшебников, Жентарима и особенно – возродившейся церкви Бэйна. Арфисты, опознанные врагами, рискуют пытками и смертью, так что для Арфистов существенно важно защищать свое тождество от всех, кто может узнать об их преданности. Несмотря на эти опасности, Арфисты - храбрый народ, стоящий перед страшными опасностями, имея немногое, кроме своих сердец и рук.

Арфисты не имеют никакого стандартного оснащения, хотя большинство их знакомы с использованием магических изделий, и мощные члены обычно имеют большое количество таких изделий. Агент Арфистов может быть эльфийским воином в полном мифриловом пластинчатом доспехе или безденежным человеком-рейнджером в кожанке. Арфисты распространяют знания, понемногу помогая простому народу, срывая схемы злодеев и управляя делами цивилизованных рас для сохранения своей идеи баланса. Помимо этих активных Арфистов, много народа служит их шпионами, дает им защиту при неприятностях, наблюдает за врагами или сообщает о чем-либо необычном.

Арфисты часто тайно помогают авантюристам и другим группам, продвигающим добро, состоит ли эта помощь в указании на дружественного владельца гостиницы во враждебном городе, в путешествующем клерике, появляющемся только тогда, когда группа повреждена, или в неожиданном нападении на общего противника.

Арфисты самого высокого ранга называются Высокими Арфистами, и они отвечают за большинство долгосрочного планирования для организации. За положение Высоких Арфистов голосуют секретным бюллетенем среди других Высоких Арфистов, с критериями опыта, исключительной службы и усмотрения осуществления планов Арфистов. Некоторые из Высоких Арфистов получают покровительство божества, поддерживающего Арфистов, достигая особых сил и статуса, во многом подобного Избранному божества. (Избранные - персонажи, специально отобранные божеством для службы им в особенно опасных задачах, которым поэтому даются специальные силы).

Келбен "Черный Посох" Арунсун

Мужчина человек (Избранный Мистры) волшебник 20/архимаг 3/эпический 4: CR 31 ; Средний гуманоид; HD 20 d4+160; hp 210; Инициатива +3; Скорость 30 футов; AC 26 (касание 18, застигнутый врасплох 23); Атака +15/+10 рукопашная (1 d6+5, *черный посох*) или +13/+8 дальнее касание (заклинанием); SQ. Высокие тайны архимага, Иммунитет Избранного, подобные заклинаниям способности Избранного, обнаружение магии, увеличенное Телосложение, увеличенная Мудрость, выгоды эпического уровня, серебряный огонь; AL LN; Спасброски: Стойкость +16, Рефлексы +11, Воля +21; Сила 14, Ловкость 16, Телосложение 26, Интеллект 22, Мудрость 10, Харизма 15. Рост 6 футов.

Навыки и умения: Алхимия +26, Блеф +4, Концентрация +32, Ремесло (окрашивание) +11, Дипломатия +4, Сбор Информации +4, Запугивание +7, Знание (тайны) +30, Знание (планы) +16, Знание (религия) +11, Знание (история Уотердипа) +11, Знание (Уотердип местное) +16, Исполнение (драма) +4, Поездка (лошадь) +4, Наблюдение +25, Поиск +10, Чувство Мотива +9, Колдовство +34, Обнаружение +7, Знание Дикой Местности +8; Художник (живописец), Изготовление Посоха, Изготовление Чудесного предмета, Сковать Кольцо, Железная Воля, Ускоренное Заклинание, Написание Свитка, Фокус Навыка (Колдовство), Фокус Заклинания (Воплощение), Фокус Заклинания (Превращение), Мастерство Заклинания (*черный посох, цепная молния, полет, магическая ракета, телепорт без ошибки*), Тихое Заклинание, Фокус Оружия (четвертной посох).

Специальные качества: Высокие тайны архимага: тайная досягаемость, мастерство контрзаклинания, мастерство элементов. Иммунитет Избранного: Келбена не затрагивают атаки, дублирующие эффекты: *слепота, круг смерти, дезинтеграция, иссушение энергии, силовая клетка, ледяной шторм, заряд молнии, магическая фляга, магическая ракета, непреодолимый танец Отто*. Подобные заклинаниям способности Избранного (все 1/день): *Клык Алустриэль* (заставляет метательное оружие-получатель возвращаться, как возвращающееся оружие), *антимагическре поле, мозговой паук* (позволяет заклинателю читать мысли до восьми людей и даже вырвать большее количество информации), *газообразная форма, перчатка* (одевает одну руку в перчатку силы, которая дает 30/- сокращение урона этой руке и предотвращает все контакты с ней, но также и не дает накладывать заклинания этой рукой), *малое обращение заклинаний* (как *обращение заклинаний*, но воздействует только на 1 d4 уровней заклинания и не может частично обращать заклинания), *карта Муирары* (обеспечивает ментальную карту, состоящую из местоположения получателя, местоположения других и двух вех, известных получателю), *скелетный деликвесенс Симбул* (превращает кости цели в желе, обращая его в илоподобное существо), *синостодвеомер Симбул* (конвертирует подготовленные заклинания в 2 очка лечения на уровень заклинания), *Сфера Чудес* (вариант *сферы неуязвимости*, которая позволяет заклинателю выбирать, которые эффекты заклинаний могут проходить в сферу). Обнаружение магии (Su): в поле зрения. Увеличенное Телосложение: шаблон Избранного Мистры Келбена добавляет +10 к Телосложению Келбена. Увеличенная Мудрость: Келбен использовал заклинание *желание*, чтобы увеличить свою Мудрость. Его показатель Мудрости имеет +4 свойственный бонус, включенный в показатель. *Выгоды эпического уровня:* Бонусный уровень заклинания x4 (включая перечисленные ниже), три эффективных уровня архимага (включая вышеупомянутые, всего), Серебряный огонь (Su): См. Главу 2 для деталей.

Заклинания волшебника в день: 4/6/6/5/5/5/5/2/3/4/1/1/1/1. База DC = 16 + уровень заклинания, 18 + уровень заклинания для

Значение булавки

Некоторых членов Тех-Кто-Арфа можно распознать по магическим серебряным булавкам в виде полумесяца и арфы, которые они носят, но Арфист может узнать о ком-либо лишь по тому, как тот идет по жизни. Они неорганизованны, скрытны, и обычно среди них немало одиноких волков. Большинство работает неофициально в качестве агентов-одиночек, никогда не объединяясь. Элминстер (основатель Арфистов) когда-то отделил Арфистов от других секретных обществ как единственную группу, которую «обычно волнует результат их воздействия на других». Старший Арфист обычно внимателен и осторожен, принимая во внимание, что более молодые Арфисты, как правило, хотят изменить мир лично, немедленно или как можно скорее.

Другие называют их «фаэрунскими занудами», и такой комментарий в значительной степени правилен. Вся работа их – ради того, что они считают добром (хотя отдельный Арфист часто резко не соглашается с тем, что именно является «добром»), и большинство делают это в стиле, вовлекающем скорее обман, обходные пути и тайные действия, чем открытый конфликт.

Кодекс Арфистов просто звучит, но ему трудно следовать: работать против подлости и зла, держать народ свободным от страха и тирании, поддерживать закон и порядок ради мира везде, где законы просты и справедливы, и предотвращать крайности власти и влияния и несоответствия богатства и возможностей.

Преследуя эти цели, Арфисты делают то, что должно быть сделано, без мысли о персональной гордости или комфорте. Они сами себе полиция (Арфист-предатель должен умереть), свободны упрекать и не соглашаться с другими Арфистами, помогать другому Арфисту без колебаний или думать о цене (или ожидать плату) и пытаться делать записи и сохранять прошлое, накапливая письменные знания для всех.

Некоторые Арфисты предпочитают активно работать в сотрудничестве с другими Арфистами – с иерархией и долговременными планами. Эта фракция основана в Зале Сумерек в Бердуске и возглавляется бардом-полуэльфом Леди Силирией. Другие предпочитают тонко управлять событиями из-за сцены, занимаясь политикой с большой секретностью. Келбен «Черный Посох» Арунсун – самый мощный из них, и он и его последователи часто находятся жестких разногласиях с другими отделениями Арфистов. (Фактически, «Лунные Звезды» Келбена отделились от последователей Силирии и более не считают себя частью той же самой организации). Третий вид Арфистов - независимые авантюристы, действующие как более или менее секретные агенты. Эти агенты возглавляются Сторм Сильверхэнд их Шэдоудейле при помощи ее сестры Доув Фалконхэнд и Элминстера.

На Севере Побережья Меча, в Кормире и в Долинах большинство жителей видит в Арфистах героев; в Амне, Тетире и Калимшане их принимают не лучше, чем Жентарим и другие подобные культы.

заклинаний превращения и воплощения. Уровень заклинателя 23-й.

Книга заклинаний: Келбен считает своим делом знать сотни заслуживающих внимания заклинаний и несколько странных заклинаний, которые меньшие волшебники находят не особенно интересными. Он знает большинство заклинаний волшебника/колдуна из «Руководства Игрока» и из этой книги.

Имущество: Черный посох (*посох силы* с постоянным заклинанием *черного посоха* на нем, которое позволяет ему рассеивать магию как заклинатель 8-го уровня при касании, давать канал различным воздействующим на разум заклинаниям или заставлять касаемого заклинателя терять подготовленные заклинания или расходовать неиспользованные ячейки заклинаний), *наручи брони +8, кольцо защиты +3*. Как очень мощный волшебник, Келбен имеет доступ к невероятным ресурсам и может приобрести или создать почти любое неартефактное изделие, в котором может нуждаться, учитывая время.

Избранный Мистры и мрачный, несгибаемый сторонник общественного порядка, Келбен Арунсун (называемый «Черным Посохом» за свой магический посох и несколько заклинаний, создающих подобные посоху эффекты) - Лорд-Маг Уотердипа и муж Лейрел Сильверхэнд из Семи Сестер. Немногие знают о юности Келбена в потерянном Миф Дранноре или хотя бы его истинный возраст – но многие научились бояться его.

Келбен одевается в неописуемые черные одежды и никогда не появляется публично без своего черного посоха. У него достойные, внушительные манеры. Он предпочитает скорее запугивать или пугать людей, чем раскрывать свое сухое чувство юмора или острый, игривый интеллект и быстрое остроумие. Не один проницательный наблюдатель говорит, что заметен старый, основной возраст Черного Посоха, тот, что подает его – но никто не знает (или не скажет), каков же он может быть.

В своем преследовании общественного порядка Келбен основывал или поддерживал организации (типа Союза Лордов) и затем отказывался от них (Арфисты), когда они больше не удовлетворяли его целям. Он недавно ушел из Лордов Уотердипа и затем порвал с Арфистами из-за разногласий относительно его методов. Он сформировал свою собственную группу, склонную подобно бывшим Арфистам, известную просто как Лунные Звезды.

Келбен действует как серьезно-мудрый, строгий наставник, управляющий агентами и авантюристами, которых он встречает, неохотно распределяя информацию по принципу «только то, что вам необходимо знать», никогда не выдавая даже несерьезных лакомых кусочков. По его словам, «тайна - не тайна, если вы сообщаете ее кому попало».

Его возлюбленная Лейрел – вероятно, единственный человек, посвященный во все планы Келбена. Она - отдушина для него и в интеллекте, и в персональной власти, и их глубокая связь истинной любви создала один из крупнейших магических союзов современного Фаэруна.

Союз Лордов

Также известная как Совет Лордов, эта группа была сформирована для противопоставления Жентариму и другим зловещим фракциям, которые стремятся доминировать над Севером через торговлю или предательство. Изначально законная добрая организация, она представляет интересы правителей городов Севера и Западного Сердцеземья. Правители Уотердипа, Сильверимуна, Невервинтера и других свободных городов и городков региона составляют большинство Союза.

Различные Лорды отличаются в проблемах торговли, магии, отношений с иностранными нациями типа Тэя и даже при работе с гуманоидами типа орков и гоблинов. Все члены Союза при обсуждениях Союза равны, независимо от положения вне группы. Учитывая усиление влияния Жентарима на Севере, Лорды пробовали поощрять поддержку со стороны других городов, но пока успех таких усилий невелик. Лускан печально известен своей независимостью и чувствует угрозу со стороны новой нации Серебряных Кордонов, одного из главных членов Союза. Теневые Воры Амна - антитезис Союза, и Калимшан не считает Жентарим (или Теневых Воров, в этом отношении) серьезной угрозой своей торговле.

Агенты Союза включают искушенных бардов, рьяных паладинов, талантливых волшебников и свирепых воинов. Они выбраны прежде всего за свою лояльность и затем обучены наблюдению, хитрости, инсинуации и бою. Поддержанные богатством и привилегиями, они несут качественное оснащение (часто замаскированное, чтобы казаться обычным), и заклинатели обычно имеют большое количество свитков с заклинаниями связи.

Союз имеет историю найма авантюристов и для набегов на цитадели Жентарима, и для разведки источников деятельности Жентарима. Местные приключенческие группы с интересами к сражению со злом быстро получают статус и ценные контакты с Союзом Лордов, равно быстро становясь из-за этого врагами Черной Сети. Союз платит этим группам информацией, способами путешествия и изделиями мастерской работы, а также холодным, твердым золотом.

Алустриэль

Женщина человек (Избранный Мистры) волшебник 20/колдун 2/архимаг 2: CR 28 ; Средний гуманоид; HD 20 d4+120; hp 162; Инициатива +7; Скорость 30 футов; AC 23 (касание 15, застигнутый врасплох 20); Атака +10/+5 рукопашная (1d8/19-20, длинный меч-рука из *кулона меча*) или +13/+8 дальнее касание (заклинанием); SQ. Высокие тайны архимага, иммунитет Избранного, подобные заклинаниям способности Избранного, обнаружение магии, увеличенное Телосложение, выгоды эпического уровня, иммуннитет к немагическому металлу (*кольцо меньшего железного стража*), имя и песня, серебряный огонь; AL CG; Спасброски: Стойкость +11, Рефлексы +8, Воля +19; Сила 11, Ловкость 16, Телосложение 23, Интеллект 20, Мудрость 17, Харизма 17, Рост 5 футов 11 дюймов.

Навыки и умения: Оценка +8, Блеф +11, Концентрация +33, Ремесло (огранка) +10, Дипломатия +13, Сбор Информации +11, Лечение +5, Скрытность +13, Запугивание +8, Чувство Направления +5, Знание (тайны) +28, Знание (религия) +10, Исполнение (танец) +8, Профессия (гербалист) +9, Наблюдение +20, Поиск +21, Чувство Мотива +8, Колдовство + 32; Боевое Колдовство, Изготовление Палочки, Изготовление Жезла, Изготовление Чудесного Предмета, Сковать Кольцо, Улучшенное Контрзаклинение, Улучшенная Инициатива, Ускорение Заклинания, Написание Свитка, Фокус Навыка

(Колдовство), Фокус Заклинания (Зачарование), Фокус Заклинания (Превращение).

Специальные качества: Высокие тайны архимага: мастерство формирования, сила заклинаний +2. Иммунитет Избранного: Алустриэль не затрагивают атаки, дублирующие эффекты: *леденящее касание, дезинтеграция, слабоумие, плоть в камень, силовая клетка, заряд молнии, лабиринт, полиморф другого, остановка времени, паутина*. Подобные заклинаниям способности Избранного (все 1/день): *антимагическое поле, яснослышание/ясновидение, постигать языки, обнаружение мысли, удержание монстра, малое создание, полиморф любого объекта, смена формы, телепорт без ошибки*. Обнаружение магии (Su): в поле зрения. Увеличенное Телосложение: шаблон Избранного Мистры добавляет +10 к Телосложению Алустриэль. Выгоды эпического уровня: Четыре эффективных уровня волшебника (включая вышеупомянутые, всего). Имя и песня (Su); Всякий раз, когда говорят имя Алустриэль или Руна Избранного, она слышит это и следующие девять слов, произнесенных человеком. Серебряный огонь (Su): См. Главу 2 для деталей.

Заклинания волшебника в день: 4/6/6/5/5/5/4/3/4/4. База DC = 17 + уровень заклинания, 19 + уровень заклинания для заклинаний превращения и зачарования. Уровень заклинателя 22-й.

Заклинания колдуна в день: 6/5. Известные заклинания колдуна: 0-й - *обнаружение магии, обнаружение яда, свет, рука мага, читать магию*; 1-й - *постигать языки, падение пера*. База DC = 15 + уровень заклинания, 17 + уровень заклинания для заклинаний превращения и зачарования. Уровень заклинателя 2-й.

Имущество: Кулон меча Алустриэль (преобразовывает руку владельца в клинок длинного меча, который нельзя выбить, на 40 минут однажды в день; предоставляет пользователю Мастерство Военного Оружия (длинный меч) как бонусное умение; можно прекращать), *наручи брони +8, ботинки эльфоподобных, плащ эльфоподобных, амулет защиты от обнаружения и местоположения, кольцо меньшего железного стража, кольцо защиты +2, палочка света, 3 микстуры лечения серьезных ран* (10-й). Как персонаж 24-го уровня и правитель маленькой страны, Алустриэль имеет в своем распоряжении много других изделий, не внесенных в этот список.

Давняя Высокая Леди Сильверимуна и новый правитель Серебряных Кордонов – и мощный маг, и одна из Семи Сестер. Народ Севера уважает Алустриэль за ее нежную, любезную заботу и заботливое управление своим народом. Ее безмятежные манеры легендарны, и она любит и лелеет места и людей, которыми она правит, обращаясь к боевой магии только в качестве последнего довода.

Алустриэль провела свою буйную молодость в приключениях и очень рано в жизни узнала, что счастье - то, что должно быть разделено, а не выиграно в одиночку. Она неустанно преследует мечты о мире рас, живущих вместе в гармонии, и месте, где искусство было бы взлелеяно и вознаграждено - Сильверимуне.

По-видимому, невозможно запутать или рассердить Алустриэль (хотя она будет плакать от личных неудач своего народа) или пробить ее концентрацию множеством одновременных вопросов. Это, вместе с ее естественным талантом к совершенному запоминанию лиц, имен, голосов и особенностей, делает ее почти совершенным правителем. Ее остроумие и опыт позволяют ей лучше предугадывать будущие события на Севере, чем кому-либо еще на Фаэруне.

Народ Сильверимуна любит свою «Леди Надежд» или «Светлую Леди». Алустриэль ловко поддерживает большинство людей, с которыми она встречается, помогая им (даже маленькими способами) в их предприятиях и моментальных потребностях. Лишь несправедливость и нетерпимость возмущают ее, но она редко показывает гнев чем-либо большим, чем холодной, направленной речью. Она - строитель и администратор, корень успеха которого - в ее понимании других.

Малагримы

Малагримы - иногда известные как владыки тени – бессмертные изменчивые с Плана Тени. Несмотря на подобие названия, владыки тени не имеют никакого отношения к Гильдии воров Владыки Тени Телфлэмма, плотно связанной с церковью Маска. Малагримы описаны в «Резюме Монстров: Монстры Фаэруна».

Намерениям вторжения малагримов на Фаэрун препятствует их неспособность владеть межпланарной магией, что заманило их в ловушку в Замке Теней на их домашнем плане. Только самые могучие заклинатели расы могут создать заклинание, которое способно послать малагримов на Материальный План, чтобы нанести ущерб.

Малагримы могут совершенно дублировать форму любого существа, которое они видели, или принимать устрашающие негуманоидные формы. Единственный немагический способ распознать их природу - трудноопределимый золотой свет, сияющий в их глазах (проверка Обнаружения DC 20). Теоретически бессмертные, они могут быть убиты оружием (и уязвимы к серебру) и, похоже, переносят медленное истощение из-за старения, так как лидер расы – Владыка Тени – периодически сбрасывается более молодым, более сильным малагримом. Их количество редко превышают одну сотню, и так как они не могут размножаться между собой, они должны скреститься с людьми и украсть потомство.

Малагримы владеют магией и проводят много своего времени на Фаэруне в поиске мощных изделий и магических знаний. В прошлом они бились в тайной войне с Арфистами, стремясь получить секрет огня заклинаний у Шандрил Шессейр, послав большие силы на Фаэрун в течение Времени Неприятностей, и пытались устранить Келбена Арунсуна и Лейрел Сильверхэнд в Уотердипе. Неизвестно, умеет ли кто-либо из них использовать Магию Теневого Плетения, или связаны ли они с нетерильским городом Шейд.

Малагримы очень независимы и работают вместе, только когда непосредственно контролируются Владыкой Тени. Будучи оставленными на свое усмотрение, они блуждают от «игр» с людьми, приобретения магических изделий и заклинаний до ухода в чрезмерный гедонизм. Жестокие и злые, они никогда не думают об оказании поддержки кому-либо для любой цели и обращаются против или убивают своего союзника, если придет такое настроение или если так развиваются их планы. Хотя истинные смертные союзники малагримов редки, таковые, вероятно, имеют в своем распоряжении мощные заклинания и изделия.

Народ Черной Крови

Весь Народ Черной Крови включает несколько больших групп ликантропов-прихожан Малара. Поскольку они могут путешествовать инкогнито и формировать новые банды в других местах, неизвестно, насколько широко они распространились, но известные группы действуют в Чондалвуде, Корманторе и Высоком Лесу. Они существуют для охоты, следуя воле Лорда Тварей и своим собственным животным инстинктам. Они охотятся на нормальных животных, но предпочитают интеллектуальную добычу, часто похищая жертвы гуманоидной формы и выпуская их в глухой области, преследуя всей стаей. Такие охоты обычно заканчиваются сжиранием жертвы.

Группы состоят из истинных и инфицированных ликантропов, прежде всего злых, с рассеиванием диких нейтральных членов. Они презирают людей, живущих в городах, особенно крысооборотней, и часто совершают большие насильственные действия против потенциальных нарушителей своей территории. Церкви Гвейрона, Милики и Силвануса часто предпринимают исследовательские рейды в лес, чтобы обнаружить и уничтожить логовища Народа.

Для присоединения к Народу индивидуум должен лишь поклоняться Малару и быть инфицированным ликантропией. Среди стай есть много рейнджеров, варваров и друидов. Когда стая уменьшается, они инфицируют других своим видом ликантропии, чтобы получить больше последователей. Лидер стаи, называемый Владыкой Крови, решается физическим мастерством. Вервольфы и медведи-оборотни – самые обычные Владыки Крови из-за своей физической силы.

Как организация, Народ Черной Крови не имеет политической повестки дня. Подобно диким животным, они желают защитить свою территорию и процветать, что означает, что они нападают на существ, приближающихся к ним. Иногда они объединяются с церковью Малара или нанимаются злыми группами типа Жентарима, но их независимый характер подразумевает, что такие союзы обычно недолги. Поскольку они презирают цивилизацию, минимальное оснащение, которое они имеют, обычно сохраняется, но большинство стай имеет удивительное разнообразие микстур, изобретенных их колдующими членами (так как микстуры могут использоваться существами, не способными говорить и испытывающими недостаток рук). Большинство стай состоит лишь из одного-двух типов ликантропов и нормальных или ужасных животных того же самого типа.

Известные члены Народа включают Херскрета из Высокого Леса (N мужчина летучая мышь-оборотень боец 5), Нарону из Высокого Леса (CE женщина вервольф рейнджер 6), Тоторуана из Чондалвуда (N мужчина кабан-оборотень варвар 4) и Вакеннис из Кормантора (NE женщина росомаха-оборотень друид 8). Каждый был Владыкой Крови по крайней мере пять лет и победил множество претендентов.

Сенгал

Мужчина легконогий халфлинг вервольф друид Малара 5: CR 7; Маленький меняющий форму; HD 5d8+5; hp 36; Инициатива +2; Скорость 15 футов; AC 18 (касание 13, застигнутый врасплох 16); Атака +3 рукопашная (1d6-1/x3, полукопье), +7 дальнобойная (1d6-1/x3, полукопье); SQ. Животный компаньон, черты халфлинга (легконогого), язык (Друидский), эмпатия с ликантропом (волк), чувство природы, сопротивление соблазну природы, бесследные шаги, дикая форма 1/день, шаг лесистой местности; AL NE; Спасброски: Стойкость +8, Рефлексы +6, Воля +9; Сила 8, Ловкость 14, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 14, Харизма 12. Рост 3 фута 1 дюйм.

Навыки и умения: Сочувствие Животным +3, Подъем -2, Концентрация +5, Приручение Животного +3, Лечение +5, Скрытность +4, Чувство Направления +4, Прыжок +0, Знание (природа) +4, Слушание +8, Бесшумное Движение +3, Поиск +4, Обнаружение +11, Плавание +0, Знание Дикой Местности +6; Улучшенный Контроль Формы, Бег, Мастерство Простого Оружия.

Гибридная/животная форма: Средний меняющий форму; Скорость 50 футов; AC 18 (касание 14, застигнутый врасплох 14); Атака +7 рукопашная (1d6, укус) или +3 рукопашная (1d6/x3, полукопье, только гибрид) или +8 дальнобойная (1d6/x3, полукопье, только гибрид); SA Проклятие ликантропии, подсечка; SQ. животный компаньон, черты халфлинга (легконогого), язык (Друидский), эмпатия с ликантропом (волк), чувство природы, сопротивление соблазну природы, бесследные шаги, дикая форма 1/день, шаг лесистой местности; AL NE; Спасброски: Стойкость +10, Рефлексы +8, Воля +9; Сила 10, Ловкость 18, Телосложение 16, Интеллект 10, Мудрость 14, Харизма 12

Навыки и умения: Сочувствие Животным +3, Подъем +2, Концентрация +7, Приручение Животного +3, Лечение +5, Скрытность +5, Чувство Направления +4, Прыжок +4; Знание (природа) +4, Слушание +12, Бесшумное Движение +8, Поиск +8, Обнаружение +15 (еще +14 в животной форме), Плавание +1, Знание Дикой Местности +6 (еще +10 при прослеживании нюхом); Слепая Борьба, Улучшенный Контроль Формы, Улучшенная Инициатива, Бег, Мастерство Простого Оружия, Ловкость с Оружием (укус).

Специальные способности: Животные Компаньоны: Ваэс (крошечная гадюка), Скаэосс (ворон), Бараэн (3 HD волк) ; черты халфлинга (легконогого): +4 бонус размера на проверки Скрытности, +2 расовый бонус на проверки Подъема, Прыжка, Слушания и Тихого Движения, +2 бонус морали на спасброски против страха, +1 расовый бонус атаки метательным оружием; Эмпатия с ликантропом (волк): Может сообщать простые команды волкам или ужасным волкам и получает +4 расовый бонус к проверкам при влиянии на отношение этих животных.

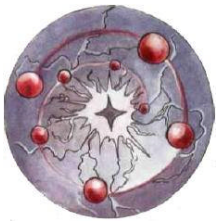
Заклинания друида в день: 5/4/3/1. База DC = 12 + уровень заклинания.

Имущество: Амулет естественной брони +1 (святой символ Малара), *шлем черепа волка* (действует как *глаза орла*), *жезл запутывания* (25 зарядов, напоминает пучок волос, связанных в кожаную плеть), *символ пера Кваала* (кнут), *пыль иллюзии*, полукопье (Сенгал может использовать это оружие без нарушения своей друидской присяги, потому что одобренное оружие Малара - копье), шкурная броня (носимая только в гуманоидной форме).

Сенгал - дикий халфлинг, сдавшийся своим примитивным инстинктам. Друид Малара и член Народа Черной Крови, он весьма уважаем среди других вервольфов, несмотря на его юность и размер. Сенгал действует как разведчик и курьер для передачи сообщений между Народом и другими друидами его веры в пределах Высокого Леса.

В бою он предпочитает наблюдать за противниками, изучая их силы и слабости, а затем ударяет из засады, со своим компаньоном-волком, нападающим на небронированных заклинателей. Если он ожидает сражения, он подзывает другого волка или пару других членов Народа, будучи слишком хитрым, чтобы нападать на многих противников без какой-либо надежды на победу.

Сенгал подражает волкам даже в нормальных действиях. Когда он сердит, он наклоняется вперед и рычит. В присутствии мощного союзника он падает на спину, выставляя живот. Он никогда не был за пределами Высокого Леса и считает живущих в городах слабаками.



Красные Волшебники

Красные Волшебники - магократические лидеры страны Тэй. Наиболее мощные Красные Волшебники - зулкиры, каждый из которых специализируется в одной из школ магии. Эти восемь выбирают тарчионов (региональных губернаторов), занимающихся повседневным правлением Тэем, в то время как зулкиры строят планы и заговоры по управлению всем миром.

Давнишние фракции раскалывают власть зулкиров. Некоторые стремятся к изоляции своей земли, чтобы сохранить свое обширное магическое знание, в то время как другие защищают завоевательные войны. В настоящее время правит фракция, одобряющая торговлю и меркантилизм, происходящая от класса честолюбивых, предприимчивых магов со взглядом на богатую торговлю Внутреннего Моря и королевств запада. Способность Красных Волшебников производить и торговать магическими изделиями в больших количествах дала им контроль над прибыльной и влиятельной торговлей. Тэйские анклавы существуют во множестве городов вокруг Моря Упавших Звезд – окруженные стенами комплексы, в которых тэйцы наслаждаются иммунитетом от местных законов и получают плату за обеспечение доступа к своему различному магическому оснащению.

Учитывая их различные магические специализации и противоречивые философии, Красные Волшебники могут быть вовлечены почти в любое предприятие, от контрабанды до приключенчества и торговли рабами. (Активная работорговля в настоящее время препятствуется зулкирами в тех местах, где такая деятельность незаконна, так как такие усилия ведут к падению коммерческих усилий). Типичная группа включает лидера Красных Волшебников 7-го уровня или выше, одного или двух подчиненных волшебников, клерика Коссута и по крайней мере пятерых телохранителей с умеренными навыками. Все в группе, вероятно, будут вооружены магическими изделиями, заклинатели имеют много полезных заряженных изделий.

Каждый из зулкиров имеет свои собственные заговоры, интриги и интересы.

Азнар Трал (CE мужчина человек воплощающий 10/Красный 10/архимаг 3) - жестокий и дикий зулкир Воплощения и тарчион Приадора. Хотя Трал ненавидит Сзасса Тэма, лич держит его под контролем через некую секретную информацию или преимущество.

Друксус Рим (NE мужчина человек превращающий 10/Красный 10/архимаг 4) - стойкий зулкир Превращения. Он - самый большой докладчик безжалостной торговли над изоляцией или военной агрессией, использующий свою власть и свой союз с Сзассом Тэмом для склонения других к сотрудничеству.

Лаллара (CE женщина человек отрекающийся 10/Красный 10/архимаг 1) - зулкир Отречения, хаотический и ненадежный союзник Сзасса Тэма, женщина со вкусом к развратным удовольствиям. Она собирает необычные магические изделия и любит мучить рабов.

Лозорил (NE мужчина человек чародей 10/красный 10/архимаг 2) - красивый зулкир Зачарования, коварный и опасный противник. Он выступает против Сзасса Тэма и неохотно воздерживается от похода своих армий против соседей Тэя.

Митреллаа (CE женщина человек иллюзионист 10/Красный 7/адепт тени 3) - зулкир Иллюзии. Она предпочитает изоляцию и редко братается с равными, посвящая свое время изучению Теневого Плетения.

Неврон (NE мужчина человек призывающий 10/Красный 10/архимаг 2/эпический 2) - ненавистный, агрессивный, затронутый извергами зулкир Призывания. Другие зулкиры подозревают, что он планирует внезапное нападение на Агларонд, которое они не хотят предпринимать, чтобы избежать потери ценной торговли. Агларонд не торгует с Тэем, но это делают другие страны, сочувствующие Агларонду.

Сзасс Тэм (NE мужчина человек лич некромант 10/Красный 10/архимаг 2/эпический 7) - проницательный зулкир Некромантии. Более чем двухсотлетнего возраста, он недавно пытался объединить зулкиров под своим высочайшим, но потерянным престижем после неудавшейся попытки использовать власть давно заключенного демона.

Яфилл (LE женщина человек прорицатель 10/Красный 5/мастер знаний 4) – юный зулкир Предсказания. Сильная сторонница Друксуса и Сзасса Тэма, она использует свою магию для контроля других зулкиров и событий в тэйских анклавах по всему Фаэруну.

Тэйские анклавы

Тэйские анклавы – независимые коммерческие и политические объекты в пределах городов в странах вне Тэя. Здесь люди взаимодействуют с тэйцами по-мирному, покупают магические изделия и ведут дела с Красными Волшебниками, управляющими анклавом.

Анклав устанавливается после того, как тэйский дипломат проведет переговоры с местными властями. Эти переговоры обычно влекут за собой списки выгод для местных правителей, типа увеличения магии для их охраны и защитников, в том числе и для самих властей. В зависимости от характера местных властей, дипломат предоставляет подарки или предлагает взятки, чтобы подмазать дело. Для мирных или добрых наций подарки – мягкие или полезные изделия типа микстур заклинаний *лечения*, *жезлов полета*, волшебных щитов и так далее. Для более агрессивных стран взятки – зачастую изделия, которые могут быть использованы для незаконных дел, типа *микстур невидимости* или боевых изделий типа *жезлов огненного шара* или магического оружия. Как только обе стороны соглашаются, что анклав может быть построен, они обсуждают точные сроки.

Тэйцы всегда требуют, чтобы местный орган власти согласился на три требования (известные как Три Закона Анклава) и отказываются основывать анклав, если другая сторона не соглашается на все из них. Эти Три Закона предотвращают злоупотребление от рук тех, кто выступает против присутствия Красных Волшебников на моральных, культурных или религиозных основаниях. Если такое злоупотребление происходит, тэйцы могут утверждать, что местные власти не сумели обеспечить защиту для дипломатических посланников, действующих в пределах границ закона, что сделает местный орган власти ответственным непосредственно перед Тэем.

Закон Суверенитета: Анклав считается тэйской землей. В его пределах применяются тэйские законы, Красные Волшебники сами отвечают за патрулирование анклава, и законы остальной части страны к нему не применяются. Жители анклава не свободны от судебных преследований; например, местные власти могут потребовать, чтобы человек, убивший кого-либо в другом месте в городе и затем сбежавший в анклав, должен быть передан местному закону, после чего тэйцы должны подчиниться. Рабство допустимо в пределах анклава, хотя если местные законы запрещают рабство, немногие тэйцы игнорируют этот пункт, держа рабов в анклавах.

Закон Торговли: Тэйская цена на их товары и услуги на 10% ниже нормальной стоимости. Их товары – прежде всего магические изделия, и некоторые анклавы также продают мирское оборудование типа гобеленов и оружия. Технически продажа рабов разрешается, но так как местные законы применяются вне анклава, это бесполезно в странах, где рабство вне закона. Анклав обычно продает свитки заклинаний 0-го уровня по стоимости их создания, если клиент покупает равное количество других магических изделий (включая микстуры и свитки 1-го уровня или выше). Закон Торговли также заявляет, что тэйцы могут принимать рабов как оплату за изделия, и эти рабы могут юридически транспортироваться в пределах границ суверенной нации на пути в Тэй. Большинство стран, высказывающихся против рабства, требует, чтобы потенциальный раб в этой ситуации или желал этого (типа человека, продающего себе в рабство ради обеспечения своего семейства), или был преступником, осужденным в серьезном нарушении (типа убийства или измены). Местный орган власти иногда даже торгует преступниками в обмен на тэйские товары.

Закон Изготовления: Этот закон диктует, что тэйцы будут или не будут создавать товары для продажи широкой публике. Обычно анклав производит только микстуры, свитки (до 4-го уровня заклинания), жезлы, *+1 броню, +1 оружие* и незначительные чудесные изделия. Ни один из них не может использовать способности, облегчающие преступления (типа *микстур невидимости* или *жезлов зачарования персоны*) или явно разрушительные (типа *жезла огненных шаров*). Они могут также читать заклинания по найму. В общем тэйцы никогда не создают изделия, стоящие более 2,000 gp, потому что такие изделия превышают ограниченные ресурсы, которые могут использоваться для производства более дешевых и более желательных изделий. На все изделия, произведенные в анклаве, требуется нанести метку Красных Волшебников и знаки отличия города, в котором расположен анклав. Они также отказываются создавать опасные изделия (как описано выше), потому что если кто-либо поврежден изделием, созданным в анклаве, тэйцев могут признать ответственными. Эта политика также не дает использовать такие изделия против них.

В обмен на эти требования тэйцы соглашаются жертвовать 1% прибыли анклава местному правительству. Фактическое количество довольно расплывчато, так как точное отчисление для местного правительства не обеспечивается, и некоторые анклавы ассигнуют часть этих фондов на подкуп местных гвардейцев и должностных лиц. Большинство контрактов анклава включает краткие, но регулярные периоды найма на военную службу волшебников анклава, что обеспечивает доступ местного органа власти к большему количеству заклинателей.

Начиная со старта тэйских анклавов, их количество быстро растет. В пределах стран, граничащих с Внутренним Морем, почти каждый (90%) метрополис имеет анклав некоего вида. Большинство (75%) больших городов имеет один, много (50%) маленьких городов, некоторые (30%) больших городков и несколько (10%) маленьких городков имеют анклав, в то время как меньшие поселения могут иметь единственного тэйского представителя или не иметь его вообще. Типичный анклав содержит количество тэйцев, равное 1% от населения поселения. Охрана и другой штат поддержки волшебников, включая служащих, помощников и мирских ремесленников, составляет по крайней мере половину населения анклава. Остальные – волшебники различных уровней (некоторые с уровнями в престиж-классе Красного Волшебника). Волшебник самого высокого уровня – лидер анклава, и он всегда имеет по крайней мере один уровень в престиж-классе Красного Волшебника.

Калия

Женщина человек превращающий 6/Красный 4: CR 10; Средний гуманоид; HD 10d4+10; hp 35; Инициатива -1; Скорость 30 футов; AC 9 (касание 9, застигнутый врасплох 9); Атака +4 рукопашное касание (заклинанием) или +4 дальнее касание (заклинанием); SQ. Способности Красного Волшебника; AL LN; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +6, Воля +15; Сила 8, Ловкость 8, Телосложение 12, Интеллект 17, Мудрость 15, Харизма 14. Рост 5 футов 10 дюймов.

Навыки и умения: Алхимия +9, Концентрация +11, Ремесло (резьба по дереву) +8, Дипломатия +8, Инсинуация +7, Знание (тайны) +9, Знание (Тэйская история) +8, Знание (Тэйская знать и королевская семья) +12, Поездка (лошадь) +3, Колдовство +15; Сварить Микстуру, Изготовление Жезла, Изготовление Чудесного Предмета, Железная Воля, Молниеносные Рефлексы, Написание Свитка, Фокус Татуировки (Превращение).

Специальные качества: Способности Красного Волшебника: защита специалиста (Превращение) +2, сила заклинания (Превращение) +2.

Заклинания волшебника в день: 5/6/6/5/4/3. База DC = 13 + уровень заклинания, 16 + уровень заклинания для заклинаний превращения. Уровень заклинателя 10-й.

Книга заклинаний: 0-й - *тайная метка, обнаружение магии, обнаружение яда, разрушение нежити, рука мага*, исправление*, открыть/закрыть*, ловкость рук, луч мороза, читать магию, сопротивление*; 1-й - *оживление веревки*, сжигающие руки*, постигать языки, вынести элементы, увеличение*, быстрое отступление *, падение пера*, идентификация, броня мага, магическое оружие*, защита от зла, разбивающий спрей*, подъем паука**; 2-й – *изменить себя*, слепота/глухота*, сила быка*, кошачья грация*, непрерывное пламя, создание зачарованной татуировки, темновидение*, блеск орла*, выносливость*, сияющая пыль, стук*, левитация*, кислотная стрела Мелфа, защита от стрел, паника, видеть невидимое, вызов роя, шепчущий ветер**; 3-й – *анализ портала, ясновидение/яснослышание, рассеивание магии, стрела пламени, полет*, приманка нежити, спешка*, удержание человека, острый край*, конь-фантом, замедление*, языки, водное дыхание**; 4-й – *дверь измерений*, страх, огненный удар*, безопасная защита Леомунда, малая сфера неуязвимости, полиморф другого*, полиморф себя, наблюдение, каменная кожа*; 5-й – *рост животного*, изготовление*, любопытные глаза, каменная форма*, телепорт*, стена камня*.

* Эти заклинания принадлежат школе Превращения, которая является специальностью этого персонажа. Запрещенные школы: Зачарование, Воплощение, Иллюзия.

Имущество: Одежда Калии (действует как *плащ сопротивления +2* и предоставляет *кошачью грацию* 3-го уровня 1/день), *пылающая маска Калии* (предоставляет *сжигающие руки* 5-го уровня 1/день и *вынести элементы (огонь)*; пользователь может зажигать или тушить по желанию), *жезл темновидения* (3-й уровень) **, *сумка хранения III, палочка полета* (5-й уровень) **, микстуры ** (*подъем паука, защита от стрел, левитация, кошачья грация, спешка*).

** Эти изделия используются в качестве подарков на переговорах Калии.

Калия - осторожный и квалифицированный дипломат на службе Красных Волшебников Тэя. Она посещает правителей или министров городов и королевств и убеждает их позволить Красным Волшебникам арендовать место на их территории для создания анклава. Помимо страстных аргументов и переговоров о прибыли, торговле и дружественных отношениях, она предлагает подарки знати и посещаемым лидерам – как правило, магические изделия, полезные в поддержке силы охраны или армии. Поскольку отношение к ее народу все еще низко, она была вынуждена бежать от переговоров, которые оказались неудачными (ее фамильяр-сова была убита во время недавнего инцидента).

Она предпочитает путешествовать в компании тэйских телохранителей, обычно нанимаемых из анклава в близлежащем городе. Калия предпочитает запоминать заклинания, причиняющие минимум урона, стараясь не запятнать репутацию Красных Волшебников при любом дальнейшем конфликте. Она пополняет свои склады изделий из анклавов, которые она посещает, используя их ресурсы независимо от того, в чем она нуждается. Своим товарищам в анклавах она приносит новости из дома, письма из других анклавов и возможность путешествовать.

Калия имеет нежные манеры и предпочитает избегать споров и конфликтов, несмотря на оскорбления, направленные на нее. Учитывая время и доступ к анклаву, она может иметь в своем распоряжении большое количество денег или магических изделий. Она не против использовать их для приобретения услуг других, для ускорения достижения своих целей, типа найма местных авантюристов для усиления охраны или подачи прошения местной знати в свою защиту. Чрезвычайно умная, она знает, что перед ней много работы, и старается быть самым ограниченным и разумным Красным Волшебником, которого кто-либо мог когда-либо встретить.

Семь Сестер

В течение столетий семь женщин великой красоты, силы и сердца боролись против несправедливости и тирании на всем Фаэруне. Семь Сестер - легендарные фигуры, дела которых воспеты бардами в каждой стране. Они - не организация, они не особенно тайны, и они даже не разделяют много общих целей - но их действия, само их существование, изменили Фаэрун больше, чем любые могучие интриганы-волшебники или безумный культ.

Немногие на Фаэруне знают начало их истории. Семь Сестер были рождены рейнджером по имени Дорнэл Сильверхэнд и его женой Элью, Леди Врат, могучей волшебницей, в годы с 761 по 767 DR. Дорнэл не знал, что в это время Элью предоставила в своем теле кров Мистре, богине магии, так что дети пары были фактически так же дочерями Мистры, как и ее собственными. Элью погибла в 767, поглощенная божественной мощью, которую она хранила, и Дорнэл в печали отрекся от своего семейства. Молодые сестры попали к различным народам по всему Фаэруну.

Сайлуни (NG женщина человек спектральный арфист волшебник 20/колдун 2/боец 2), старшая, ныне мертва, убитая при защите Шэдоудейла от атаки красного дракона. Она была известна как Ведьма Шэдоудейла, и она живет в форме мощного, но добросердечного призрака, все еще наблюдающего за странами и людьми, которых она любила при жизни.

Алустриэль, вторая сестра – Леди Сильверимуна. Она посвятила свою жизнь созиданию царства мира, изучения и силы в Серебряных Кордонах на Севере. (См. описание Алустриэль ранее в этой главе).

Доув Фалконхэнд (CG женщина человек рейнджер 14/колдун 9/жулик 4/Арфист 1) необычна среди своих сестер тем, что ее магические способности вторичны по сравнению с ее навыками с оружием. Она заработала славу как Рыцарь Миф Драннора и замужем за на Флорином Фалконхэндом из той же самой банды.

Сторм Сильверхэнд, знаменитый рыцарь-Арфист и Бард Шэдоудейла, много лет была лидером Арфистов. (См. ее описание в Главе 4: География).

Лейрел Сильверхэнд (CG женщина человек волшебник 19/колдун 4/рейнджер 7) известна как Леди-Маг Уотердипа. Наряду со своим

мужем Келбеном «Черным Посохом» Арунсуном она возглавляет Лунных Звезд, группу, отколовшуюся от Арфистов, которая стремится упорядочить судьбу городов и наций Севера.

Симбул (чье имя от рождения, Алассра, известно лишь немногим ее ближайшим союзникам) управляет Агларондом в качестве его Королевы-Ведьма. Она – мощнейший использующий тайную магию на Фаэруне, волшебник такой силы, что она единолично сохранила свое царство для будущих поколений от Красных Волшебников Тэя. (См. ее описание в Главе 4: География).

О самой молодой сестре не так много рассказов. Куилью Веладорн (CG женщина дроу клерик 16/божественный ученик 3) – мощный клерик богини дроу Илистри и сама дроу (обстоятельства ее рождения были слишком исключительными, чтобы обсуждать их здесь).

Все Семь – Избранные Мистры, нестареющие смертные, удерживающие некоторую часть силы Плетения по призыву Мистры. Они служат агентами Мистры в мире и помогают всему доброму народу против тех, кто вредит или порабощает его.

Руна Избранного

Семь ярких звезд в небе я вижу.
Семь – для тех, кто за мной наблюдает.
Семь – мне улыбку они посылают.
Семь – неприятности быстро они исправляют.

Шейды

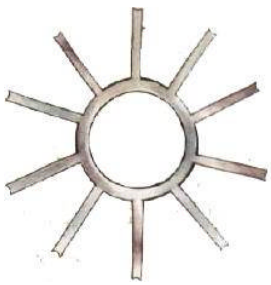
Давным-давно, во время краха древнего Нетерила, один из летучих городов империи пережил разрушение царства, полностью сместившись на План Тени. Защищенные от хищников и бедствий, случившихся с их родом, обитатели города могли свободно практиковать свою магию и экспериментировать с материалом тени. За поколения жизни на Плане Тени правители города оказались залитыми темной энергией этого места, достигнув странных и примечательных способностей.

Возвратясь на Фаэрун в 1372 DR, люди города, переименованного в Шейд, начали магически исследовать мир и укреплять свою обороноспособность против старых и новых противников, типа фаэриммов. Шейды считают весь Анорач своей территорией и, как только они смогут установить границы, вероятно, они будут пытаться расширить свое царство. Поддержанные тайной мощью древнего Нетерила и чуждой силой тени, шейды - серьезная угроза спокойствию и безопасности людей всего Фаэруна.

Истинные цели шейдов неизвестны. Они могут появиться почти в любой части мира в поисках информации, сея инакомыслие, бросая вызов властям или грабя старые нетерильские тайники с изделиями. Шейды могут пытаться объединиться с магократией (типа Тэя или Халруаа), с группами, связанными с тенью (типа Владык Тени Телфлэмма или церкви Шар) или далеко идущими политическими организациями типа Жентарима, просто с целью приобретения информации о мире, из которого их предки сбежали почти две тысячи лет назад.

Поколениями живя в магическом обществе, шейды полностью комфортны с магией, и большинство их имеет по крайней мере некоторые магические способности. Из-за их изоляции и отчужденности их особенности и оснащение экзотически и старомодны. Управляемые мощными волшебниками и колдунами, шейды имеют доступ почти к неограниченному количеству микстур, свитков и малых магических изделий. (Для двух представителей шейдов см. Хэдрхун в Главе 4 и Ливот в Главе 9).

Гильдия Ксанатара



Гильдия Ксанатара - группа воров и головорезов, работающих из канализации Уотерлипа. Из своих главных офисов в Скуллпорте Гильдия Ксанатара имеет доступ к нескольким *порталам*, ведущими в переулки Уотердипа, в голые скалы около Калимпорта и на маленький склад Гильдии в Вестгейте.

Гильдию возглавляет старший беholдер по имени Ксанатар. Это по крайней мере второе такое существо с этим именем, так как оно уничтожило своего предшественника. Немногие за пределами внутреннего круга Владык знают о природе Ксанатара, потому что он затворник и охраняется стражами-нежитью. Одиннадцать Владык управляют одним из бизнесов Гильдии каждый: убийства, шантаж, хранение записей, силовые акции, вымогательство, сбор информации, магическая защита, наемники, рабство, контрабанда и воровство. Большинство работы Гильдии – с рабством или воровством.

Члены Гильдии хорошо обучены и квалифицированы в скрытности, тактике и предусмотрительности. Они имеют превосходное оружие и броню, и те, кто должны использовать *порталы* как часть их работы – обычно мультиклассовые заклинатели или по крайней мере обучены элементарному колдовству. Элитные отряды, работающие для работорговцев (известных как Руки Глаза) - все по крайней мере 4-го уровня.

Авэйриин (LE женщина человек волшебник 11) - Первая из Рук и Владыка Магии, красивая и жестокая женщина, работающая с Ксанатаром годами и высказывающаяся за беholдера в большинстве дел. Колстэн Руул (LE мужчина человек клерик Бэйна 10) - Второй из Рук и Владыка Убийц, тонкий и расчетливый человек, лично возглавляющий элитную команду убийц, а также управляющий всеми делами убийств Гильдии. Амаэрго (LE мужчина дварф боец 9) - Третья Рука и Владыка Работорговли. Известный как «рогатый дварф» за свою магически обращающую заклинания пластинчатую кольчугу, он думает об отделении со своими последователями от Гильдии, чтобы сформировать другую работорговую группу.

Типичный работорговец Ксанатара: Человек жулик 3/боец 2; CR 5; Средний гуманоид; HD 3d6+3 плюс 2d10+2; hp 27; Инициатива +7; Скорость 30 футов; AC 17 (касание 13, застигнутый врасплох 14); Атака +6 рукопашная (1d6+3/ 19-20, *+1 короткий меч*) и +6 рукопашная (1d6+1/19-20, мастерской работы короткий меч) или +7 дальнобойная (1d8/ 19-20, легкий арбалет), SA Атака крадучись+2d6; SQ. Уклонение, странная увертливость (бонус ловкости к AC); AL CE; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +6, Воля +1; Сила 14, Ловкость 16, Телосложение 13, Интеллект 12, Мудрость 10, Харизма 8.

Навыки и умения: Оценка +3, Баланс +5, Блеф +3, Подъем +10, Искусство Побега +5, Скрытность +9, Запугивание +5, Прыжок +8, Слушание +6, Бесшумное Движение +9, Поиск +5, Обнаружение +6, Кувырок +7, Использование Веревки +7, Плавание +4; Расторопность, Улучшенная Инициатива, Стиль Парных Мечей, Бой Двумя Оружиями, Фокус Оружия (короткий меч).

Имущество: +1 подбитая кожа, +1 короткий меч, микстура невидимости, микстура лечения умеренных ран (3-й), мастерской работы короткий меч, легкий арбалет, 20 зарядов.

Жентарим

Жентарим, также известный как Черная Сеть - злая организация с намерением доминирования на землях от Лунного Моря до Севера Побережья Меча. Первоначально будучи тайным обществом, годами женты работали в регионе Лунного Моря открыто, особенно вокруг своей самой большой базы действий Жентил Кип. Люди, живущие около цитаделей Жентарима, пользуются караванами с его

символом, но живут в страхе, что когда-нибудь они увидят армии, идущие под этим знаменем.

Хотя многие из Жентарима - не более чем торговцы-авантюристы, некоторые обращаются к незаконным действиям типа нападений на конкурирующие караваны, вымогательства продовольствия в деревнях или к более серьезным преступлениям типа поджогов и убийств. Жентарим нанимает бандитов для нападения на другие караваны и города или провоцирования волшебников на вызов или гнев монстров. Недавно они начали посылать старших членов к границам наций типа Серебряных Кордонов, где они покупают земли и становятся миролюбивыми хуторянами с семействами, поджидая время, когда они станут необходимы.

Агенты Жентарима хорошо оснащены и мирскими, и малыми магическими изделиями. Изделия мастерской работы обычны, и не-заклинатели обычно имеют по крайней мере микстуру некоторого вида. Заклинатели, находящиеся в хороших отношениях с Черной Сетью, каждый раз, получая уровень заклинателя, получают свиток с парой заклинаний любого уровня, которые они могут накладывать (большинство волшебников немедленно добавляет эти заклинания в свою книгу заклинаний).

Страх перед этой организацией распространился от стран Лунного Моря через Сердцеземье до Побережья Меча, где каждый «знает», что Черная Сеть - зловещая, убийственная организация шпионов, осведомителей, армий и волшебников верхом на летучих монстрах, занятая во всех видах тайных и ужасных действий.

Народ, живущий в странах Драконьего Предела, знает о Жентариме гораздо больше. Они могут сообщить Вам, что он поднялся ради правления и власти в Жентил Кипе, захватив контроль над Цитаделью Ворона и над другими городами Лунного Моря, завоевал Тешендейл, Вунлар и Юлаш и подготовил завоевание Шэдоудейла, Даггердейла и Мистдейла. Женты укрывают целые армии в Цитадели и в зловещей крепости Даркхолд где-то в Западном Сердцеземье. Золото и колдовство жентов правит на западе до Анорача (по крайней мере, пока не появились шейды) и долин Серого Пика, на востоке – до стен Мулмастера, на севере – через Райд и Холодные Земли до Великого Ледника, и на юге - через более слабые Долины.

Женты - солдаты (от бронированных в черные пластины старых воинов до наемных орков-мародеров) под строгим командованием жестоких малых волшебников, имеющих больше амбиций, чем силы, отвечающих перед действительно мощными магами, которых возглавляет хитроязыкий Лорд Мэншун. Жентарим обогащается, управляя городами, деревнями и целыми царствами вдоль торгового маршрута, связывающего Лунное Море с Побережьем Меча (более конкретно – с областью Уотердипа) через Даркхолд. Они занимаются незаконной торговлей рабами, ядами и контрабандой.

У них есть шпионы повсюду. Соеди них - отвратительное зло, рыцарь, известный как Перегост, и харизматичный чемпион Жентил Кипа леди Сциллюа Темная Надежда (Сциллюа заправляет защитой и повседневными делами самого Кипа). Членом Жентарима может быть кто угодно, и некоторые из них, кажется, хотят захватить всю магию, которую находят, в то время как другие желают управлять каждым из городов и править от Шу Лунга до Эвермита.

Сколько из всего этого правда и сколько – преувеличенные предположения – тема бесконечных догадок в разговорах шепотом по половине Сердцеземья.

Шпион Жентарима: Человек жулик 2/колдун 7; CR 9; Средний гуманоид; HD 2 d6+4 плюс 7d4+14; hp 45; Инициатива +6; Скорость 60 футов; AC 18 (касание 13, застигнутый врасплох 16); Атака +4 рукопашная (1d6-1/18-20, мастерской работы рапира) или +7 дальнобойная (1 d8/19-20, мастерской работы легкий арбалет); SA Атака крадучись +1 d6; SQ. Уклонение, фамильяр; AL LE; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +8, Воля +8; Сила 8, Ловкость 14, Телосложение 14, Интеллект 12, Мудрость 10, Харизма 16.

Навыки и умения: Алхимия +8, Блеф +6, Концентрация +9, Дипломатия +8, Маскировка +8, Искусство Побега +7, Подделка +6, Сбор Информации +8, Скрытность +7, Инсинуация +5, Запугивание +6, Прыжок +9, Слушание +2, Бесшумное Движение +7, Чтение по Губам +5, Наблюдение +8, Колдовство +8, Обнаружение +4; Сварить Микстуру, Увеличенное Заклинание, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Фокус Заклинания (Иллюзия).

Специальные качества: Фамильяр (крыса) - Интеллект 9, естественная броня +4, улучшенное уклонение, доля заклинаний, эмпатическая связь, доставка заклинаний касанием, разговор с хозяином, разговор с животными своего типа. Умение Настороженности хозяину.

Подготовленные заклинания (6/7/7/5; База DC = 13 + уровень заклинания; шанс провала тайного заклинания 10%): 0-й - *обнаружение магии, звук привидения*, свет, рука мага, луч мороза, читать магию, сопротивление*; 1-й – *изменить себя*, зачарование персоны, цветной спрей*, щит, тихий образ* *; 2-й - *невидимость*, неверное направление*, снежный рой Сниллока*; 3-й – *заряд молнии, большое изображение**.

* Учитывая Фокус Заклинания (Иллюзия), база DC для спасбросков против этих заклинаний - 15 + уровень заклинания.

Имущество: +1 мифриловая цепная рубаха, кольцо защиты +1, плащ сопротивления +1, ботинки шагов и прыжков, брошь щита, тайные свитки *размытия, рассеивания магии, быстрого отступления, огненного шара* и *левитации, жезл магической ракеты* (3-й уровень, 25 зарядов), мастерской работы рапира, мастерской работы легкий арбалет, 20 зарядов.

Мэншун и Фзоул

Черная Сеть была основана почти сотню лет назад темным и мощным лордом Жентил Кипа, волшебником Мэншуном. Хитростью, убийствами, интригами и своей постоянно растущей магической мощью Мэншун создал кабаллу согласных волшебников (так называемых Черных Плащей), бехолдеров, богатых торговцев Лунного Моря и служителей злых храмов, цели которых не пересекались – особенно храма Бэйна.

Хотя Жентил Кип был номинально под правлением совета лордов, реальной властью в городе был Мэншун, абсолютный владыка Жентарима. Через малое количество отобранных лейтенантов (их руководителем был Семеммон, второй после него) он управлял секретной империей из тысяч торговцев, наемников, шпионов и агентов. В годы, предшествующие Времени Неприятностей, Мэншун заключил союз с Фзоулом Чембрилом, честолюбивым клериком Бэйна, еще больше усилив Жентарим.

В последние двадцать лет досягаемость Жентарима расширилась на все уголки Фаэруна, создав не такую уж тайную империю на большинстве Лунного Моря и Севера. Но женты также перенесли много проблем, особенно падение Бэйна, междоусобную борьбу между бэйнитами и теми, кто обратились к Цирику, разрушение Жентил Кип во время святой чистки и порочную вражду между Черными Плащами Мэншуна и клериками Фзоула. Победителем во всем оказался Фзоул Чембрил, принявший контроль над организацией и почти уничтоживший Мэншуна, заставив архимага какое-то время скрываться.

В описываемое время Фзоул Чембрил - владыка Черной Сети, Лорд Жентил Кипа и Избранный Тиран Бэйна. Семеммон, давний конкурент Фзоула, покинул крепость Даркхолд и ушел в бега, уступив управление над западным Жентаримом. Мэншун оправился от атаки Фзоула и, по иронии, возвратился в Жентарим, как-то тайно приспособившись к Фзоулу. Основатель организации служит ее «большим членом», свободным агентом с властью и силой направлять активы Жентарима так, как он считает нужным, в преследовании силы и влияния на Фаэруне.

Учитывая, что Жентарим полностью находится под кулаком Фзоула и церкви Бэйна, Черная Сеть наконец начинает видеть, что некоторые из ее главных планов осуществляются. Через какое-то время Фзоул планирует сделать Жентарим отраслью церкви Бэйна во всем, кроме названия.

Мэншун

Мужчина человек волшебник 20/архимаг 2/эпический 3: CR 25; Средний гуманоид; HD 20 d4+80; hp 133; Инициатива +3; Скорость 30 футов; AC 24 (касание 15, застигнутый врасплох 21); Атака +12/+7 рукопашная (1d6+2, *посох силы*), +13/+8 дальнее касание (заклинанием); SQ. Высокие тайны архимага, увеличенный интеллект, выгоды эпического уровня, постоянные

заклинания; SR 17; AL; Спасброски: Стойкость +12, Рефлексы +12, Воля +19; Сила 10, Ловкость 16, Телосложение 18, Интеллект 23, Мудрость 16, Харизма 19. Рост 5 футов 9 дюймов.

Навыки и умения: Алхимия +17, Концентрация +25, Ремесло (огранка) +12, Дипломатия +9, Маскировка +7, Приручение Животного +7, Запугивание +7, Знание (тайны) +26, Знание (архитектура и строительство) +10, Знание (Лунное Море география) +10, Знание (Лунное Море история) +16, Знание (Лунное Море местное) +11, Слушание +7, Профессия (гербалист) +8, Поездка (дракон) +9, Поездка (лошадь) +7, Наблюдение +20, Колдовство +30, Обнаружение +9, Знание Дикой Местности +7; Боевое Колдовство, Изготовление Посоха, Изготовление Жезла, Изготовление Чудесного Предмета, Создание Портала, Сковать Кольцо, Максимизирование Заклинания, Ускорение Заклинания, Написание Свитка, Фокус Навыка (Колдовство), Одаренное Колдовство, Проникновение Заклинания, Фокус Заклинания (Призывание), Фокус Заклинания (Зачарование).

Специальные качества: Высокие тайны архимага: тайный огонь, подобная заклинанию способность (телепорт 4/день). Увеличенный интеллект: Мэншун прочитал том ясных мыслей +3. Его показатель Интеллекта имеет +3 свойственный бонус, включенный в его показатель. Выгоды эпического уровня: два эффективных уровня архимага (включая вышеупомянутые, всего). Бонусный уровень заклинания x2 (включая перечисленные ниже), Телосложение +1 (включая указанное выше). Постоянные заклинания: с помощью *постоянства* Мэншун имеет следующие постоянные непрерывные магические способности: *постигать языки, темновидение, защита от стрел* и *видеть невидимое*.

Заклинания волшебника в день: 4/6/6/6/9/4/5/5/3/3/1/1. База DC = 17 + уровень заклинания, 19 + уровень заклинания для заклинаний Призывания и Зачарования. Уровень заклинателя 12-й.

Книга заклинаний: Мэншун знает более сотни заклинаний, включая большинство заклинаний волшебника/колдуна из «Руководства Игрока» и из этой книги.

Имущество: Посох силы, брошь щита, боевое ожерелье Мэншуна (защищает против направленных на шею атак, +4 естественная броня, ускоренный *малый железный страж* 1/день, *падение пера* 2/день, *отвращение* 1/день, *заряд молнии* 1/день, все на 17-м уровне заклинателя), *кольцо хранения заклинаний, кольцо волшебства IV, черная роба архимага*.

Годами лорд Жентил Кипа и лидер Жентарима, Мэншун соответствует образу хитроязыкого, зловещего и развращающе злого владыки-заклинателя. Он безжалостно подавил восстания в рядах Черной Сети, вырезал своих конкурентов и проредил молодых и честолюбивых, посылая таких магов-выскочек на невозможные миссии - убить Эльминстера или захватить огонь заклинаний Шандрил Шессэйр. Ненавидимый его союзником Фзоулом, Мэншун спокойно управлял священником, как он делал и все остальное - оставаясь высокомерным, недосягаемым в своей мощи и мало заботящимся о чем-либо.

Все это насильственно закончилось в 1370 DR, когда Фзоул и Лорд Оргот сумели убить Мэншуна – и обнаружили, что перед ними не единственный двойник, которого они ожидали, а дюжина или более двойников, созданных Мэншуном. Никто не знает, кто и почему активизировал всех двойников, но хаос поглотил Фаэрун в виде изобилия безжалостно злых архимагов, каждый из которых был убежден, что именно он фактически «реальный» Мэншун и необъяснимо старался убить двойников-конкурентов.

Большинство двойников погибло в сражении, и тайники с магическими изделиями, прежде скрытые на просторах Фаэруна Мэншуном, ныне рассеяны по другим рукам. Осталось лишь три Мэншуна. Один вернулся на свое место в Жентариме, уступив лидерство организации Фзоулу Чембрилу, но добившись понимания Избранного Бэйна настолько, чтобы использовать ресурсы и людскую силу Жентарима. Другой, по слухам, занимает властное положение среди воров Вестгейта, называя себя Орбаком. Третий прячется вместе с Халастером в Подгорье. Выжившие имеют способность принуждать к убийству посредством различных заклинаний и устройств.

Согласно намерениям и целям, Мэншун из Жентарима, похоже, «тот самый» Мэншун. Владыка-тиран и дипломат, он приучен к управлению и управляет из-за сцены и, вероятно, будет нанимать авантюристов, чтобы продвинуть свои желания везде, где он не может обманывать местные власти, чтобы сделать это. Уйдя от ответственности по управлению Черной Сетью, он свободен придумывать далеко идущие проекты для продвижения Жентарима и, кажется, выучил урок предостережения и терпения от мук последних двух лет. Он удвоил свои тайные исследования, ища способы передавать свое сознание от одного двойника к другому по желанию.

Цвет амбиций

В этом приключении игровые персонажи обнаруживают незаконные действия честолюбивого Красного Волшебника, работающего из анклава в маленьком городке. Анклав служит примером структуры маленького анклава и может использоваться для этой цели независимо от приключения.

Уровни столкновений

«Цвет амбиций» - короткое приключение для четырех персонажей 1-го или 2-го уровня. Было бы полезно, если бы партия имела персонажей со способностями прослеживания, с тайной магией и некоторыми навыками в дипломатии. Осторожная группа может пройти это приключение лишь с одним боем в конце, но небрежная, вероятно, будет разбита вражеским подкреплением.

Предыстория приключения

Три месяца назад Красные Волшебники Тэя основали маленький комплекс за пределами маленького городка. Возглавляемые неопершимся Красным Волшебником, волшебники и их телохранители имеют небольшую мастерскую, в которой они производят микстуры, свитки и иногда - незначительное магическое оружие и доспехи. Меньшие члены группы делят свое время между созданием изделий и короткими приключениями. Лидер, Хиннар, управляет напряженными действиями. Она не допускает действий, которые могут навлечь на группу немилость общества, и работает с местными лидерами, чтобы сгладить отношения. Она даже предоставляет местным военным силам своих миньонов, вооруженных микстурами и свитками, чтобы помочь избавиться от небольших групп монстров (что дает волшебникам возможность получить опыт, так что они могут вырабатывать больше магических изделий).

Однако, у одной из волшебниц среднего уровня из группе Хиннар, Киззаф, есть свои собственные амбиции. Вооруженная несколькими заклинаниями *зачарования персоны* (возобновляемыми каждые несколько дней), несколькими микстурами *любви* и свитком *оживления мертвого*, она приобрела несколько преданных друзей и служителей, и она планирует продавать зачарованных в рабство через тэйского торговца, которого она знает. Исчезновение этих «друзей» и вызывает расследование героев.

Обзор приключения

Будучи в городке, авантюристы слышат слухи об исчезновении двух молодых людей, не вернувшихся домой в прошлую ночь. Люди были сильны, здоровы и пригодны к работе, соответствующей области (типа заготовки леса или работы в кузнице). Исследуя исчезновение, они обнаруживают, что людей последний раз видели в одной из местных таверн, когда они говорили с высокой женщиной с длинными темными волосами. Люди ушли с ней, и их видели, как они втроем выходили из городка. Персонажам, находящим тропу, приходится померяться в беге с фургоном и лошадьми. Но, пока следы фургона идут своим путем, следы женщины идут в одиночку и медленно делают круг вокруг города, приближаясь к тэйскому анклаву. Конфронтация в нем заканчивается атакой ответственной за это женщины (Киззаф) и ее служителями-зомби. Будут ли другие тэйцы защищать ее или помогут PC ее победить - зависит от действий героев до этой точки.

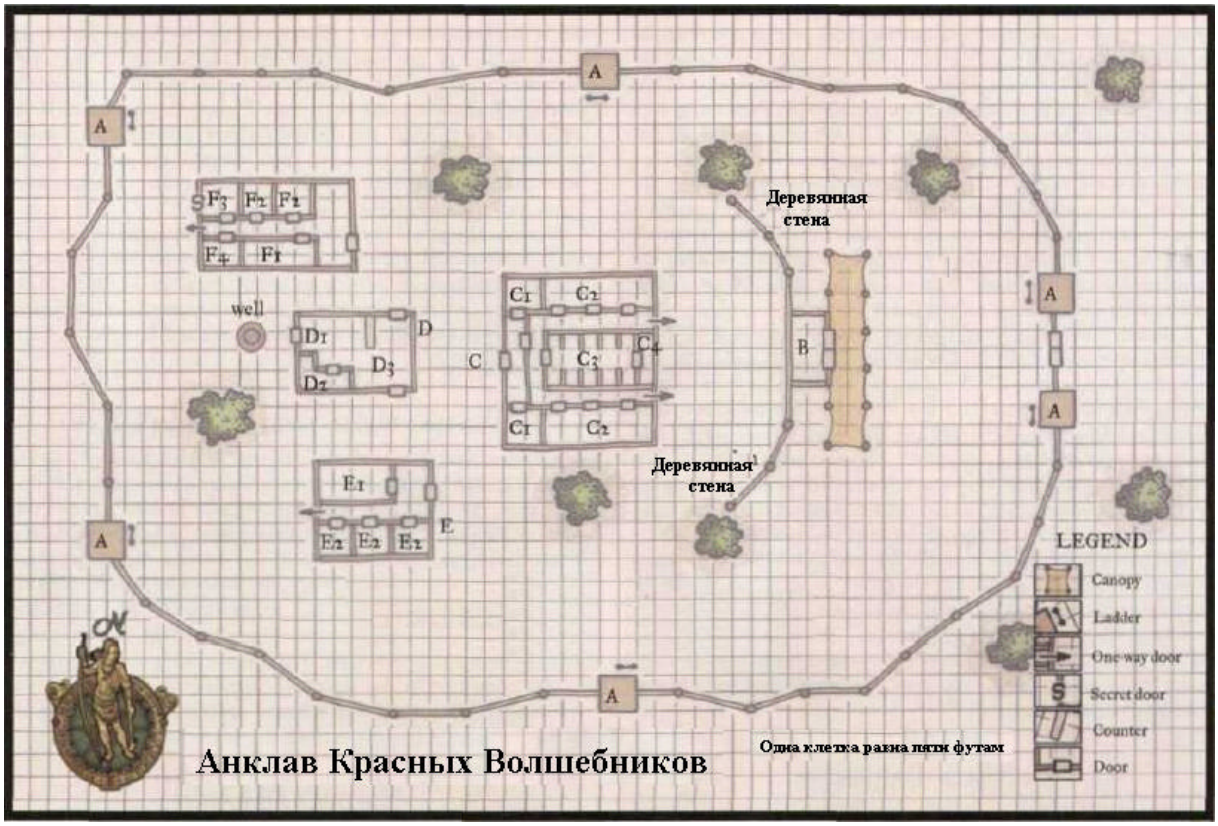
Зацепки для персонажей

- Женщина (по совпадению) похожа на кого-то, кого авантюристы считают или врагом, или кем-то, у кого есть информация.
- Один из пропавших - друг, родственник или работник одного из героев.
- Торговцу - другу героев один из пропавших должен деньги, и героев просят найти его, чтобы удостоверится, что он не старается сбежать от своих обязательств.

Столкновения

Каждый из первых четырех пунктов в следующем ряду можно считать столкновением с одним или большим количеством народа, в зависимости от эффективности вопросов авантюристов.

- Двух молодых чернорабочих зовут Талф и Элонн. Они покинули таверну вчера вечером с высокой женщиной с длинными темными волосами. Эта женщина не живет в городке и замечена здесь совсем недавно, примерно с месяц назад.
- Те, кто были ночью в таверне, помнят, что люди, казалось, признали женщину и были дружественны с ней, уходя в хорошем настроении.
- Пьяница, дремлющий на улице, был разбужен смехом трио, когда они проходили мимо, и видел, что ушли из городка вместе. За 1 sp он сообщает направление, в котором они пошли.
- Получив от пьяницы направление, персонажи могут найти тропу и пойти по ней с проверкой Знаний Дикой Местности (Прослеживание) или Поиска (DC 9). Примерно в миле за городом тропа пересекается со следами фургона, который тянули две лошади, и следы нескольких человек в этой точке кружат вокруг фургона. Следы фургона и лошадей идут как и прежде (DC 8 проверка Поиска или проверка Прослеживания , чтобы следовать за фургоном), но по другой тропе после этого идут только следы женщины.
- Фургон имеет хорошую тягу и движется быстрее, чем персонажи пешком, так что если герои не верхом, они могут догнать его, только если продолжают двигаться и ночью, когда фургон останавливается. В фургоне - тэйский торговец по имени Махжед (эксперт 2, 8 hp, ручной арбалет и кинжал) и два его охранника (воин 1, 6 hp каждый, подбитая кожа, скимитар, легкий арбалет).
- В фургоне - пропавшие Талф и Элонн, оба они в бессознательном состоянии, а также еще два человека (преступники), проданные торговцу для оплаты их долгов. Торговец приобрел этих «рабов» юридически и не собирается отдавать их просто так. Под нажимом торговец сообщает, что персона, у которой он купил рабов - тэец, и он предлагает PC прогуляться к близлежащему анклаву за большим количеством информации.
- По одиночной тропе идти чуть труднее (DC 10). Она огибает городок почти по окружности и в конечном счете приводит ко входу в маленький огороженный анклав, находящийся в собственности и населенный продающими микстуры волшебниками Тэя.



Анклав

Анклав Красных Волшебников - большой огороженный комплекс длиной более 250 футов и шириной более 150 футов. Забор - высотой 4 фута, сделанный из пар бревен, прикрепленных к вертикальным опорам в 10-20 футах друг от друга. На каждую из опор наложено заклинание *непрерывное пламя*, так что весь комплекс ночью освещен. Шесть деревянных платформ (отмеченных на карте) встроены в забор, к каждой приставлена лестница. Платформы имеют стены 3-футовой высоты, обеспечивающие всем, кто стоит за ними, покрытие на одну четверть.

Сам анклав главным образом открыт; в нем есть пять зданий, несколько деревьев и колодец. В нем размещено десять охранников (боец 1), десять волшебников (пять волшебников 1, три волшебника 2 и два волшебника 3) и один лидер - Красный Волшебник (волшебник 5/красный 1). Две дневных смены охраны состоят из одного на наблюдательной платформе, второго, патрулирующего анклав, и третьего, стоящего на страже в коммерческом киоске (область B). Ночью ворота закрыты, и два охранника патрулируют внутреннюю часть анклава (оставаясь за пределами освещения огней на заборе и завершая круг менее чем за 2 минуты), в то время как третий меняется между платформами приблизительно каждый час. При нормальных обстоятельствах, если комплекс атакован, остальные охранники и волшебники-новички приходят для контратаки, в то время как другие волшебники держатся позади, чтобы оценить угрозу и определить стратегию.

A. Наблюдательная платформа

Пол этой окруженной стеной платформы находится в 5 футах над землей, поддержанный четырьмя толстыми деревянными столбами. Его прикрывает тканевый навес на деревянной раме. Любой охранник, дежурящий на одной из платформ, несет длинное копье, чтобы иметь возможность атаковать противников на земле врукопашную.

B. Коммерческий киоск

Это маленькое здание – всего лишь деревянный прилавок, установленный перед полками. Широкие двери не имеют замка, потому что они предназначены только против непогоды, когда магазин закрыт на ночь (товары в это время заперты в главных бараках). Перед киоском - покрытая пологом область, чтобы оградить потенциальных клиентов от дождя или солнца. Задняя стена киоска примыкает к 8-футовой высоты деревянной стене, ограждающей остальную часть сооружения от клиентов, давая живущим здесь некоторую секретность. Когда магазин открыт, он содержит по две из каждой из следующих микстур: *кошачья грация, изменить себя, постигать языки, темновидение, выносливость, вынести элементы (холод), вынести элементы (огонь), полет, левитация, любовь, защита от стрел* и *подъем паука*. Также здесь есть список других микстур или свитков, которые могут изготовить волшебники (как явствует из списков заклинаний здешних волшебников, хотя они повинуются принципам создания магических изделий, как описано в «Руководстве Игрока» и «Руководстве Ведущего»).

Подобно всем тэйским анклавам, они продают свои микстуры со скидкой 10% от цен из «Руководства Ведущего». Волшебники могут взять тайный свиток и сделать из него микстуру (если заклинание может быть заложено в микстуру) за нормальную стоимость микстуры. Любые изделия, заказанные специально (из списка или предлагаемого свитка) требуют для завершения от двух до пяти дней; если требуется изготовить их на следующий день - это добавляет еще 50% к нормальной стоимости. Они также продают свитки *обнаружения магии, обнаружения яда, света, исправления, читать магию* и *сопротивления* по себестоимости, если покупатель покупает равное количество изделий 1-го уровня или выше.

Киоск управляется тремя из волшебников 1-го уровня (которым точно - меняется день ото дня) и охраняется одним из охранников. В сонные дни двое из волшебников помогают делать изделия или посещают город для приобретения припасов и продвижения своих изделий. Когда в городке фестиваль, анклав обычно жертвует одну или более микстур (обычно - *вынести элементы [огонь]* и *левитация*), чтобы продемонстрировать добрую волю и обеспечить развлечения.

C. Главные бараки

Это большое здание служит жильем для четырех охранников (по два в каждой из комнат, отмеченных C1) и волшебников 1-го уровня (разделенных между комнатами C2), а также местом, где происходит создание микстур и свитков (альковы в C3). Комната C4 - область для

хранения припасов, необходимых для создания изделий (в настоящее время содержащая стоящие 500 gp материалы) и любых подготовленных микстур. Дверь к хранилищу имеет хороший замок (DC Открывания Замка 30), и у Хиннар есть ключ.

В течение дня волшебники 2-го и 3-го уровня и любой из волшебников 1-го уровня, не работающие в другом месте, проводят большинство своего времени здесь, создавая случайный предмет по распоряжению Хиннар.

D. Кухня

Это здание размещает кухню (Dl), кладовую (D2) и проход, где жители могут приобрести продовольствие (D3) - он также служит в плохую погоду тесным кафетерием. Продовольствие обычно подготавливается одним из охранников.

E. Вторые бараки

Эти бараки - дом трех охранников (E1) и трех волшебников 2-го уровня (E2).

F. Бараки лидера

Это здание - дом трех охранников (F1), двух волшебников 3-го уровня (F2) и Хиннар (F3). Последняя комната (F4) - хранилище, содержащее строительные инструменты, дополнительную кухонную посуду, бочку прекрасного вина и другие незначительные предметы роскоши.

Приближение к анклаву

Если персонажи идут по одиночной тропе, она приводит их ко входу в тэйский анклав, между двумя наблюдательными платформами на восточной стороне забора. Ворота открыты в течение дня, а охранник размещается на одной из наблюдательных платформ, смежных с ними. Охранник окликает всех приближающихся, спрашивая их имена и причины посещения анклава, и вполне может ответить на вопросы. Если персонажи пытаются войти в анклав без разговоров с охраной, перепрыгнув через забор вместо того, чтобы идти через ворота или любыми другими способами, жители анклава рассматривают такие действия как атаку и реагируют соответственно (см. Тактику, ниже).

Ночью ворота закрыты и наблюдательные платформы рядом с ними, вероятно, будут пусты. Однако, любых персонажей, подходящих к воротам ближе чем на 20 футов, будет видно в свете заклинаний *непрерывное пламя* на опорах забора; все, что они должны сделать - быть на свету в течение минуты-двух, и патрулирующие охранники заметят их.

Разговор с охраной (EL 4)

Помимо самой Киззаф, ни один из тэйцев не знает о похищении Талфа и Элонна. Если персонажи будут расспрашивать об этом охрану, охранники вызовут для разговора одного из волшебников. На призыв ответит Киззаф. Обратите внимание, что Киззаф лысая, когда она в одежде Красных Волшебников (она бреет голову), и носит парик в своих вылазках за рабами, так что вряд ли в ней можно признать «длинноволосую женщину», которую ищут герои. Она отвергает любые предположения о знании о пропавших людях, а под давлением старается противодействовать нападкам героев. Если герои не нападают, в конечном счете охрана вызывает Хиннар (переходите к Заключению приключения). Охрана защищает Киззаф от атак, но не начинает атаковать героев, если сама не атакована.

Тактика (EL4+)

Охрана поднимает тревогу в раунде атаки героев. Отзываются другие дежурные охранники и один волшебник-новичок из здания С, прибегая на защиту своих товарищей (делая двойное движение в каждом раунде) Эта группа - EL4.

В следующем раунде все из здания F спешат узнать, что случилось. Увидев битву, Хиннар возмущена. Она громко восклицает, что ее народ упорно трудился ради того, чтобы удержать мир с местными властями и что она будет жаловаться, как только эти возмутители будут побеждены. Если герои выдвигают встречные обвинения в похищении, она приказывает приостановить военные действия, чтобы обсудить этот вопрос (перейдя к Завершению приключения). Волшебники используют заклинания, чтобы вывести противников из строя, так что они могут быть переданы местным властям для правосудия.

Завершение приключения

Если герои решают поговорить с Хиннар, женщина подвергает сомнению их обвинения в похищении. В этот момент Киззаф понимает, что ее поймают, и решает попытаться сбежать, призывая своих «миньонов» напасть на авантюристов. Эти миньоны - два гуманоидных зомби, которых она создала (используя призовой свиток, который она приобрела, помогая местному военному патрулю), лежащие захороненными в 40 футах от ворот, внутри. Зомби откапываются, освобождаются и тащатся вперед, чтобы напасть на героев. Увидев это предательство, Хиннар пытается использовать свои заклинания, чтобы вывести из строя Киззаф, прежде чем женщина сбежит за пределы досягаемости.

Если Киззаф поймана, Хиннар соглашается привести ее к городскому констеблю для допроса. Как только обнаруживается правда, Хиннар приносит извинения за действия своей подчиненной и оставляет ее в руках местного правосудия. Она также дает четыре микстуры городу в качестве компенсации за неприятности и предлагает еще в награду за успешное возвращение Талфа и Элонна.

Средний зомби (2): hp 16, 15; см. «Руководство Монстров».

Сокровища

Оснащение Киззаф принадлежит тэйцам, но Хиннар дает авантюристам стоящие 300 gp микстуры из запасов своего анклава (основываясь на сниженных ценах, данных в «Руководстве Ведущего»), чтобы отблагодарить их за обнаружение этой потенциальной угрозы их экономической и социальной безопасности.

Существа

Всего в анклаве десять охранников (боец 1), пять волшебников-новичков (волшебник 1), три младших волшебника (волшебник 2), два меньших волшебника (волшебкик 3 - одна из них Киззаф) и один Красный Волшебник (волшебник 5/красный 1).

Чамон, Гаэра, Барлос, Хена, Даэдус, Вуксор, Ланаус, Ксера, Никка и Кирос: Мужчины и женщины человек боец 1: CR 1; Средний гуманоид; HD 1d10+2; hp 12; Инициатива +1; Скорость 20 футов; AC 18 (касание 10, застигнутый врасплох 18); Атака +5 рукопашная (1d10+2/19-20, полуторный меч мастерской работы) или +3 рукопашная (1d8+2/x3, длинное копье) или +2 дальнобойная (1d8/x3, композитный длинный лук); Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +1, Воля +1; AL LN; Сила 15, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8.

Навыки и умения: Ремесло (любое) +4, Слушание +3, Обнаружение +3; Мастерство Экзотического Оружия (полуторный меч), Выстрел в Упор, Фокус Оружия (полуторный меч).
Имущество (каждый): Наборная кольчуга, большой стальной щит, полуторный меч мастерской работы, длинное копье, композитный длинный лук, колчан с 1d20 стрел, 3-4 gp.

Аррит, Димия, Экасс, Иброн и Толмен: Мужчины и женщины человек волшебник 1 (см. ниже); CR 1; Средний гуманоид; HD 1d4+l; hp 5; Инициатива +2; Скорость 30 футов; AC 12 (касание 12, застигнутый врасплох 10); Атака -1 рукопашная (1d4-1/19-20, кинжал) или +2 дальнобойная (1d8/19-20, легкий арбалет), AL LN; +1 Спасброски: Стойкость, Рефлексы +2, Воля +3; Сила 8, Ловкость 14, Телосложение 13, Интеллект 15, Мудрость 12, Харизма 10.
Навыки и умения: Алхимия +6, Концентрация +5, Знание (тайны) +6, Наблюдение +6, Колдовство +6; Продление Заклинания, Написание Свитка, Фокус Татуировки (различные школы - Отречение, Предсказание, Зачарование, Иллюзия и Превращение соответственно).
Подготовленные заклинания (4/3; база DC = 12 + уровень заклинания, 13 + уровень заклинания в специализированной школе): изменяются с необходимыми свитками, но, как правило, 1 атакующее заклинание, 1 защитное заклинание и 1 заклинание для свитка. Каждый из этих волшебников специализирован в школе магии, обозначенной его/ее умением Фокуса Татуировки. Запрещенная школа: Воплощение.
Книга заклинаний: 0-й - *тайная метка, ошеломление, обнаружение магии, обнаружение яда, разрушение нежити, звук привидения, рука мага, исправление, открыть/закрыть, ловкость рук, луч мороза, читать магию, сопротивление;* 1-й - *горящие руки, изменить себя, постигать языки, вынести элементы, сон, подъем паука*.
Имущество (каждый): Кинжал, легкий арбалет, 20 зарядов, 10 gp.

Аласитра, Деванто и Татил: Мужчина и женщины человек волшебник 2 (см. ниже); CR 2; Средний гуманоид; HD 2d4+2; hp 8; Инициатива +2; Скорость 30 футов; AC 12 (касание 12, застигнутый врасплох 10); Атака +0 рукопашная (1d4-1/19-10, кинжал) или +4 дальнобойная (1d8/19-20, легкий арбалет мастерской работы); AL LN; +1 Спасброски: Стойкость, Рефлексы +2, Воля +4; Сила 8, Ловкость 14, Телосложение 13, Интеллект 15, Мудрость 12, Харизма 10.
Навыки и умения: Алхимия +7, Концентрация +6, Знание (тайны) +7, Наблюдение +7, Колдовство +7; Продление Заклинания, Написание Свитка, Фокус Татуировки (различные школы - Отречение, Предсказание и Превращение соответственно).
Подготовленные заклинания (5/4; база DC = 12 + уровень заклинания, 13 + уровень заклинания в специализированной школе): изменяются с необходимыми свитками, но, как правило, 1 атакующее заклинание, 2 защитных заклинания и 1 заклинание для свитка. Каждый из этих волшебников специализирован в школе магии, обозначенной его/ее умением Фокуса Татуировки. Запрещенная школа: Воплощение.
Книга заклинаний: 0-й - *тайная метка, ошеломление, обнаружение магии, обнаружение яда, разрушение нежити, звук привидения, рука мага, исправление, открыть/закрыть, ловкость рук, луч мороза, читать магию, сопротивление*; 1-й - *горящие руки, изменить себя, зачарование персоны, постигать языки, вынести элементы, быстрое отступление, щит, сон, подъем паука, истинный удар*.
Имущество (каждый): Кинжал, легкий арбалет мастерской работы, 20 зарядов, 25 gp.

Киззаф и Муксос: Женщина человек прорицатель 3 (Киззаф), мужчина человек превращающий 3 (Муксос); CR 3; Средний гуманоид; HD 3d4+3; hp 12; Инициатива +2; Скорость 30 футов; AC 12 (касание 12, застигнутый врасплох 10); Атака +1 рукопашная (1d4-1/19-20, кинжал мастерской работы), +4 дальнобойная (1d8/19-20, легкий арбалет мастерской работы); AL LE (Киззаф), LN (Муксос); Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +3, Воля +4; Сила 8, Ловкость 14, Телосложение 13, Интеллект 15, Мудрость 12, Харизма 10.
Навыки и умения: Алхимия +8, Концентрация +7, Знание (тайны) +8, Наблюдение +8, Колдовство +8; Сварить Зелье, Продление Заклинания, Написание Свитка, Фокус Татуировки (различные школы - Предсказание для Киззаф, Превращение для Муксоса).
Подготовленные заклинания (5/4/3; база DC = 12 + уровень заклинания, 13 + уровень заклинания в специализированной школе): изменяются с необходимыми микстурами, но, как правило, 1 атакующее заклинание, 1 или 2 защитных заклинания и 1 заклинание для микстуры на каждом из уровней заклинаний. Каждый из этих волшебников специализирован в школе магии, обозначенной ее/его умением Фокуса Татуировки. Запрещенная школа: Воплощение.
Книга заклинаний: 0-й - *тайная метка, ошеломление, обнаружение магии, обнаружение яда, разрушение нежити, звук привидения, рука мага, исправление, открыть/закрыть, ловкость рук, луч мороза, читать магию, сопротивление*; 1-й - *горящие руки, изменить себя, зачарование персоны, постигать языки, вынести элементы, идентификация, доспех мага, щит, сон, подъем паука, истинный удар*; 2-й - *замена себя, пятно, кошачья грация, темновидение, выносливость, левитация, защита от стрел.*
Имущество (каждый): Кинжал мастерской работы, легкий арбалет мастерской работы, 20 зарядов, *микстура лечения легких ран*, 60 gp. Киззаф также имеет *плащ сопротивления +1* (не учтенный выше).

Хиннар: Женщина человек превращающий 5/Красный 1; CR 6; Средний гуманоид; HD 6d4+6; hp 23; Инициатива +1; Скорость 30 футов; AC 12 (касание 12, застигнутый врасплох 10), Атака +3 рукопашная (1d4+1/19-20, *+1 кинжал*) или +5 дальнобойная (1d8/19-20, легкий арбалет мастерской работы); SQ Защита специалиста; AL LN; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +4, Воля +8; Сила 10, Ловкость 14, Телосложение 13, Интеллект 16, Мудрость 12, Харизма 14.
Навыки и умения: Алхимия +11, Концентрация +7, Дипломатия +6, Запугивание +4, Знание (тайны) +9, Знание (Тэй местный) +7, Наблюдение +9, Колдовство +11; Сварить Зелье, Создание Магического Оружия и Доспехов, Продление Заклинания, Великая Стойкость, Написание Свитка, Фокус Татуировки (Превращение).
Специальные качества: Защита специалиста: +1 бонус на все спасброски против заклинаний превращения.
Имущество: +1 кинжал, легкий арбалет мастерской работы, 10 зарядов, *микстура лечения умеренных ран, микстура невидимости, жезл луча ослабления* (10 зарядов), свитки (*рассеивание магии, невидимость*), *плащ сопротивления +1*, 300 gp.
Подготовленные заклинания (5/5/5/4, база DC = 13 + уровень заклинания, 14 + уровень заклинания для заклинаний превращения): изменяются с необходимыми магическими изделиями, но, как правило, 1 или 2 атакующих заклинания, 2 защитных заклинания и 1 заклинание для магического изделия на каждом из уровней заклинаний. Хиннар специализирована в школе Превращения. Запрещенные школы: Призывание, Воплощение.
Книга заклинаний: 0-й - *тайная метка, ошеломление, обнаружение магии, обнаружение яда, разрушение нежити, звук привидения, рука мага, исправление, открыть/закрыть, ловкость рук, читать магию, сопротивление*; 1-й - *горящие руки, изменить себя, зачарование персоны, постигать языки, вынести элементы, идентификация, щит, сон, подъем паука, истинный удар*; 2-й - *замена себя, пятно, кошачья грация, темновидение, выносливость, невидимость, левитация, защита от стрел*; 3-й - *рассеивание магии, смещение, полет, газообразная форма, нежный отдых, защита от элементов, языки, водное дыхание*.

Управление Царствами

В своем сердце Забытые Царства не являются ни мнимым миром светлых героев и ужасных монстров, ни реальным миром, мистическое эхо которого потеряно в нашем прошлом. Это - установка для вашей кампании «Подземелья и Драконы». Эта книга обеспечивает полный мир (или континент, так или иначе), в котором Вы можете создавать все виды приключений для ваших игроков и увязывать их с продолжающейся историей Фаэруна.

Эта глава предназначена для Ведущих, обеспечивая советы и правила для создания вашей собственной кампании «Забытых Царств» и управления приключениями «Подземелья и Драконы» в мире Торила. Предметы, охваченные здесь, даны в том же порядке, в котором они охвачены в «Руководстве Ведущего». Каждая тема подробно останавливается на информации той книги. Если вы не уверены, где найти часть информации о том, как управлять игрой «Подземелья и Драконы», обратитесь к «Руководству Ведущего», если Вы не видите этого в этой главе.

Персонажи

Кампания «Забытых Царств» использует преимущество выбора и вариантов для персонажей, описанных в «Руководстве Ведущего». Игроки поощрены создавать любой вид персонажа, который они могут вообразить в пределах правил игры, но Вы, как Ведущий, должны основать эти персонажи в установке и помочь игрокам вдохнуть в них жизнь. Глава 1: Персонажи содержит все, что необходимо игрокам для создания персонажей, подходящих для набора кампаний на Фаэруне. Эта глава предлагает дополнительный выбор и информацию о создании персонажа, чтобы помочь Вам закрепить игровых персонажей в вашей кампании «Забытых Царств».

Дополнительные игровые расы

Люди, дварфы, эльфы, халфлинги и другие расы, описанные в Главе 1: Персонажи, включают огромное разнообразие авантюристов, которых можно найти на Фаэруне. Однако, наТориле есть много интеллектуальных рас, и большинство их выдвигают случайного индивидуума с исключительными способностями или активностью, который желает взяться за карьеру авантюриста. Самые обычные из этих чудовищных рас включают дроу, дуэргаров, свирфнеблинов и затронутых планами — все они описаны в Главе 1. Некоторые из других рас, которые вполне могут стать авантюристами, подытожены в Таблице 8-1: Обычные чудовищные авантюристы.

ТАБЛИЦА 8-1:
ОБЫЧНЫЕ ЧУДОВИЩНЫЕ АВАНТЮРИСТЫ

Раса	Регулировка Уровня	Источник
Ааракокра	+2	*Руководство Монстров*
Алахи	+11*	*Резюме Монстров*
Багбир	+4*	*Руководство Монстров*
Кентавр	+7*	*Руководство Монстров*
Фей'ри	+2	*Руководство Монстров*
Гнолл	+2*	*Резюме Монстров*
Гоблин	+0	*Руководство Монстров*
Хобгоблин	+1	*Руководство Монстров*
Хайбсил	+2	*Резюме Монстров*
Кобольд	+0	*Резюме Монстров*
Кир-ланан	+8*	*Установка Кампании FR*
Лизардфолк	+4*	*Руководство Монстров*
Огр	+8*	*Руководство Монстров*
Орк	+0	*Руководство Монстров*
Шейд ++	+5	*Установка Кампании FR*
Сив	+1*	*Руководство Монстров*
Тролль	+11*	*Резюме Монстров*
Вемик	+8*	*Руководство Монстров*
Вервольф **+	+3	*Резюме Монстров*

* Эти расы имеют более 1 Hit Die.
** Выбирается стандартная раса как базовая раса существа.
+ Персонаж должен быть по крайней мере 2-го уровня.
++ Персонаж должен быть по крайней мере 5-го уровня.
Регулировка уровня: Добавьте это число к уровню персонажа, чтобы определить его эффективный уровень персонажа. Например, клерик-алахи 3-го уровня – по сути персонаж 14-го уровня.
Источник: Книга, в которой появляется описание монстра: «Руководство Монстров», «Резюме Монстров: Монстры Фаэруна» или Глава 9 этой книги.

Уровни монстров

Существа с более чем 1 Hit Die функционируют как мультиклассовые персонажи с уровнем в одобренном «расовом» классе, равным базовому Hit Dice существа. Например, алахи имеют 9 Hit Dice, так что персонаж-алахи начинает игру с девятиуровневого «аллахи». Как у игрового персонажа, его первый расовый Hit Die имеет свое максимальное значение HD существа – это не всегда то же, как и регулировка уровня существа, так как существа со множеством специальных способностей имеют регулировку уровня выше, чем их фактический Hit Dice.

Регулировка уровня расы может считаться как для мощной расы по сравнению со стандартной расой персонажа типа человека или дварфа. При создании персонажа этой расы добавьте регулировку уровня для уровня персонажа существа, чтобы определить эффективный уровень персонажа, т.е его ECL.

Поскольку персонажи этих мощных рас обладают более высоким уровнем, чем просто их уровень персонажа, они не получают уровни с такой же скоростью, как и нормальный персонаж. Персонаж использует свой ECL, чтобы определить, сколько опыта требуется для достижения нового уровня. См. Таблицу 1-2: ECL Требование опыта для уточнения того, как ECL персонажа воздействует на XP, необходимые для повышения уровня. Таблица охватывает персонажей с регулировкой уровня +1 (затронутые планами), +2 (дроу и дуэргары) и +3 (свирфнеблины). Для регулировки уровня более чем +3 экстраполируйте данную информацию, чтобы определить XP-требования для персонажа.

Например, кентавр имеет регулировку уровня +7, так что паладин-кентавр 1-го уровня имеет ECL 8 (1 уровень персонажа плюс регулировка уровня +7). Нормальный персонаж 1-го уровня нуждается в 1,000 XP для перехода на 2-й уровень, но этот паладин-кентавра - персонаж 8-го уровня, начинающий игру с 28,000 XP, и он должен достигнуть 9-го уровня, прежде чем сможет добавить другой уровень персонажа. В этом случае, он нуждается в общем количестве 36,000 XP, чтобы стать паладином 2-го уровня, общее количество 45,000, чтобы стать паладином 3-го уровня, общее количество 55,000, чтобы достигнуть 4-го уровня и так далее. По существу, вместо необходимости <уровень персонажа> x 1,000 для достижения следующего уровня класса, ваш персонаж нуждается в <ваш ECL> x 1,000, чтобы достигнуть следующего уровня класса.

Показатели способностей для чудовищных PC

Показатели способностей для этих рас производятся согласно процедуре, описанной в Главе 2 «Руководства Ведущего». Необычные расы, описанные в Главе 1 этой книги (дроу, дуэргары, свирфнеблины и затронутые планами) не следуют этой процедуре; их расовые модификаторы показателей способностей можно найти в описаниях расы.

Позволение мощных рас в игре

Так как это - не стандартные расы персонажа, Вы должны решить, желаете ли Вы позволять игроку производить персонаж из любой из этих рас.

Если ECL персонажа выше среднего уровня других игровых персонажей в группе, персонаж, вероятно, слишком мощен для текущей группы. Вы не должны допускать такого персонажа в группу, если Вы не хотите трудностей, связанными с группой, составленной из персонажей различных уровней силы. Неравенство на один уровень для персонажей высокого уровня - вероятно, не проблема, но это может стать существенным различием в группе низкого уровня.

Даже если персонаж попадает в пределы диапазона силы остальной части группы, Вы можете отвергнуть его, если не думаете, что персонаж удовлетворяет вашей кампании — Вы имеете решающее слово в том, персонажей какого вида игроки могут создавать для вашей игры.

Персонажи выше 20-го уровня

Некоторые из персонажей, описанных в этой книге, выходят за пределы 20-го уровня. Они используют термины, полностью детализированные в «Руководстве Эпического Уровня». Когда представляется блок статистики персонажа , слово "Эпический" в секции класс/уровень относится к выгодам персонажа эпического уровня. На каждом уровне после 20-го персонаж выбирает одну из выгод эпического уровня. Персонажи не получают основанных на уровне способностей, увеличения показателей и умений после 20-го уровня, как прежде. Те выгоды эпического уровня, которые персонаж имеет, описаны в секции специальных качеств блока статистики персонажа.

+1 эффективный уровень: Персонаж получает уровень в классе, приобретая особенности класса и пункты навыка для этого уровня класса, и увеличивает свой максимальный разряд навыка на 1. Он не увеличивает свой базовый бонус атаки, Hit Dice, очки жизни или базовые спасброски. Вы не можете использовать эффективные уровни, чтобы увеличить уровень классов персонажа более чем до 20. Вы не можете использовать эффективные уровни, чтобы увеличить уровень персонажа в классе, от которого он отказался (типа экс-клерика, экс-монаха или экс-паладина).

Когда персонаж выбирает эффективный уровень в качестве выгоды эпического уровня, скорее часть класс/уровень статистического блока персонажа показывает измененный уровень этого класса (фактические уровни плюс эффективные уровни), чем запись "Эпический" и число. Так что Эльминстер записан как боец 1/жулик 2/клерик 3/волшебник 20/архимаг 5/эпический 4, даже при том, что он фактически имеет пятнадцать уровней выше 20-го уровня персонажа. Шесть из этих уровней - эффективные уровни волшебника (включенные в "волшебник 20" и пять - эффективные уровни архимага (включенные в "архимаг 5"). Оставшиеся четыре - другие выгоды эпического уровня.

+1 способность: Добавляется +1 к одному показателю способности. Эта выгода эпического уровня заменяет увеличение показателя способности, которую персонажи обычно получают каждые четыре уровня.

+1 атака: Добавляется +1 к базовому бонусу атаки. (Монахи также добавляют это к своему бонусу невооруженной атаки.) Этот бонус не увеличивает количество дополнительных атак, которые Вы получаете из-за высокого базового бонуса атаки (так, для бойца 20-го уровня базовый бонус атаки увеличивается +21/+16/+11/+6 без того, чтобы получить пятую атаку с +1).

+1 бонусный уровень заклинания: Персонаж получает 1 ячейку заклинания в день, уровень которой на один выше, чем самый высокий уровень заклинания, которое он может читать в этом классе. Эта выгода доступна, только если персонаж уже имеет 20 уровней в колдовском классе. Например, если бы Эльминстер выбрал эту выгоду, он получил бы одну ячейку заклинания волшебника 10-го уровня. Если бы он выбрал это снова, он получил бы 1 ячейку заклинания 11-го уровня. Если персонаж имеет достаточно высокий модификатор способности, чтобы получить бонусное заклинание для этого уровня заклинания, он также получает это бонусное заклинание этого нового уровня. Нет никаких заклинаний уровня выше 9-го для волшебников, колдунов, клериков и друидов, 4-го для паладинов и рейнджеров или 6-го для бардов. Однако, эти ячейки заклинаний могут использоваться для заклинаний низшего уровня или метамагических заклинаний.

Создание персонажей выше 1-го уровня

Вы можете захотеть начать вашу кампанию с относительно опытными героями вместо новичков 1-го уровня. Если Вы делаете так, используйте Таблицу 2-24 в «Руководстве Ведущего», чтобы определить ценность оснащения персонажа. Если персонаж выбирает класс, поощренный его родным регионом (см. Главу 1: Персонажи), добавьте 300 gp к ценности, показанной в таблице, чтобы учесть бонусное оснащение персонажа, полученное на 1-м уровне. Персонаж не будет иметь этого бонусного оснащения — в конце концов, у него было время исчерпать, износить или продать его. (Это правило применяется к NPC также, как к PC).

Если персонаж - член мощной расы, используйте эффективный уровень персонажа, чтобы определить оснащение персонажа.

Божества-покровители

Как отмечено в Главе 5, на Фаэруне есть много богов, и большинство интеллектуальных людей поклоняется более чем одному богу или по крайней мере воздают должное различным богам, когда того требуют обстоятельства. Однако, большинство жителей Фаэруна чувствуют привязанность к одному определенному божеству.

Выбор персонажем божества-покровителя никогда не ограничивает то, каким божествам персонаж может отдавать почести. Все боги Фаэруна признают, что их товарищи-боги имеют свои собственные сферы и области контроля, и ни один не предотвращает своих последователей от признания того же самого.

Выбор персонажем божества-покровителя не создает для этого персонажа никаких специальных обязательств. Выбор покровителя просто указывает, которое из божеств является личным фаворитом персонажа. Выбор персонажем покровителя отражает амбиции персонажа и его самоизображение (большинство людей хочет быть настолько подобными своему божеству-покровителю, насколько это возможно для смертного) и отражает ценности персонажа.

Если он не божественный заклинатель, персонаж не находится ни под каким обязательством обращать кого-либо в веру своего божества-покровителя, делать специальные жертвы или даже сообщать другим смертным, какое божество-покровителя он почитает. Даже клерики и друиды, как ожидается, не будут постоянно искать последователей. Приключенец-клерик представляет свою веру через свои действия и причины, за которые он борется, не увещевая своих товарищей при каждой возможности.

Божества-покровители и мертвые

Персонаж, выбравший божество-покровителя, может быть возвращен из мертвых всеми нормальными методами, если персонаж желает возвращаться. Процесс несколько более труден для персонажа, не выбравшего при жизни божество-покровителя.

Келемвор, бог мертвых, в конечном счете распоряжается невостребованными душами, захватывая их и делая невозможным возвращение их к жизни. Этот процесс распоряжения занимает 1d10 дней. В это время персонажи, умершие без божества-покровителя, могут быть подняты, возрождены или перевоплощены, если заклинание, которое возвращает их, прочитано прежде, чем Келемвор обратит внимание на душу. После этого только *чудо* или *желание* может вернуть персонажа к жизни.

Даже если игрок не выбрал божество-покровителя для своего персонажа прежде, чем персонаж встречает свою смерть, игрок может выбрать его во время смерти персонажа. Если игрок решает не выбирать покровителя, когда его персонаж умирает, персонаж действительно неверующий и должен смешаться с остальной частью невостребованных душ Плана Фугу. Если игрок решает объявить покровителя, он должен выбрать божество, в котором он хоть немного заинтересован. Даже если персонаж никогда активно не показывал интереса к любому специфическому богу, путь отыгрыша персонажа обычно предложит ему бога. Например, персонаж доброго мировоззрения, посвятивший себя магии, естественно, стремится к Мистре, принимая во внимание, что авантюрист почти любого класса или мировоззрения может естественно стремиться к Шондакулу, если он имел интерес к путешествиям или исследованиям.

Короче говоря, есть лишь одно кардинальное правило относительно персонажей и божеств-покровителей: никогда не наказывайте игрока за отсутствие записи о божестве-покровителе в его листке персонажа.

Необязательные правила

Большинство игровых продуктов «Забытых Царств» предполагает, что единственные книги правил, которые Вы используете - три основные книги правил, эта книга и «Резюме Монстров: Монстры Фаэруна». Установка кампании предполагает, что Вы имеете доступ к монстрам, описанным там.

Вообще, любое необязательное правило, которое Вы позаботитесь добавить, работает так же для набора кампаний на Фаэруне, как и в любой другой D&D-кампании. Различные необязательные престиж-классы и другой материал из серии Руководств Строителя легко вписываются в фаэрунскую кампанию с маленькой регулировкой или вообще без нее.

«Руководство Эпического Уровня» полностью поддержано в кампании «Забытых Царств». Фактически, многие из персонажей, описанных в этой книге, используют правила продвижения из «Руководства Эпического Уровня». Обратитесь к врезке о персонажах выше 20-го уровня, выше.

Психики

Эта книгапредставляет Фаэрун и в целом весь Торил как непсионический мир. Однако, это не означает, что Вы не можете использовать правила из «Руководства Психиков» для вашей фаэрунской кампании. Психические силы редки, и большинство людей находит немного различий между психикой и магией. Не используйте вариант Не-магической Психики, описанный в Главе 5 «Руководства Ведущего», в вашей фаэрунской кампании.

Реакция на психонических персонажей

Психоники редки на Фаэруне и в значительной степени неизвестны нигде, кроме областей, где живут психонические монстры. Такие области включают Юг, где имеют влияние юань-ти (особенно город Хлондет в Вилонском Пределе) и Подземье (благодаря влиянию пожирателей разума). В Уотердипе, несомненно, есть несколько персонажей с психоническими способностями, также как и в больших урбанизированных областях типа Амна и Калимшана.

Вообще, психонические персонажи могут ожидать той же реакции и отношения, что и тайные заклинатели. Области, которые приветствуют или по крайней мере принимают волшебников, будут приветствовать психонических персонажей с равным энтузиазмом (или недостатком такового). В областях, где волшебников боятся или избегают, типа Амна, психонические персонажи должны тщательно выбирать дорогу.

Многие заклинатели, вероятно, посчитают психонических персонажей потенциальными магически ми конкурент ами, так что психоническим персонажам стоит скрывать свои таланты там, где они, вероятно, встретят ревнивого волшебника или клерика (в Тэе, например).

Психоники и региональные умения

Психоника и психонические воинские классы не одобряются ни в одной из областей Фаэруна. Региональные умения (и региональный бонус оснащения) недоступны таким персонажам.

Если Вы решаете, что психоники должны играть большую роль в вашей кампании, Вы можете несколько ослабить эти ограничения. «Регионы» Ташалар, Чалт, Вилонский Предел и Серый дварф более вероятны, чем другие части Фаэруна, для происхождения психонических персонажей, и могут считаться привилегированными областями для психоники и психонических воинов.

Прохождение игры

Все правила, ситуации и руководящие принципы, описанные в «Руководстве Игрока» и «Руководстве Ведущего», применимы и к набору кампаний на Фаэруне. Бой идет в том же порядке, спасброски рассчитываются таким же образом, опасности и специальные атаки работают как обычно.

Единственные дополнения к правилам управления игрой - время и дополнительная информация об использовании карт для ландшафта и сухопутного движения.

Ход времени

Календарь Фаэруна описан в Главе 3: Жизнь на Фаэруне. Многие Ведущие находят полезным строго следить за ходом времени в своих кампаниях. В основном, прослеживание времени помогает Вам управлять использованием специальных способностей, которые могут использоваться лишь один раз в неделю, или один раз в год, или с другими приращениями. Например, паладин ограничен частотой использования *снятия болезни,* и время от времени может неожиданно возникать ситуация игры, при которой несколько персонажей страдают от болезни, и важно знать, когда способность паладина станет доступной снова.

Прослеживание времени

Самый точный и полный способ выдержать ход времени в вашей игре состоит в том, чтобы создать журнал кампании. Незаполненная сетка, подобно ежемесячной книге назначений, работает вполне хорошо — Вы можете отмечать дни по мере их появления на Календаре Харптоса и использовать место, предусмотренное для каждого из дней, чтобы обратить внимание на главные детали или использование управляемых временем специальных способностей.

Время от времени Вы должны дать персонажам игроков некоторый существенный «спад времени», окно в несколько недель или месяцев, во время которого не происходит никаких приключений. Это важно, потому что это дает персонажам возможность предпринять задачи типа создания предмета, которые являются важной способностью игры для многих персонажей. Если каждое приключение в вашей кампании следует прямо по пятам предыдущего, волшебники и клерики никогда не получат шанса заняться исследованием заклинаний или созданием изделий.

Конечно, вы не нуждаетесь в отыгрыше сесии, в которой ничего не происходит — Вы можете просто перескакивать вперед на несколько недель или месяцев, спрашивая игроков, есть ли у них какие-либо долгосрочные проекты для их персонажей. Это также помогает приостанавливать недоверие, когда персонаж пролетает с 1-го уровня до 10-го через несколько месяцев игры. Персонажи игроков просто наслаждаются некоторой отсрочкой от своих непрерывных приключений и исчерпают больше календарного времени, чем укажет сумма их приключений.

Десятидневки против недель

Фаэрунский календарь Харптоса делит его на 30-дневные месяцы по три десятидневки в каждом, которые являются самым близким эквивалентом недели на Фаэруне. Хотя есть некоторый смысл связать управляемые временем способности с десятидневками вместо недель, Вы можете не захотеть делать этого. Прежде всего, способность, употребимая раз в десять дней, слабее, чем способность, употребимая раз в семь дней. Во-вторых, календарь Фаэруна включает дни фестивалей, которые не попадают ни в одну из десятидневок года. Если Вы хотите использовать десятидневки вместо недель, Вы должны учесть, что каждый из пяти фестивальных дней должен «принадлежать» десятидневке, предшествовавшей ему — что означает, что пять недель года Фаэруна будут иметь фактически по одиннадцать дней, а не по десять, ослабляя управляемые временем способности еще сильнее.

Если Вы прослеживаете управляемые временем способности проходом дней вместо десятидневок, просто делайте примечание, что способность используется раз в семь дней. Если способность может использоваться только раз в неделю, персонаж не может делать этого снова до прохождения семи дней. Если это годно к употреблению неоднократно в неделю, после каждого «использования» следует ждать семь дней, прежде чем оно станет доступно снова.

Ландшафт и движение

В кампании «Забытых Царств» имеются большие приключения, которые будут найдены в странных и отдаленных странах. У вас есть целый мир, который вы можете описать вашим игрокам, заполненный сотнями уникальных мест и городов для исследования их персонажами. Ваши персонажи могут пересекать Анорач, чтобы исследовать дварфские руины Аскоура, идти под парусом в Море

Упавших Звезд, чтобы достигнуть города Вестгейт, или идти в заполоненные оградами холмы Тара в поисках разрушенного замка, чтобы разграбить его.

Типы ландшафта

Карта Фаэруна показывает большинство континента в масштабе 120 миль к дюйму. Только самые большие особенности могут быть включены в этот масштаб — Вы можете предполагать, что тысячи крошечных поселков и деревень, бесчисленных водоемов и озер и потоков и бесчисленных рощиц, рощ и лесистых местностей существуют, но просто не показаны на карте. Следующие типы ландшафта можно найти на карте:

Бесплодный/Разбитые земли (Barren/Badlands): Скалистые области с очень редкой растительностью. Разбитые земли перекрещиваются лабиринтообразными долинами, отдельными холмами и скальными формированиями причудливой формы.

Расчищенный/Смешанный (Cleared/Mix): Открытые области, которые были расчищены для сельского хозяйства. Расчищенная область может содержать маленькие группки деревьев, низких холмов и других географических особенностей. Смешанные области естественно открыты и раскидисты и включают разнообразие незначительных очертаний суши типа низких холмов, прерий, рассеянных деревьев и маленьких ручьев.

Лес (Forest): Любая область, плотно покрытая высокими деревьями. Деревья могут быть хвойными или лиственными.

Ледник (Glacier): Большая масса льда в высоких горах или в высоких широтах. Лед находится в движении (хотя очень медленно), создавая щели, торосы и другие опасности.

Степи (Grasslands): Открытые и довольно плоские области, покрытые главным образом травой. Около открытой воды могут расти некоторые деревья и кусты.

Высокие горы (High Mountains): Области, покрытые крутыми скальными пиками. Области высоких гор имеют по крайней мере несколько пиков, достаточно высоких, чтобы оставаться снежными в течение года, даже в умеренном или теплом климате. Высокие горы также имеют отличающиеся пояса деревьев. Горные области содержат проходы и долины, которые ниже, чем окружающие их пики.

Холмы (Hills): Скалистые области, которые являются более низкими и менее крутыми, чем горы. Подобно горным областям, холмистые области могут также содержать долины, которые ниже, чем окружающие их холмы.

Джунгли (Jungle): Исключительно густой и влажный лес.

Озеро (Lake): Внутренний пресноводный водоем. Озеро Пара - исключение, это на самом деле соленое устье Сияющего Моря. Азулдат, Озеро Соли, является соленым, а не пресноводным.

Низкие горы (Low Mountains): Области, более высокие, более крутые и более скалистые, чем холмы, но менее, чем высокие горы. Низкие горы недостаточно высоки, чтобы иметь пояса деревьев или сохранять постоянные снежные шапки в умеренных или теплых областях. Горные области содержат проходы и долины, которые ниже, чем окружающие их пики.

Болото (Marsh): Низкие, затопленные области, которые поддерживают стоячий тростник и другую низкую растительность, но деревьев немного. Болота могут содержать островки довольно сухой земли, разделенные застойной водой или вялыми потоками.

Пустошь (Moor): Открытые области, часто довольно высокие, но плохо просушенные. Пустоши обычно травянисты, с прорехами низких кустов и трясин.

Река (River): Текущая вода, слишком глубокая и широкая, чтобы пересечь ее без плавания или использования моста, лодки или брода.

Дорога (Road): Маршрут с гладкой и устойчивой поверхностью, покрытый утрамбованной землей или гравием и имеющий стоки для дождевой воды.

Скалистая пустыня (Rocky Desert): Бесплодная область, покрытая скалами и кустарником.

Песчаная пустыня (Sandy Desert): Бесплодная область, покрытая движущимися песками и песчаными дюнами.

Топь (Swamp): Низкая, затопленная область, подобная болоту, но покрытая деревьями.

Тропа (Trail): Протоптанные следы, отмечающие разумно эффективный маршрут через область.

Сухопутное движение

Мощные волшебники могут телепортироваться от одного пункта к другому, но большинство остальных жителей Фаэруна ходят, ездят, летают или плавают с места на место. Используйте правила из Главы 9 «Руководства Игрока» для сухопутного движения на Фаэруне. Карта Фаэруна включает ландшафт, не показанный в Таблице 9-5: Ландшафт и сухопутное движение в «Руководстве Игрока». Используйте вместо этого Таблицу 8-2 отсюда.

ТАБЛИЦА 8-2:
ЛАНДШАФТ И СУХОПУТНОЕ ДВИЖЕНИЕ НА ФАЭРУНЕ

Ландшафт	Дорога	Тропа	Бездорожный
Бесплодный / Разбитые земли	X1	X1	X ¾
Расчищенный / Смешанный	X1	X1	X1
Лес	X1	X1	X ½
Ледник		—	X ½
Поле	X1	X1	X1
Высокие Горы	X ¾	X ½	X 1/8
Холмы	X1	X ¾	X ½
Джунгли	X1	X ¾	X ¼
Низкие Горы	X ¾	X ½	X ¼
Болото	X1	X ¾	X ½
Пустошь	X1	X1	X ¾
Скалистая Пустыня	X1	X1	X ¾
Песчаная Пустыня	X1		X ½
Топь	X1	X ¾	X ½

В определенных областях существует намного больше дорог и троп, чем показано на карте — на ней отмечены только главные маршруты по пересеченной местности. Летающие существа игнорируют штрафы движения по всем типам ландшафта, кроме низких гор и высоких гор, с которыми они обращаются как с холмами и низкими горами соответственно.

Другие ресурсы

Ведущий имеет множество доступных ресурсов для расширения кампании «Забытых Царств». Кроме будущих изделий игры, журналы «Dragon» и «Dungeon» поддерживают установку игры. «Dungeon» в особенности - превосходный источник для DMa для поиска материала для приключений, так как большинство приключений может быть легко приспособлено к установке «Забытых Царств».

Также сайт www.wizards.com/dnd часто обновляется информацией для игры, приключениями, персонажами и местоположениями и для игры «Подземелья и Драконы», и конкретно для кампании «Забытых Царств».

Приключения

Приключения на Фаэруне во многом подобны приключениям в основной игре «Подземелья и Драконы», за исключением специфических для Торила монстров, злодеев и фона. В этой секции мы обсудим подземелья Фаэруна и определенные столкновения по местностям.

Проектировщики подземелий

Что отличает фаэрунские подземелья от подземелий других миров? Главным образом история. Независимо от его первоначальных или текущих функций (см. Главу 4 «Руководства Ведущего» для обсуждения типов подземелий), подземелье Фаэруна несет печать его первоначальных строителей и различных групп, которые занимали его за столетия. Немногие из подземелий Фаэруна остаются пустыми надолго.

Независимо от того, кто построил подземелье, *порталы* могут соединять его с другими подземельями той же разновидности или группы строителей, формируя сеть, которую прошлые жильцы некогда использовали и которая теперь обеспечивает персонажей игроков быстрым способом прыгать от подземелья к подземелью. Аналогично, многие подземелья содержат связи с Подземьем.

Авантюристы: Эта категория строителей подземелий включает безумных волшебников типа Халастера, архитектора обширного подземелья Подгорья. Успешные авантюристы ищут безопасные места для своего богатства, и инициативный народ строит укрытия, чтобы скрыться от своих врагов, когда дело становится совсем плохо. Особенности подземелий авантюристов варьируются достаточно широко. Области, защищенные против наблюдения и астрального путешествия обычны, как и *порталы*, ведущие куда-либо.

Более причудливые особенности могут включать зоологические или ботанические коллекции (иногда содержащиеся, иногда беснующиеся), межпространственные тюрьмы, удерживающие извергов или элементалов, лабиринты и ловушки, построенные для охраны особых сокровищ, комплексы миниатюрных палат, доступных только посетителям, которые магически уменьшены в размере, и обширные лаборатории, содержащие смертельные эксперименты, все еще действующие после прохождения столетий.

Бехолдеры: Бехолдеры часто вырезают подземные логовища, используя рабочую силу рабов (захваченных их способностью *зачарования*) и свои силы *дезинтеграции*. Логовища бехолдеров обычно имеют вертикальную архитектуру, с которой может быть трудно обращаться без полета или левитации. Они часто наполнены магическими причудами и другими сокровищами.

Дварфы: Лучшие строители подземелий Фаэруна, дварфы строят все – от простых шахт до подземных городов, вырезанных в скале. Построенные дварфами подземелья обычно имеют укрепленные поверхностные входы в горных или холмистых областях. Более поздние жильцы, имеющие средства содержать обороноспособность в хорошем состоянии, обычно пользуются их преимуществом.

Даже маленькое построенное дварфами подземелье имеет жилые области, обеспечен ные водой , и области хранения для продовольствия, торговых товаров и оружия. Постоянные поселения обычно имеют храмы и катакомбы, хорошо защищенные ловушками в каменной кладке, магическими рунами и конструкциями-стражами типа големов.

Драконы: Драконы иногда выкапывают свои собственные подземные логовища, но чаще они приходят в естественные пещеры или выгоняют более слабых жильцов из подземелий, которые те построили. Занятое драконом подземелье будет иметь по крайней мере одну большую, высокую палату или пещеру, которая позволяет дракону биться на крыльях. Если дракон не может телепортироваться, его логовище также будет иметь вход, через который дракон сможет пролететь или проплыть.

Если у дракона есть союзники или служ ители, они будут размещены поблизости в некоторой области, куда дракон имеет доступ, типа боковой пещеры или поверхностной деревни.

Дроу: В отличие от дварфов, обычно строящих подземелья от поверхности вниз, дроу поднимаются к поверхности из Подземья. Подземелья дроу служат точками подскока для совершения набегов, торговли или колонизации. Они обычно содержат только спартанскую обстановку. Снабжение (включая воду) обычно крадется с поверхности или приносится из Подземья. Подземелья дроу часто содержат камеры для заключенных и рабов.

Халфлинги и гномы: Халфлинги и гномы закапываются в склоны, чтобы создать частные дома, шахты или маленькие защищенные общины. И те, и другие любят строить в холмах и гора х.

Люди и другие поверхностные расы: Многие подземелья Фаэруна – просто нижние пределы структур, построенных на поверхности. Подземные уровни этих зданий часто остаются надолго после того, как главная структура разрушена. Эти подземелья могут быть чрезвычайно опасны ми для исследования. Они могут быть структурно слабыми и склонными к разрушению, особенно когда авантюристы швыряют вокруг заклинания *огненного шара* и *заряда молнии*. Многие из этих подземелий включают старые катакомбы, которые бывают хорошо защищены ловушками и магическими оберегами, но содержат очень немного сокровищ.

Силовые группы: Различные организации и секретные кабаллы Фаэруна строят весь спектр подземелий, слежащих безопасными домами, учебными центрами, крепостями и станциями на пути перемещающихся членов. Более активные строители подземелий включают Культ Дракона, постоянно разыскивающий места для размещения новых драколичей, и Жентарим, предпочитающий секретные крепости и отдаленные места, содержащие существующие *порталы*.

Известные подземелья Фаэруна

Авантюристы на Фаэруне называют каждый подвал и подземный проход подземельем (dungeon (англ.) – подземелье, застенок) , даже размещенные на чистом месте и никогда не предназначаемы е или используемые для лишения свободы. Некоторое время назад под этим словом стали подразумевать любое место со старыми камнями, где могут скрываться монстры, может лежать скрытое сокровище , или его можно найти и авантюристы идут его ис следовать.

По этому определению Фаэрун содержит тысячи подземельей, от вех до действительно потерянных мест, которые помнят только в старых рассказах и записях. Очень немногие из самых известных перечислены здесь – из-за их легендарного богатства, явного размера, местоположения около городов или торговых маршрутов, печально известной истории или потенциальной важности.

Лес Ардип: Этот маленький лес, остаток эльфийского королевства, находится близко к шумному городу Уотердип. Приятный край Леса Ардип скрывает плотнорастущий лес, внутренность которого испещрена грядами и ломающими шею оврагами, скрытыми густой лозой и кустарником, где постоянно стоят туманы, где бродят дикие кабаны и где скрыты руины. Объявленные вне закона и несколько одиноких эльфов живут в Ардипе. Также здесь скрываются случайные совиные медведи, волки или стирджи, но ничего хуже нет— кроме безумного немертвого эльфийского героя Релурона.

Могила Релурона в самом сердце Ардипа охраняется по крайней мере тремя баэлнорнами (добрые личи; см. «Резюме Монстров: Монстры Фаэруна»), удерживающими живых подальше. Искривленный злой магией в своем последнем сражении, Релурон ныне – безумная, агрессивная летучая пара скелетных рук и глаз. С воплем он рубит магическим мечом любого, кто рискует оказаться поблизости.

В Ардипе также есть известная Зеленая Поляна, Танцующая Лощина и некоторые древние туннели и подвалы, сохранившиеся с дней утраченного Королевства Фалорн, некоторые из которых могут все еще содержать сокровища или связываться с Подземьем.

Зеленая Поляна названа так потому, что в пределах ее защитного кольца вязов, независимо от сезона, условия всегда подобны весне. Существа доброго мировоззрения долгожданны, и лечащая магия, используемая на поляне, имеет необычно сильные эффекты. Никакая из троп к Поляне не держится дольше одной ночи.

Танцующая Лощина - маленькая, ровная долина с мягким мхом, короткими травами и папоротниками. Камень Леди, игольчатая скала, священная Илистри, стоит в ее центре. Дроу, поклоняющиеся Илистри, часто танцуют в Лощине в залитые лунным светом ночи, иногда во главе с Куилью Веладорн из Семи Сестер. Силы Камня Леди охраняют Лощину, и богиня, как известно, сама появлялась здесь.

Замок Гримстид («Жуткое Место», Castle Grimstead): Эта маленькая разрушенная твердыня лежит в лесах западного Шэдоудейла, к западу от Реки Ашаба и к северу от Нортрайда. Он разбит до основания, заросшего мхом и ползунами, его подвалы пронизаны подземными туннелями дроу, которые соединяются с подвалами Искривленной Башни и спускаются через мили проходов к огромному подземному озеру, за которым лежит необозначенная на картах территория Подземья. Жители Шэдоудейла мудро уступают замок и связанные с ним пещеры вниманию путешествующих авантюристов. Никто не хочет вернуть стены Гримстида, гниющее дерево и заполоненные монстрами подвалы поверхностному обществу.

Замок Краг (Castle Krag): Джиордан, ложный правитель Шэдоудейла, заявил свои права на эту древнюю башню дроу. Он стремился построить в твердыне форт, способный конкурировать с Даркхолдом на западе. К счастью Шэдоудейла, архитектурные навыки Джиордана были так же плохи, как и его нравственность, и Замок Краг легко пал после смерти агента Жентарима. Никто открыто не заявил прав на руины, но иногда на город с севера летят скалы, очевидно, запущенные одной из старых катапульт Замка Краг. Кто-то неизвестный продолжает восстанавливать старые осадные механизмы и обстреливать отдаленные фермы Шэдоудейла. Немногие из фермеров Шэдоудейла заинтересованы рвануть в Замок Краг, чтобы поймать стрелка за работой.

Замок Спулзир (Castle Spulzeer): Долина Спулзира находится в восточном Амне, недалеко от города Трайлстоун. Эльфы и дикие животные избегают заросшей долины, даже при том, что все следы ее призрачной твердыни, Замка Спулзир, уже исчезли. Ходят дикие легенды о магических взрывах, сражениях с личами и о скрытом *мифалью* городе, видимом только в лунном свете. Безотносительно правды во всем этом, действия (и исчезновения) местных приключенческих банд предполагают, что все еще есть что-то опасное для нахождения там, где некогда стоял Замок Спулзир. Стоит отметить, что на Ториле скрыто много других охраняемых *мифалью* руин, не перечисленных здесь (некоторый под землей, некоторые под водой), и большинство их имеет более чем справедливый шанс содержать и опасность, и сокровища.

Пещера Смерти (Cavern of Death): Это маленькая «естественная» сеть пещер в южных Каменных Землях, изрезанная потоками, все еще сочащимися сквозь них. Бывший волшебник Асбарон, ныне лич, охраняет свой дом от вторгшихся со сборищем монстров, собранных со всего Фаэруна. Предполагается, что он отбил несколько атак Жентарима и несколько раз отпускал монстров бродить по Каменным Землям и подвергать опасности патрули и караваны жентов.

Пещеры Когтей (Caverns of the Claws): Это печально известная троллья твердыня в Каменных Утесах (сторона утеса, примыкающая к Высокой Дороге, к востоку от Вечерней Звезды) в Кормире. Несмотря на повторяющиеся рейды патрулей Пурпурных Драконов, тролли из Каменных Земель неоднократно устраивают логовища в этом простом комплексе пещер.

Рушащаяся Ступень (Crumbling Stair): Эта разрушенная мраморная спиральная лестница поднимается от заросшего основания на гряду в Холмах Меча к востоку от Уотердипа, между Лесом Ардип и Улувином. Она была некогда особняком Таэрос, домом колдуна Ибрита, основавшего здесь школу волшебников для молодых женщин. Их исчезнувшие заклинания держат ведущие наверх разбитые ступени (которые, очевидно, никуда не ведут), где скрываются блуждающие огоньки. Лестницу также посещает убийственный призрак: летучий пылающий меч, шлем или человеческая форма.

Другой ее конец спускается в обширные подземные пути, заселенные такими проявлениями, как человеческая рука без тела, играющая пылающим набором (иногда кружащимся) драгоценных камней; темная, затененная, быстро скользящая человеческая фигура, в капюшоне, указывающая, подзывающая или размахивающая мечом; и хорошо одетая, с дикими глазами леди-эльф в цепях, беззвучно кричащая и умоляюще жестикулирующая о спасении. Их происхождение и цели неизвестны, но некоторые из них заманивают вторгшихся в смертельные ловушки. В подвалах может обрушиться потолок, и в них вполне могут жить бехолдеры.

Склеп Создателей Чудес (Crypt of theWondermakers): Находящийся в подвале таверны в Скорнубеле, этот склеп, как считают, населен личами, наряду с множеством магических изделий, которые они собрали, обработали и теперь владеют ими в несмерти. Стражи под их контролем включают ужасов в шлемах, странных големов и другие автоматы и поедателя магии (ншруу) в стасис-сфере.

Замок Драконье Копье (Dragonspear Castle): Эта известная разрушенная крепость доминирует над длинной, одинокой дорогой Торгового Пути, идущей на юг из Даггерфорда (мимо Высокой Пустоши). Некогда могучий замок авантюриста Даэроса, Драконье Копье более чем за столетия становился домом последовательности падших тварей и монстров, от орксих армий до драконов и темных извергов. Обыскиваемые неоднократно бесстрашными приключенческими бандами, его рушащиеся, разграбленные залы становятся логовищами бандитов или монстров, лишь для того, чтобы быть расчищенными снова.

Десятилетие назад армии из Уотердипа и других торговых городов запада собрались, чтобы произвести зачистку Драконьего Копья, от извергов проскользнувших на Фаэрун через *портал* на нижних уровнях замка. Священники Темпуса основали святыню в пределах стен замка, чтобы придержать чудовищных эмигрантов Драконьего Копья, но святыня существует в состоянии бесконечной осады багбиров, читайнов, дьяволов, дроу, орков, кваготов и других существ, пробирающихся в Драконье Копье через Подземье. Авантюристы, посещающие Драконье Копье, чтобы помочь темпуранским защитникам, будут приняты с благодарностью, и им позволено забирать все, что они смогут урвать от неприятных жителей замка.

Ужасное Логовище Алоккайра (Dread Lair of Alokkair): В северо-восточном Шэдоудейле, недалеко к югу от фермы известного Арфиста и авантюриста Сторм Сильверхенд, есть скрытый лесом и пронизанный пещерами склон известнякового утеса, известный как Лисий Гребень. Одна из пещер в его северном склоне долго считалась населенной призраками и ведет к древней могиле. Могила в свою очередь соединяется с подземной пропастью, известной в легендах как Размалывающий Залив, за пределами которого, как считают, лежит великая магия. Это - местожительство лича Алоккайра, Короля-Волшебника утерянного Хлонтара, и хотя авантюристы, как известно, проникают через его палаты, имеются большие споры о судьбе самого Алоккайра — даже если все или большинство его сокровищ все же лежат непотревоженными.

Подземелье Склепа (Dungeon of the Crypt): Этот легендарный комплекс подземелий находится под Городом Уотердип – под Округом Захоронений, и достижим по секретным ступеням, спускающимся от одного из склепов. Компания Сумасшедших Авантюристов, известные авантюристы Уотердипа, говорила о боевых вампирах, нагах и противных ловушках, особенно – сидя у камина. Подземелье Склепа соединяет нижние уровни города с верхним уровнем легендарного Подгорья — но после того, как Сумасшедшие Авантюристы отошли от приключений, никто еще не был способен найти туда путь.

Подземелье Смерти (Dungeon of Death): Бывшая шахта драгоценных камней дварфского клана Дипделв, этот подземный комплекс получил свое теперешнее зловещее название из-за использования его королем троллей Глараутом в качестве тюрьмы для человеческих рабов, предназначенных в пищу троллям. Он находится под травянистым холмом в пределах южного края Люрквуда на Севере Побережья Меча, около истоков Сияющего Ручья. Глараут погиб столетия назад, и самые последние новости об этом месте – то, что «импов и извергов» видели на вершине холма.

Подземелье Харка (Dungeon of the Hark): Где-то в скалистых горных хребтах на северном краю Высокой Пустоши находится комплекс набор руин и подземная цитадель, используемая бандитами. Самый последний из ее владельцев – крыс оборотень и таинственный лидер бандитов, известный как Харк («Прислушивающийся»).

Подземелье Руин (Dungeon of the Ruins): Прямо на север от слияния Рек Ровин и Сарбрин, около Сеттлстоуна на Севере Побережья Меча, есть маленький, заполненный монстрами подземный комплекс под руинами, которые некогда были школой волшебства. В древние времена, прежде чем в оболочке дварфской твердыни была построена школа, подземелье было древним дварфским убежищем. Варвары

избегают этой области, потому что там видели больших лягушкоподобных существ (булливаги? слаади?), танцующих вокруг костров. Подземелье остается небезопасным и, возможно, в нем лежат кости Компании Ривен Орб, приключенческой банды, исчезнувшей здесь.

Подземелье Мечей (Dungeon of Swords): Где-то в Змеиных Холмах, прямо на востоке от Высокой Пустоши, лежит покинутая серебряная шахта гномов: несколько подземных комнат, связанных с выработанной шахтой. Она служила домом нескольким приключенческим партиям, прежде чем ее не нашел Культ Дракона— заполненную монстрами и охраняемую смертельными оживленными летучими магическими мечами. Все еще небезопасная после смерти нескольких культистов, она, как считают, содержит в своих глубинах односторонний *портал* к северным Эвермурз.

Бесконечные Пещеры (Endless Caverns): В Высоком Лесу, прямо к югу от Звездных Гор, источник, впадающий в реку Бег Единорога, вытекает из этой большой сети известняковых пещер (и нескольких преднамеренно высеченных соединяющих их проходов), которая простирается в подземелье на многие мили, в конечном счете соединяясь с Подземьем. Старше, чем павшее эльфийское царство Иэрлэнн, она была домом нескольким ныне убитым драконам (скрытые запасы сокровищ которых могут все еще лежать там), и раньше ведомые иллитидами банды работорговцев-дроу совершали набеги на поверхностные царства.

Падший Проход (Fell Pass): Этот проход между Горой Аринрат и Горой Талангаболд на Севере Побережья Меча был могилой целой оркской орды, вырезанной в отчаянном сражении долгие годы назад дварфами Делзуна. Он населен призраками того сражения — и все еще содержит средства, которыми дварфы выиграли сражение: подземная цитадель, позволившая дварфским воинам рваться во все стороны, разгоняя орков. Говорят, что бехолдеры и горгульи наводняют эти богатые сокровищами палаты.

Гонтлгрим (Gauntlgrym): Расположенный где-то под Крагом к югу от Мирабара на Севере Побережья Меча, этот большой, древний подземный город был построен дварфами Делзуна. Его вентиляционная шахта на вершине пика была занята в качестве логовища недавно исчезнувшим красным драконом, и шахта опускается по крайней мере на три уровня палат, ныне заполненных множеством монстров, включая пожирателей разума и привидений. Самые нижние подвалы города ведут вниз и в конечном счете в Подземье — а в верхних пределах устроил свой дом Харграта, странная разношерстная банда монстров-приключенцев (алахи, лекротты и т.п), возглавляемая камбионом. Они защищают свою территорию от иллитидов и бесконечных монстров, извергнутых глубинным отродьем, которое они захватили и поместили в стратегические подземные палаты.

Залы Четырех Привидений (Halls of Four Ghosts): На западном краю Высокого Леса на Севере Побережья Меча стоит рушащийся великий зал лежащей в руинах, давно покинутой дварфской твердыни, теперь населенный призраками четырех дварфов, подзывающих любых дварфов, приближающихся к руинам. Старательные исследования авантюристов нашли подземную цитадель, открывающуюся с одной стороны ныне сухой шахты колодца, спускающейся из зала. Дом множества троллей (включая гигантов этой расы), эти палаты соединяются многими милями туннелей шахт (используемых рабовладельцами-дроу и иллитидами) с Подземьем.

Залы Молота (Halls of the Hammer): На северо-восток от Высокой Пустоши, прямо к востоку от Озера Высокая Звезда, находится карьер, связанный с давно покинутой дварфской твердыней. Поблизости стоит Зал Молота, давно покинутый окруженный палисадом домик, построенный авантюристами, исследовавшими твердыню. Много банд горевало, исследуя твердыню, названную по имени пылающего летучего оживленного военного молота (согласно дварфским легендам, он охраняет твердыню и не уйдет из нее). Авантюристы рассказывают о стражниках – ужасах в шлемах; огромная центральная палата его иногда полна сотнями человеческих трупов, свисающих на цепях с потолков, а иногда пуста; и здесь бродят по крайней мере пять привидений-стражей (см. «Резюме Монстров: Монстры Фаэруна»).

Призрачные Залы Вечерней Звезды (Haunted Halls of Eveningstar): В скалах западной стены Ущелья Звездной Воды прямо на север от фермерской деревеньки Вечерняя Звезда в северном Кормире вырыта бывшая бандитская твердыня. Дварфские каменщики построили эту подземную цитадель со строгими стенами и палатами для человека-бандита Ривиора. После его смерти различные монстры использовали залы в качестве логовища. Маги селились там и использовали магию, чтобы заставить некоторых монстров быть их охраной — лишь для того, чтобы быть убитыми другими монстрами или другими волшебниками. Призраки, вызванные множеством жестоких смертей за эти годы, дали залам их нынешнее наименование.

Недавно использованные для перегрузки караванов и хранения контрабанды местными агентами Жентарима и заполненные кобольдами, Призрачные Залы все еще соблазняют авантюристов и тех, кто ищет острых ощущений, прежде всего – из Кормира и Сембии. Местный храм Латандера, Дом Утра, обеспечивает размещение и руководство для тех, кто надеется отыскать сокровища.

Гробница Героев (Heroes Tomb): Простая сеть подземных палат для похорон, построенных дварфами для давно павших авантюристов, этот заполненный монстрами склеп лежит в основании заросших хлесом руин затерянной деревни Трулдар в восточном конце Люирвуда (к северу от Люирена). Авантюристы неоднократно обыскивали эти места в поисках легендарного Склепа Магикианов, который, как считают, находится где-то под Трулдаром, содержа кости — и всю магию — нескольких мертвых архиволшебников.

Скрытый Дом (Hidden House): Государственная тайна Кормира, этот лабиринт постоянно изменяющихся стен и проходов был некогда местом жительства колдуна-нетереза Фаэрила. Его можно достичь через *портал* в самой верхней комнате Башни Тессарила в Вечерней Звезде, и он служил убежищем и охотничьим угодьем для противников, играющих в смертельные прятки со своей добычей. Нет никаких карт Скрытого Дома — и по словам Эльминстера, «его двери не всегда открываются в те же самые комнаты, куда в прошлый раз — даже если этот прошлый раз был всего лишь несколько вздохов назад».

Холдфаст (Holdfast): Эта построенная эльфами безопасная твердыня (одно из многих подобных утерянных, скрытых или забытых убежищ, рассеянных по Фаэруну) достижима лишь при правильном направлении от вершины Стоящего Камня в Корманторе. По словам некоторых старых эльфов, теперь находящихся на Эвермите, это - ряд связанных *порталами* комнат, полных запасенной магии и магических ловушек, плюс несколько оживленные конструкции-стражи. Авантюристы, в замешательстве сбежавшие оттуда, говорят, что теперь это - дом немертвого человека-мага, так или иначе пойманного там.

Дом Камня (House of Stone): На восточном краю Леса Ардип стоит огромная квадратная башня, построенная по крайней мере тысячу лет назад дварфами и эльфами Иллефарна. Лунные эльфы имели обыкновение держать всех посторонних подальше от Дома Камня, но когда они ушли, башня стала общедоступной.

Дом Камня содержит сотни комнат, атриумов, залов, храмов и башен, объединенных подобно частям лабиринта. Некоторые палаты были давно разрушены сражениями или падением крыш, другие поднимаются и падают в шахты, а некоторые населены бесшумными вооруженными фантомами эльфов, дварфов и людей. Неудивительно, что во многих комнатах теперь живут вампиры и тени.

Легенды говорят о дварфском золоте, драгоценных камнях и складе оружия, скрытых здесь. Первоначально называемый Стоунтурном, он был построен для защиты Колодца Стоунтурн, все еще находящегося в его сердце. Воды Колодца Стоунтурн поднимаются из глубин Подземья, известных как Асмаэринглол, и много монстров приходит в Дом Камня из Подземья, чтобы перекусить авантюристами.

Железный Страж (Ironguard): Это – типичное «углубление в камне», одна из многих подобных маленьких простых могил, жилья и защитных сооружений, высеченных в камне по всему протяжению Фаэруна. Это специфическое укрытие в Каменных Землях охраняется магически оживленными летающими кинжалами того же самого вида, с какими можно столкнуться на верхних уровнях Подгорья.

Одинокая Башня (Lonely Tower): В высокой белой башне прямо на западе от Холодного Леса на самом севере Севера Побережья Меча теперь, как считают, живет могущественный волшебник, имеющий рудных и элементных стражей и твердо не желающий никаких посетителей. Компания Сумасшедших Авантюристов привезла предыдущего владельца башни - злого мага Арбейна и его учениц и супруг Тантру и Верендэй. Компания сообщила, что башня имеет много подвалов, в одном из которых был жутко светящийся исцеляющий пруд, который казался разумным.

Твердыня Лирара (Lyrar's Hold): К востоку от Моста Боарскир, на западном краю Леса Вирмов, эта бывшая твердыня лорда бандитов потеряла свое назначение из-за разрушительных действий времени (и драконов, борющихся за хорошее место для логовища). Все, что осталось – обширный подземный комплекс пещер и проходов — теперь неизбежно заполонено монстрами.

Гробница Мартека (Martek's Tomb): Где-то в Пустыне Опустошения в Рорине находится потерянная могила Мартека, Великого Визиря Рорина, «Величайшего из Магов». Местные легенды говорят о пирамиде, проклятии, которое высушило реку и эту зеленую землю; оазис, храмы, город и много магии – все это лежит под движущимися песками.

Муссум (Mussum): В 472 DR этот «проклятый» прибрежный город Чондата был оставлен чуме настолько стремительно, что большинство его товаров и принадлежностей все еще лежит в зданиях, по которым теперь бродят монстры, грызущие кости его убитых чумой граждан. Немногие забираются в руины сегодня. Те, кто забираются, все еще находят тела предыдущих исследователей, умерших на улицах. То, что сражает жертвы, делает их кожу бледно-зеленой и оставляет следы и нарывы на всем их теле.

Миф Драннор (Myth Drannor): См. Главу 4: География.

Миф Ринн (Myth Rhynn): Воистину древний укрытый *мифалью* город, теперь оставленный лесу, Миф Ринн лежит в сердце Вилдата. Это был некогда эльфийский город гробниц, куда укладывали мертвых, чтобы они покоились со всей честью (и множеством сокровищ). Магия его *мифали* предотвратила оживление или подъем мертвых и отгоняла драконов, но с ходом столетий *мифаль* распалась и теперь искажает лес вокруг себя. Кроме того, некий вид летающей скелетной нежити, стремящийся убивать всех эльфов (и способный телепортироваться вокруг), теперь живет в Миф Ринне, также как и блуждающие огоньки и, возможно, лич. Авантюристы сообщают, что были атакованы мощным заклинанием, когда карабкались через забитый лозой, опутанный деревьями каменный город. Они также говорят, что много могил раскрыты ненормально выглядящими деревьями и лианами.

Безымянное Подземелье (Nameless Dungeon): В северо-восточном Высоком Лесу (около Высоких Деревьев) стоят руины павшего Иэрлэнна, склеп под разрушенным и заросшим особняком. Есть также маленький подземный комплекс хранилищ около особняка (не охраняемый эльфами и не связанный со склепом особняка). Это, как говорят, давно покинутое дварфское или гномское жилище.

Пурпурные Залы (Purple Halls): Расположенная под холмом где-то в Тетире, эта маленькая подземная цитадель имеет идентичного близнеца в Пиках Спайдерхаунт к северу от Озера Яркая Звезда в восточном Фаэруне, связанного *порталами*. Тетирская получила свое современное название из-за использования ее наемной бандой, известной как Пурпурный Коготь, и после их смерти в сражении была заполонена монстрами.

Сарбрин (Sarbreen): Затопленный, забитый илом павший Город Молота, когда-то жемчужина дварфского королевства Ролдиар, находится под современным Вороньим Утесом (и формирует многие из его коллекторов). Секретные проходы спускаются к неизвестным глубинам под старым городом.

Шунач (Shoonach): Бывшее местонахождение злой Империи Шуун, разрушенная столица по имени Шунач для Тетира является тем же, чем Подгорье – для Уотердипа. Заполненный остаточными магическими эффектами от старых сражений, Шунач охраняется чем-то подобным *мифали*, что не дает нежити сбежать, максимизирует магию огня, минимизирует холодную магию, замедляет снаряды до скорости ползания и не дает работать божественным некромантским заклинаниям.

Мили и мили рушащихся зданий и сваленных стен скрывают землю, тут и там усеянную все еще активной магией. Авантюристы, которые входят в Шунач и выживают, чтобы рассказать об этом, видели в обширном подземном городе, лежащем в основании Горы Империал в центре руин ламий, тысячи немертвых тварей, похожих на лизардфолков в крепких панцирях, гноллов, гоблинов — и даже дроу. Храмы, дворцы и могущественные государственные здания стоят более-менее неповрежденными на вершине высокого холма. Немертвые теперь правят горой, и некоторые из них владеют палочками и другой магией, которая была бы достаточно устрашающей даже в руках живых.

Сауткрипт (Southkrypt): Уходящая туннелями в южные отроги Гор Меча, к северу от Леса Криптгарден на Севере Побережья Меча, это – покинутая дварфская твердыня и бывшие серебряные шахты. Иногда называемая Садом Сауткрипта, потому что дварфы начали высаживать вокруг зелень и зерновые (они с тех пор одичали и перепутались), эта твердыня в общем описывается как лабиринт палат и проходов, по которым бродят многие, многие монстрами.

Спеллгард (Саарелгард) (Spellgard (Saharelgard)): На западном краю Анорача, к востоку от Гор Серый Пик, находится представляющий собой лабиринт город-замок – обширная, покрытая мхом крепость. До недавнего времени бывший домом лича Сахарела, этот остаток Нетерила – ныне логовище различных бродячих монстров. Несколько эльфийских авантюристов, недавно сбежавших из него, сообщают, что в его южном конце есть храм ястребиноголовому богу (возможно, самозваному «богу-волшебнику» Нетерила) — и что по нему бродит прячущийся авантюрист-человек, атакующий вторгшихся или уводящий их к ожидающим монстрам и ловушкам.

Храм Блистающего Блеска (Temple of the Splendor of Splendors): Хотя рассказы менестрелей смутно применяют это название к нескольким местам на Фаэруне, реальное подземелье храма лежит где-то в сельской местности Чессенты. Его духовенство было убито столетия назад монстрами, которые затем ввергнись в борьбу между собой и были легко вытеснены или убиты другими вторгшимися. Позже используемое гильдией воров в качестве штаба и затем снова захваченное монстрами, оно вновь стало наполненным монстрами подземельем — и погибелью для многих приключенческих партий. Блистающий Блеск - магический драгоценный камень (разумный из-за хранения интеллекта нескольких магов), служащий божеству Саврасу, но о его природе ходят весьма различные рассказы, и он больше не может находиться в подземном храме.

Гробница Архимага (Tomb of the Archmage): В задней части пещеры логовища виверна в северо-восточных отрогах Гор Тетиамар (около истоков Реки Теш) есть маленький лабиринт комнат, щетинящихся магическими ловушками и оберегами, смертельными достаточно, чтобы изгнать Рыцарей Миф Драннора. Они нашли богатую магией могилу древнего архимага, но были вынуждены отступить перед атакой Жентарима, который выпустил некую устрашающую нежить, разорвавшую на части больше трех дюжин готовых к бою волшебников Жентарима. Сама могила, как считают, все еще лежит непотревоженной.

Подгорье (Undermountain): См. Главу 4: География.

Склеп Колдуна (Warlock's Crypt): Расположенный в устье Вьющейся Воды, это – «Склеп Ларлоха» (игра слов: «Ларлокс Крипт» – «Варлокс Крипт»), его название исказилось за столетия. Ларлох Теневой Король - лич устрашающей силы, управляющий жутким городом

Призрачные залы Вечерней Звезды

Эта подземная крепость известна – может быть, но это не просто цитадель кобольдов, убежище бандитов и давнее логовище множества монстров. Годами она использовалась как место испытания авантюристов, «правосудие опасностью» для преступников, и даже как крепость Магов-Регалов.

Слышали о них? Думаю, что нет. Они были волшебниками, стремившимися контролировать царства без правления, разумным убийством тут, надлежащим словом там, ловким делом еще где-то, наложением правильной иллюзии в одном месте и распространением специфического слуха в другом.

Высокомерные – да, и опасные — но это и есть путь магов. Никогда не было много Магов-Регалов, и они вели свою вражду и сражения с малагримами и другими. Некоторые говорят, что они создали опутывающую Торил сеть забытых и скрытых *порталов*, но я подозреваю, что они просто добавляли ловушки и средства управления к *порталам*, которые они находили, сработанным еще более старыми и более таинственными руками. В Призрачных Залах они оставили по крайней мере два действующих *портала*, глубинное отродье (одного из тех падших монстров, что изрыгают живущих тварей) и свитки заклинаний.

Что за заклинания? Способы открыть *порталы*, захватить *порталы*, скрыть *порталы* и управлять *порталами*. Магия, достаточная для управления всем Торилом, позади тронов — то, что пытаются получить Маги-Регалы. Некоторые говорят, что Регалы наблюдают за всеми, кто рискует войти в Залы, ища тех, кто способен стать их преемниками — или управляемыми магией разума заложниками. Другие говорят, что они – всего лишь исчезающая пыль, оставшаяся после бродячих монстров, заполненная кобольдами смертельная западня из темных проходов и замшелых костей, давным-давно обысканных Военными Волшебниками.

Я прошел Залы, и я бился с порочными тварями до смерти, и был вынужден бежать – и от Жентарима, использующего это место для укрытия контрабанды, и от Красных Волшебников, исследующих его для своих делишек. Я заявляю, что есть еще кое-что — и не только палаты – все еще запечатанное, и сокровища, еще не найденные. Я думаю, что что-то скрывается в Залах, наблюдая — и ожидая чего-то.

— Бримбив Габрор, старый авантюрист

привидений, духов, личей, вампиров и меньшей нежити. Ларлох ничего не желает столь сильно, кроме как того, чтобы остальная часть мира оставила его в покое. Если кто-либо рискует подойти слишком близко к склепу, Ларлох посылает лича уничтожить его или отбросить по воздуху. Далее этих противников ждут *паутины заклинаний* (области магической силы, содержащие много ожидающих заклинаний, затрагивающих тех, кто натыкается на них) и более мощные в сражении личи. Ходят слухи, что Ларлох – выживший из древнего королевства Нетерил.

Склеп Воинов (Warriors' Crypt): Врытый в голый горный хребет скал Каменных Земель к северу от центрального Кормира, это – маленький подземный комплекс могил. Его захоронения давно были разграблены, и Жентарим теперь использует его в качестве хранилища для пополнения запасов, охраняя его несколькими горгульями и магически оживленными конструкциями.

Склеп Виспера (Whisper's Crypt): Соединенная с Призрачными Залами в Каменных Землях к северу от Вечерней Звезды в Кормире длинным туннелем, эта область подземных хранилищ была станцией на пути караванов Жентарима, управляемой агентом жентов в Вечерней Звезде и младшим магом Виспером, прожившим здесь до смерти. За пределами разрушенного входного туннеля Склеп, как считают, состоит из дюжины или около того комнат, в одной из которых содержатся книги заклинаний Виспера и большое собрание микстур.

Местные существа

В некоторых отдельных местах концентрация некоторых существ отличается от нормальной. Несколько из самых известных таких областей описаны ниже.

Анорач: Люди-бедуины, шейды-нетерезы. Обычно сталкиваются с разведывательными группами или патрулями бедуинов, верхом на лошадах или верблюдах. Раведчики бедуинов включают 1d3+l воинов 1-го уровня и 1d2 рейнджеров уровня 1d3+2. Патруль бедуинов насчитывает ld4+4 воинов 1-го уровня, 1 клерика 3-го уровня и 1 лидера уровня 1d3+3. Чтобы определить класс лидера, бросайте d%: 01-75, боец; 76-85, рейнджер; 86-90, клерик; 91-95, колдун; 96-100, волшебник. Бедуины могут иметь любое доброе мировоззрение.

Битва Костей: Нежить всех видов.

Залив Чалта: Драконы-черепахи.

Граничный Лес: Дриады, пикси, сатиры, спрайты.

Чондалвуд: Дриады, призрачные халфлинги, пикси, сатиры, спрайты, дикие эльфы.

Чалт: Чуулы, динозавры, дварфы, гоблины, человеческие племена, дикие птерафолки, юань-ти. Менее обычно - аракокры, гидры, наги, троглодиты, тролли и виверны. Используйте информацию о бедуинах (в записи об Анораче, выше) для людей и дварфов.

Расколотые Горы: Багбиры, гоблины, хобгоблины, орки.

Холодный Лес: варвары Утгарда; используйте информацию о бедуинах (в записи об Анораче, выше).

Кормантор: Дроу, эльфы.

Дипуош: Драконы-черепахи, лизардфолки

Горы Дипвинг: Гриффоны, гиппогрифы, мантикоры, красные драконы, виверны.

Горы Бег Гиганта: Холмовые гиганты, каменные гиганты, гиганты-нежить (патрулируют из Каирнхейма в Подземье). Используйте статистику для огромных зомби из «Руководства Монстров».

Горы Хребет Дракона: Багбиры, гоблины, хобгоблины, орки, красные драконы, белые драконы среди пиков. Каменные гиганты, морозные гиганты и холмовые гиганты - в более низких пиках и в большинстве долин.

Земная Шпора/Горы Эарсфаст: Багбиры, дроу, гоблины, хобгоблины, орки.

Эвермурз: Тролли.

Затопленный Лес: Лозы-убийцы, черные драконы, темные деревья, лизардфолки, тащащиеся насыпи, шрикеры, тендрикулозы, пурпурные грибы.

Забытый Лес: Треанты.

Лес Вирмов: Зеленые драконы.

Горы Галена: Дварфы, гиганты, гоблины (близлежащее Подземье - дроу, дерро и дуэргары)

Пики Гигантов: Багбигры, холмовые гиганты, хобгоблины, огры, каменные гиганты.

Холмы Серый Плащ: Эльфы.

Горы Серый Пик: Каменные гиганты.

Горы Хазук: Каменные гиганты.

Высокий Лес: Кентавры, треанты, лесные эльфы.

Озеро Ледяное Кружево: Ужасные медведи (на берегу).

Болото Ящериц: Динозавры, черные драконы, лизардфолки.

Длинный Лес: Высокие бормотуны, тролли.

Одинокая Пустошь: Гноллы, лекротты, орки, перитоны, буллиты.

Люрквуд: Орки.

Болото Челимбер: Булливаги, лизардфолки, сивы.

Трясина Мертвецов: Лизардфолки, булливаги, сивы.

Джунгли Мхайр: Дикие дварфы.

Мглистый Лес: Хайбсилы, лесные эльфы.

Область Дороги Моандера: Грибы, илы.

Лунный Лес: Ликантропы (все типы, кроме крокодилов-оборотней).

Нагафлоу/Нагауотер: Водные наги.

Пики Пламени: Саламандры, другие существа огня.

Горы Ровин: Гоблины, орки.

Лес Ричинг: Кентавры, хайбсилы, сатиры-друиды.

Змеиные Холмы: Медные, красные и серебряные драконы, змеи, юань-ти.

Южный Люирвуд: Беходлеры, юань-ти.

Лес Спайдерхаунт: Читайны, эттеркапы, чудовищные пауки всех типов.

Ташалар (Черные Джунгли): Юань-ти.

Лес Троллбарк: Тролли.

Троллклауз: Тролли, высокие бормотуны.

Холмы Троллей: Тролли.

Горы Троллей: Багбиры, гоблины, хобгоблины, орки, тролли.

Долина Потерянной Чести: Батири (человеческое племя); используйте информацию о бедуинах (в записи об Анораче, выше). Также естественные хищники (львы, тигры, медведи и так далее).

Лес Острых Зубов: Ужасные твари, драконы, гидры.

Клык Виверна: Виверны.

NPC в сообществе

Волшебники и колдуны несколько более распространены на Фаэруне, чем принято в «Руководстве Ведущего». Таблица 4-43 Местные жители самого высокого уровня (Классы PC) трактует запись колдуна как 1d6 + модификатор сообщества (вместо 1d4), и запись волшебника - как 1d8 + модификатор сообщества (опять же вместо 1d4). Почти каждый хутор или деревня могут похвастаться по крайней мере одним владеющим Искусством, даже если этот человек – скромный приграничный волшебник.

Кампании

Начиная с дебюта в 1987, установка кампании «Забытых Царств» произвела буквально сотни романов, приключений и приложений. Лишь часть этого материала – то, что Вы захотите ввести в вашу кампанию.

В подготовке проведения кампании «Забытых Царств» у вас есть некоторый выбор. Во-первых, Вы должны рассмотреть, которые из необязательных правил будут позволены в вашей игре. Во-вторых, Вы должны решить, где проходит ваша кампания. Фаэрун - большое место, и ваша кампания для экономии места может весьма удобно устроиться в одном маленьком уголке континента. Разработка специфических местоположений, персонажей и заговоров вашей версии кампании «Забытых Царств» охвачена более подробно в следующей секции, Построение мира.

Правило 1: Это ваш мир

Эта установка кампании полна деталями о Фаэруне и мире Торила, но книга обеспечивает лишь широту выбора людей, мест и всего, что содержит мир. Реальные детали оставлены Вам. Делайте дополнения, как Вы считаете нужным. Например, если Вы нуждаетесь в деревне, маленьком городе или подземелье в некотором месте, чтобы заставить приключение работать правильно – просто добавьте его.

Аналогично, детали в этой книге отражают то, что люди Фаэруна знают о своем мире — но лишь Вы знаете правду. Так, если ваши игроки читают эту книгу и пробуют диктовать детали мира Вам («Нет, река проходит через Сильверимун!»), твердо стойте на своем. Это – *ваш* мир. Не будьте рабом карты или этой книги и не бойтесь изменить что-либо, что Вы хотите.

Правило 2: Делайте PC звездами

Фаэрун - дом многочисленных установленных персонажей: Дриззт До'Урден, Эльминстер, Сциллюа Темная Надежда и Артемис Энтрери - лишь некоторые из них. Но Фаэрун - большое место, достаточно большое для многих героев и многих историй. Ваша кампания должна сосредоточиться на ваших PC, а остальная часть мира и другие персонажи - лишь фон.

Будет неплохо позволить вашим PC пересечься с важным NPC, но только иногда (в конце концов, эти NPC – часть того, что делает Фаэрун уникальным и красочным местом), ведь ваши PC должны противостоять и исследовать мир сами. Когда Вы создаете приключение, вы создаете его для ваших PC. Не предполагайте, что некий мощный или известный NPC собирается исправлять дела, если герои колеблются. Позвольте вашим PC самим разобраться с последствиями своих неудач и пожинать награду за свои собственные успехи.

Место проведения кампании

Фаэрун достаточно велик, чтобы поддержать несколько кампаний сразу. Вы можете вести что угодно – от изысканных интриг и политики вокруг трона Калимшана до варварских наездников и кочевников, охотящихся на монстров на равнинах Нарфелла.

Так где же Вам стоит основать вашу кампанию? Две области представлены в этой книге: Долины и Серебряные Кордоны. Эти области близки к общему взгляду на установку кампании «Забытых Царств», демонстрируют многих из характерных злодеев и монстров Фаэруна, а также получают много поддержки от книг, романов и статей. Вы можете быстро исчерпать материалы игры, доступные для Нарфелла (хотя это не так плохо, если Вы действительно наслаждаетесь построением мира), но вы найдете богатство идей для приключений, предложений и исходного материала по Долинам и Северу.

Долины

Эта область предлагает достаточно цивилизованное место действия, где авантюристы могут благополучно отдыхать между приключениями и покупать обычные припасы. Вторжения дроу в соседний Кормантор и давление Жентарима с севера обеспечивают источник конфликта и многочисленные отправные точки для приключений многих видов. Входы в Подземье и многочисленные старые руины также подзывают авантюристов.

Долины – прекрасное место для запуска простой игры «исследования подземелий», в котором PC рискуют забраться в подземелье (или в лес), а затем возвращаются в близлежащий город, чтобы отдохнуть и повторно экипироваться.

Долины – также хорошее место для установки кампании, которая воспользуется преимуществом многих из продолжающихся историй Фаэруна. Как упомянуто ранее, жители Долин находятся под давлением дроу Кормантора и Жентарима. На Долины воздействовали и окончание эльфийского Исхода, и суматоха в Кормире, и экономическая энергия Сембии. Лунное Море и Васт, кипящие давнишними интригами и конкуренцией, также близки к ним.

Серебряные Кордоны

Эта довольно изолированная северная область имеет связи с остальной частью Фаэруна и буквально, и фигурально. Большой город Уотердип находится прямо вниз по дороге на юго-запад. Анорач, с его возродившейся Империей Теней, находится на востоке. Несколько силовых групп интересуются областью, включая вездесущий Жентарим, Красных Волшебников и Народ Черной Крови.

Серебряные Кордоны – совершенная установка для кампании с атмосферой пограничья, где PC должны быть самостоятельны. Игроки заинтересованы вырезанием персональных доменов для своих персонажей, которые сделают Леди Алустриэль полезным союзником (и потенциальным владыкой). Инициативные авантюристы могут также попытать удачу в близлежащем Хребте Мира, который хорошо снабжен покинутыми дварфскими твердынями, логовищами драконов и ордами орков и варваров.

Другие области

Конечно, Долины и Серебряные Кордоны - не единственные большие места для основания кампании. Если Вы жаждете городской установки, трудно превзойти космополитический Уотердип. Острова Муншае предлагают место действия с привкусом кельтов или викингов. Чалт на далеком юге может быть домом для кампании, показывающей примитивную технологию (если не упоминать мародерствующих динозавров). Калимшан и Вилонский Предел предлагают установки, подобные *Арабским Ночам*. Восточный конец Моря Упавших Звезд имеет средиземноморский или североафриканский колорит. Если бы Вы думаете о чем-либо конкретном, Вы всегда сможете найти уголок Фаэруна, которому ваша кампания будет соответствовать.

Построение мира

Страна Импилтур затенена полными монстров горами и мучается от пиратских набегов на побережье. Богатые торговцы влияют или давят на трон страны, и таинственные руины покинутых дварфских городов и давно исчезнувших эльфийских царств лежат скрытыми на лесистых территориях королевства. Дюжина больших портов и торговых городов предлагает интриги, обманы и заговоры для захвата власти. Но все эти возможности для приключений и ресурсы для DM ов занимают менее двух страниц этой книги.

Вы можете сделать из этого два заключения. Первое: Вы, как предполагается, не играете в Импилтуре (неправильное заключение). Второе: если Вы хотите провести вашу игру в Импилтуре, Вы можете добавить детали, сплетая ваши собственные интриги и намечая ваши собственные города и подземелья (правильный ответ). Конечно, это – приличное количество работы, но это единственный лучший путь для Вас как для Мастера Подземелья, чтобы сделать кампанию «Забытых Царств» вашей, а не нашей.

В этой секции мы исследуем демографию и образцы поселений Фаэруна, чтобы помочь Вам детализировать области, которые Вы хотите, чтобы ваши игроки исследовали.

Заселение

Человеческие государства Сердцеземья варьируются от сонных независимых округов или кантонов типа Бэтлдейла до обширных империй, охватывающих тысячи миль, типа могущественного царства Мулхоранд на юге. На Фаэруне отдельный мощный индивидуум — архимаг, например — может владеть большей властью, чем целая армия. Крошечные государства, которые часто могли бы быть поглощены большими и более агрессивными соседями, остаются свободными, потому что отдельный индивидуум, опасная гильдия или заинтересованное божество не желают видеть меньшее царство съеденным. Это ведет к путанице городов, царств и границ, которую невозможно объяснить несколькими широкими обобщениями.

Нечеловеческие царства могут в общем быть описаны подобными терминами. Страны дварфов, эльфов, орков или гоблинов лучше описывать как маленькие затворнические королевства или города-государства. При некоторых исключениях (Великая Трещина золотых дварфов, Эвермит эльфов), немногие нечеловеческие государства вырастают до размеров и силы человеческих стран типа Кормира или Дамары.

Руководящие принципы размера сообщества в Главе 6 «Руководства Ведущего» применяются и к большинству областей Фаэруна.

Пограничье

Обширные части Севера, Западного Сердцеземья, стран Лунного Моря, Холодных Земель и Недоступного Востока - граничные территории, невостребованные никаким из государств, способным насаждать свои законы или желания. Человеческие поселения - хутора и деревни, изолированные обширными промежутками девственного леса или непроходимых гор, случайные маленькие городки поднимаются в местах встречи рек и дорог или там, где специфические ресурсы привлекают тех, кто хочет использовать их. Компании или правительства более цивилизованных регионов поддерживают некоторые из этих поселений. Например, город Белый Рог близ Замученной Земли – не что иное, чем шахтерский лагерь жентов.

В областях, к которым люди относятся как к неприрученной границе, нелюди часто превосходят численностью людей. Орды орков и гоблинов Хребта Мира, Гор Галена или Земной Шпоры терроризируют скудно заселенные земли, окружающие эти гуманоидные цитадели. Царство лесных эльфов Высокого Леса - гораздо более сильное и лучше организованое государство, чем любая человеческая страна на сотни миль вокруг.

- Пограничье имеет в среднем один город на каждые 2,000 квадратных миль или около того (область примерно 40 x 50 миль).
- Следующий город находится на расстоянии 2d20+20 миль через неразмеченную на карте дикую местность.
- В пограницных областях примените модификатор -20% к броску из Таблицы 4-40: Генерация случайных городов из «Руководства Ведущего».

Кантоны или свободные города

Изолированные независимые города, округа или регионы достаточно обычны на Фаэруне. Кантон - маленькая, независимая сельская область, обычно сосредоточенная на горстке больших деревень или маленьких городков. Свободный город – то же самое, состоящее из маленького городка и его области. В отличие от истинного города-государства, свободный город имеет небольшие способности проявлять власть за границей, но кантоны и свободные города, как известно, сопротивлялись агрессии больших государств с упорством и целеустремленностью.

Лучшие примеры кантонов на Фаэруне – Долины. Они являются пограничными странами, и большинство их – не города-государства, они представляют собой нечто среднее. Многие нечеловеческие царства также могут рассматриваться как кантоны или свободные города. Деревня гномов с несколькими милями дикой местности вокруг, дварфская крепость или мрачные пещеры, трещины и высокие расселины маленького горного племени орков тоже подпадают под эту категорию.

- Кантоны имеют в среднем один город на каждые 500 квадратных миль или около того (область примерно 20 x 25 миль).
- Следующий город находится на расстоянии 2d10+10 миль через редко заселенные сельхозугодья, редкий лес и природные пастбища.
- Свободный город имеет по крайней мере один большой городок или маленький город. Примените модификатор -15 % к броску из Таблицы 4-40: Генерация случайных городов из «Руководства Ведущего» для всех других городков в границах свободного города и для всех городков в кантонах.

Города-государства

Множество сильных, независимых городов-государств существует по всему Сердцеземью. Большинство из них – торговые силы, выросшие вокруг городов на больших перекрестках Фаэруна — вдоль судоходных рек или около лучших гаваней с доступом ко внутренним районам. В отличие от меньших свободных городов, город-государство контролирует больше, чем королевство из одного города, часто управляя землей на дюжины, если не сотни миль вокруг. Город велик, и цепочки достаточны, чтобы поддерживать армии, далекие от дома, или диктовать торговые сроки, соглашения и другие концессии другим государствам.

На Побережье Меча город Уотердип - выдающийся пример исключительно мощного города-государства. Большинство земель в пределах сотни миль от города подчинено воле Лордов Уотердипа. На Внутреннем Море Вестгейт – более зловещий город, сила которого объединяет Побережье Дракона.

- Города-государства имеют в среднем один город на каждые 150 квадратных миль или около того (область примерно 15 x 10 миль).
- Следующий город находится на расстоянии 2d6+6 миль через умеренно заселенные сельхозугодья.
- Город-государство имеет по крайней мере один большой город. Примените модификатор -10% к броску из Таблицы 4-40: Генерация случайных городов из «Руководства Ведущего» для всех других городков в пределах границ города-государства.

Королевства и империи

Королевство - одиночное политическое образование, в общем случае включающее множество городов и городков и включающее области по крайней мере порядка сотни квадратных миль или более. Что-либо меньшее лучше описать как кантон, хотя намного большие королевства не необычны. Королевство прекращает быть королевством и становится империей, когда включает меньшие подчиненные царства, которые управляются центральной властью.

Термины «королевство» и «империя» несколько сбивают с толку, потому что не все государства этого размера - монархии. Сембия - очень мощная страна, управляемая олигархией торговых принцев, но в терминах этого обсуждения является королевством, потому что включает дюжину или около того крупных городов и разделяет общую культуру, язык и правительство.

Лучший пример королевства в Сердцеземье Фаэруна – Кормир, мощная и цивилизованная страна, для которой ныне настали тяжелые времена. Больше империй лежит в прошлом, чем существуют сегодня, и каждая из них уничтожена магическим безумием или простыми переменами. Мулхоранд – лучший пример выжившей империи, так как она держит (однако осторожно) государства Мархом, Семфар и большинство Унтера в качестве подчиненных территорий.

- Королевства и империи имеют в среднем один город на каждые 150 квадратных миль или около того (область примерно 15 x 10 миль)
- Следующий город находится на расстоянии 2d6+6 миль через умеренно заселенные сельхозугодья.

Фаэрунские существа

Следующие существа, упомянутые в этой книге, могут быть найдены в «Резюме Монстров: Монстры Фаэруна»: ааракокра, воздушные дженази (затронутые планами), алахи, алхун (иллитилич), асаби, баэлнорн (лич, добрый), коричневый дракон, булливаг, читайн, ползучий коготь, темное дерево, темная тварь, глубинная летучая мышь, глубинный дракон, глубинное отродье, драконоподобный, дуэргар (серый дварф), земные дженази (затронутые планами), глазное яблоко - бехолдероподобный, дракон-клык, фей'ри, огненные дженази (затронутые планами), золотой дварф, хранитель зелени, ужас в шлеме, хайбсил, ибрандлин, лекротта, литари, малагрим, нишруу, нит, перитон, фаэримм, птерафолк, квагтот, теневой дракон, шарн, щитовой дварф, сив, певчий дракон, спектральный арфист, высокий бормотун, тифлинг (затронутый планами), могильный топтун, наблюдающий призрак, водный дженази (затронутый планами), вемик, крокодил-оборотень, акула-оборотень, дикий дварф, юань-ти.

Награды

Большинство правил из Главы 7 «Руководства Ведущего» применяется и к набору кампаний на Фаэруне. Требуются и некоторые поправки, как отмечено ниже. В дополнение к «твердой» награде опытом и сокровищами, Забытые Царства - хорошеее место для более мягкой награды, типа патронажа мощного NPC, дарения земель и титулов или шанса присоединиться к элитным организациям типа Арфистов. Многие игроки любят зарабатывать персонажами титул или покровительство даже сильнее, чем находить богатство, которое может непосредственно вносить вклад в силу их персонажей.

Вознаграждение опытом

При создании стандартного XP-вознаграждения используйте процедуру, выделенную ниже. Это отличается от «Руководства Ведущего», в котором обычно не вознаграждаются мощные персонажи, путешествующие со слабыми партиями, так как уровень партии не усредняется перед определением вознаграждений опытом.

1. Определите уровень каждого персонажа. Не забудьте уточнить эффективный уровень персонажей, если кто-либо из персонажей имеет мощную расу.
2. Для каждого побежденного монстра определите Оценку Вызова одиночного монстра.
3. Используйте Таблицу 7-1: Вознаграждение пунктами опыта (Одиночный монстр) в «Руководстве Ведущего» для перекрещения уровня одного персонажа с Оценкой Вызова для каждого побежденного монстра, чтобы найти основу XP-вознаграждения.
4. Делите основу XP-вознаграждение на количество персонажей в партии. Это - количество XP, которое персонаж получает за помощь в поражении этого монстра.
5. Сложите вознаграждения XP за всех монстров, которым персонаж помог нанести поражение.
6. Повторите процесс для каждого персонажа.

Пример: Партия из пяти PC наносит поражение двум оgрам и их ручному адскому псу. Персонажи включают человека-рейнджера 4-го уровня, паладина-дроу 3-го уровня, воздушного дженази-волшебника 3-го уровня, жулика-сильного сердцем халфлинга 4-го уровня и полуэльфа бойца/рейнджера 2/1 уровня.

Человек-рейнджер - 4-го уровня. Огры имеют Оценку Вызова 2, адский пес имеет Оценку Вызова 3.

Согласно таблице, партия персонажй 4-го уровня должна заработать 600 XP за нанесение поражения огру и 800 XP за нанесение поражения адскому псу. Поскольку имеется пять персонажей, рейнджер набирает 120 XP (600/5=120) за каждого огра и 160 XP (800/5=160) для общего количества в 400 XP (120+120+160=400).

Паладин-дроу имеет эффективный уровень 5 (потому что дроу добавляет +2 к уровню персонажа для определения эффективного уровня персонажа). Согласно таблице, персонажи 5-го уровня получают 500 XP для каждого из CR2 огров и 750 XP за CR 3 адского пса. Паладин набирает 100 XP (500/5=100) за каждого огра и 150 XP (750/5=150) за адского пса для общего количества в 350 XP (100+100+150=350).

Дженази - эффективно 4-го уровня (потому что дженази добавляют +1 к уровню персонажа для определения эффективного уровня персонажа), так что дженази получает такое же вознаграждение в XP, как рейнджер.

Жулик - также 4-го уровня и получает такое же вознаграждение в XP, как рейнджер.

Боец/рейнджер - только 3-го уровня, каждый огр будет 600 XP для партии персонажей 3-го уровня, но адский пес стоит 900 XP вместо 800 XP. Полуэльф зарабатывает 120 XP за каждого огра и 180 XP (пятая часть от 900) за адского пса, для общего количества 420 XP.

Драгоценные камни Фаэруна

Таблица 8-3: Драгоценные камни ниже заменяет Таблицу 7-5 из «Руководства Ведущего». Она включает более широкое разнообразие камней, некоторые из которых уникальны для Фаэруна. Некоторые камни описаны после таблицы.

ТАБЛИЦА 8-3: ДРАГОЦЕННЫЕ КАМНИ

d%	Ценность	Средняя ценность	Примеры
01-25	4d4 gp	10 gp	Лазурит, агат (ленточный, глаз, огненный, моховой или глаз тигра), синий кварц, корона серебра, флуорспар, пресноводный жемчуг, зеленый камень, гематит, хайалин, слоновая кость, ляпис-лазурь, малахит, нелвин, обсидиан, родохрозит, санидин, бирюза, виолин
26-50	2d4x10 gp	50 gp	Андар, авантюрин, кровавый камень, камелиан, халцедон, хризопраз, цитрин, гидрофан, иол, иолит, иртиос, джаспер, лунный камень, оникс, орпраз, перидот, феналоп, кварц (горный хрусталь, розовый, дымный или звездно-розовый), сард, сардоникс, сподюмен, чазар, циркон
51-70	4d4x10 gp	100 gp	Янтарь, аметист, кожа ангелара, хризоберилл, коралл, гранат (красный или коричнево-зеленый), нефрит, джет, слезы Лейрел, спинел (красный, красно-коричневый или глубоко-зеленый), жемчуг (золотой, розовый, серебряный или белый), турмалин (белый, золотой, розовый или серебряный жемчуг), водная звезда
71-90	2d4x100 gp	500 gp	Александрит, аквамарин, черный жемчуг, глубоко-синий спинел, золотой желтый топаз, фиолетовый гранат
91-99	4d4x100 gp	1,000 gp	Корунд (пламенный желтый, богатый фиолетовый, черный или синий), изумруд, опал (черный, огненный, водный или белый), орл, рейвенар, красные слезы, сапфир, звездный рубин, звездный сапфир (черный или синий), нефрит гробниц
100	2d4x1,000 gp	5,000 gp	Белджурил, яснейший яркий зеленый изумруд, алмаз (синий, сине-белый, коричневый, канареечный или розовый), яхонт, слезы короля, рубин.

Александрит: Предпочитается для фокусирующего использования в магических изделиях, дающих удачу, покровительство или защиту.
Янтарь: Часто используется как амулет удачи, чтобы отразить болезни и чуму.
Аметист: Считается, что оберегает от пьянства и превращает яды в безопасное вещество (народ верит).
Андар: Зелено-красный или коричнево-красный, прозрачный, долговечный.
Кожа Ангелара: Прекрасный розовый коралл, непрозрачный, тонкий.
Авантюрин: Золотой, средне или светло-зеленый или темный до бледно-синего, украшенный блестками с кристаллами слюды, иногда называется камнем любви.
Ленточный агат: Используется как «успокаивающий камень» торговцами, чтобы уменьшить напряженность во время сделок.
Белджурил: Цвета морской волны, периодически сверкающий искрящимся, мигающим, вспыхивающим светом, также известный как вспыхивающий огнем, долговечный и очень твердый.
Кровавый камень: Темный зелено-серый кварц, испещренный красными кристаллическими примесями, похожими на капли крови.
Синий кварц: Излюбленные драгоценные камни для *камней видения*.
Халцедон: Используется для изготовления магических изделий, оберегающих от нежити.
Корона серебра: Серебряный халцедон с блестящими металлом черными полосками.
Изумруд: Используется в формулах чернил для заклинаний, в качестве компонента заклинаний и в изделиях, обращенных к изобилию, здоровью и росту.
Огненный агат: Прозрачный, переливающийся красный, коричневый, золотой и зеленый халцедон.
Огненный опал: Излюбленный для *шлемов блеска*.
Флуорспар: Бледные синие, зеленые, желтые, фиолетовые, розовые, красные (драгоценные камни), с пурпурными и белыми полосками (вырезанные).
Гранат: В народных сказках гранат - затвердевшая кровь божественных аватаров.
Зеленый камень: Серое-зеленый, мягкий, используемый в *амулетах зеленого камня*.
Гематит: Ценится бойцами, часто используется в магических амулетах.
Хайалин: Молочный (или белый) кварц, часто испещренный золотым.
Гидрофан: Морозно-белый или цвета слоновой кости опал, непрозрачный, используемый в ориентированных на воду изделиях.
Иол: Меняющий цвет с соломенно-желтого до синего и темно-синего, иногда со внутренним эффектом звезды, тесно связываемый с магией в фаэрунских легендах.
Иртиос: Бесцветные или очень бледно-желтые, твердые, прозрачные кристаллы, часто находимые на ножнах мечей и палках волшебников.
Слоновая кость: Белое вещество, зубы или клыки млекопитающего, вырезанные и отполированные. Рога единорога - технически не слоновая кость, так как они - не зубы. Также стоит отметить, что рога единорога не используются для декоративной резьбы и что они ценятся алхимиками в тысячи золотых. Предостерегающее примечание: некоторые фаэрунские религии — особенно последователи Милики и Льюру-Единорога — крайне недовольны людьми, охотящимися на единорогов из-за их рогов. Они, как известно, приговаривали к смерти людей, осужденных в злом убийстве единорогов.
Яхонт: Пламенный оранжевый драгоценный камень, также называемый гиацинт или пламенник, истинный корундовый яхонт можно найти только на Фаэруне.
Нефрит: Говорят, что увеличивает музыкальные способности и носится как удачливый камень музыкантами.
Джет: Камень траура и горя в богатых городах.
Слезы королей: Ясные, в форме слезинки, с гладкой поверхностью, ужасно твердые, иногда называемые застывшими слезами или плачем лича, очень редкие.
Слезы Лейрел: Большие, бесцветные, прозрачные, мягкие, ломкие камни, названные по имени известной колдуньи Лейрел.
Ляпис-лазурь: От темного до лазурно-голубого с золотыми пятнами, непрозрачный.
Малахит: Используется как драгоценность среди более бедного народа.
Лунный камень: Используется в магических изделиях, управляющих ликантропией, затрагивающих ликантропов или защищающих против ликантропии, считается священным для Селунэ.
Моховой агат: Говорят, что дает ясность и стабильность.
Нелвин: Белый, кремовый, желтовато-коричневый или коричнево-розовый шпат с небесно-синими переливами, мягкий и хрупкий.
Обсидиан: Может быть вкраплен в наконечник стрелы или в оружие.
Опал: Используется во множестве магических изделий и заклинаний.
Орл: Красные (самые ценные), желтовато-коричневые или оранжевые кристаллы.
Орпраз: Бесцветный или слабо-соломенно-желтый, ломкий, средней твердости, нравится последователям Тиморы.
Перидот: Используется в изделиях, которые обеспечивают защиту против заклинаний и зачарования.
Феналоп: Розово-красный или розовый, говорят, что защиает против магического пламени.
Рейвенар: Глянцевый черный турмалин, главным образом ценимый на Севере.
Красные слезы: Яркие вишнево-красные, кроваво-багровые или пламенно-оранжевые кристаллы, также называемые *Плач Темпуса*, легенды говорят, что это слезы тех, чьи возлюбленные убиты в сражении.
Горный хрусталь: Используется для оптики и призм.
Рубин: Считается в фольклоре удачным предметом.
Санидин: Бледно-песочный до соломенно-желтого шпат, фаворит бедуинов.

Сапфир: Широко используется в создании магических мечей и других магических изделий, особенно имеющих отношение к магическому мастерству, разуму и стихии воздуха.
Сардоникс: Используется в заклинаниях и в создании магических изделий, затрагивающих мудрость.
Дымный кварц: Черная разновидность называется морион и используется некромантами.
Сподюмен: Розовый до фиолетового драгоценный камнень, также известный как камень призрака, потому что его цвет исчезает со временем.
Звездный сапфир: Используется в устройствах, дающих защиту от враждебной магии.
Чазар: Хрупкий, мягкий, соломенно-желтый драгоценный камень.
Агат глаз тигра: Золотой агат с темными коричневыми полосками; легенды заявляют, что немагические глаза тигра полезны для отгона духов и немертвых существ.
Нефрит гробниц: Редкий, высоко ценимый нефрит, который стал красным или коричневым из-за захоронения в течение длительного времени.
Топаз: Часто устанавливаемый на защитных магических изделиях, драгоценный камень предпочитается при создании *драгоценного камня яркости*.
Бирюза: Ценимую эльфами для использования в связанных с небом заклинаниях, маги используют бирюзу для создания изделий, связанных с полетом.
Виолин: Фиолетовый вулканический драгоценный камень.
Водный опал: Ясные, прозрачные разнообразные опалы, используемые как украшений вокруг зеркал и окон или в изготовлении магических устройств наблюдения (типа хрустальных шаров).
Водная звезда: Бесцветный, редкий турмалин.
Циркон: Иногда выдается за более ценные драгоценные камни (проверка Оценки DC 10).

Свитки

Следующие две таблицы предлагаются для DMов, желающих беспорядочно произвести свитки заклинаний, описанных в этой книге (см. Главу 2: Магия). Чтобы включить эти свитки в любую случайную генерацию магических изделий, обратитесь к Таблице 8-2 в «Руководстве Ведущего» и разделите линию «Свитки» на две части:

Малый	Средний	Главный	
47-64	51-58	46-50	Свитки
65-81	59-66	51-55	Фаэрунские свитки

Числа выше дают равный шанс генерации обычного свитка (заклинания из «Руководства Ведущего») или фаэрунского свитка. Если Вы хотите повысить или понизить шанс появления фаэрунского свитка, откорректируйте оба набора чисел.

Следуйте процессу, выделенному в Главе 8 «Руководства Ведущего», чтобы увидеть, является ли фаэрунский свиток тайным или божественным и заклинание какого уровня он содержит. Затем используйте одну из следующих таблиц, чтобы определить заклинание, которое свиток содержит.

ТАБЛИЦА 8-4: СВИТКИ ТАЙНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Малый	Средний	Главный	Заклинание (уровень)	Рыночная цена
01-15	-	-	*Разбивающий спрей (1-й)*	25 gp
16-30	01-02	-	*Опалитель Аганаззара (2-й)*	150 gp
31-35	03-04	-	*Когти тьмы (2-й)*	150 gp
36-38	05-06	-	*Создание магической татуировки (2-й)*	150 gp
39-48	07-08	-	*Блеск орла (2-й)*	150gp
49-63	09-10	-	*Теневая маска (2-й)*	150 gp
64-70	11-12	-	*Теневой спрей (2-й)*	150gp
71-85	13-14	-	*Снежный рой Сниллока (2-й)*	150gp
86-90	15-30	01	*Анализ портала (3-й)*	375 gp
91-95	31-40	02	*Черный свет (3-й)*	375 gp
96-100	41-50	03	*Взрыв-вспышка (3-й)*	375 gp
-	51-70	04-24	*Огненный шаг (4-й)*	700 gp
-	71-90	15-44	*Громовое копье (4-й)*	700 gp
-	91-95	45-60	*Серая мантия Гримвалда (5-й)*	1,125 gp
-	96-100	61-75	*Меньший железный страж (5-й)*	1125 gp
-	-	76-89	*Печать врат (6-й)*	1,700 gp
-	-	90-94	*Сдирание плоти (8-й)*	3,000 gp
-	-	95-99	*Великий крик (8-й)*	3,000 gp
-	-	100	*Уклонение Эль минстера (9-й)*	28,825 gp

ТАБЛИЦА 8-5: СВИТКИ БОЖЕСТВЕННЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Малый	Средний	Главный	Заклинание (уровень)	Рыночная цена
01-25	-	-	*Плащ темной силы * (1-й)*	25 gp
26-34	01-02	-	*Анализ портала * (2-й)*	150 gp
35-56	03-04	-	*Драгоценная бомба * (2-й)*	150 gp
57-85	05-06	-	*Лунный луч * (2-й)*	150 gp
86-90	07-25	-	*Любое-заклинание * (3-й)*	375 gp
91-95	26-4-5	-	*Блеск орла (3-й)*	375 gp
96-100	46-65	-	*Лунный клинок * (2-й)*	375 gp
-	66-70	01-05	*Доспех тьмы * (4-й)*	700 gp
-	71-80	06-20	*Темный заряд * (5-й)*	1,125 gp
-	81-90	21-35	*Лунный путь * (5-й)*	1,125 gp
-	91-100	36-4-5	*Форма паука * (5-й)*	1,125 gp
-	-	46-50	*Фантастический механизм * (6-й)*	1,650 gp
-	-	51-60	*Печать врат (6-й)*	1,700 gp
-	-	61-70	*Великое любое-заклинание * (6-й)*	1,650 gp
-	-	71-75	*Проклятие паука * (6-й)*	1,650 gp
-	-	76-80	*Утроба камня * (7-й)*	2,275 gp
-	-	81-85	*Каменные пауки * (7-й)*	2,275 gp
-	-	86-90	*Водяная труба * (7-й)*	2,275 gp
-	-	91-94	*Водоворот * (8-й)*	3,000 gp
-	-	95-96	*Великий фантастический механизм * (9-й)*	3,825 gp
-	-	97-98	*Лунный огонь * (9-й)*	3,825 gp
-	-	99-100	*Форма паука * (9-й)*	3,825 gp

* Бывает только заклинанием домена и не может употребляться божественными заклинателями, не имеющими доступа к этому домену.

Зеленые кости

В этом приключении герои исследуют логовище взрослого зеленого дракона по имени Азурфакс, которая была превращена в драколича. Ей служат живые и неживые миньоны и рабы. У Азурфакс есть несколько контактов в далеких частях мира, и она всегда ищет способы расширить свое богатство и контроль над лесом, окружающим ее хорошо защищенное логовище.

Уровень столкновений

«Зеленые кости» - место для приключений для четырех персонажей примерно 16-го уровня. Количество миньонов в логовище может быть увеличено или уменьшено для приспособления под более слабую или более сильную партию приключенцев.

Предыстория приключения

Восемь лет назад зеленый дракон Азурфакс была атакована в своем логовище группой мощных убийц драконов. Они отогнали ее и украли большую часть награбленного ей. Когда они возвратились за большим, она была лучше подготовлена и сумела убить их, хотя и осталась серьезно раненой. Культ Дракона прослышал об атаках и предложил ей бессмертие и сокровища. Будучи в ослабленном состоянии, она согласилась и была превращена в драколича.

После превращения она была неохотным союзником Культа, предпочитая идти своим собственным путем и работать ради восстановления своих запасов и укрепления своих защит. Она подчинила или поработила несколько местных существ и имеет несколько служителей, действующих в качестве ее агентов за пределами леса. Агенты дракона сеют среди глупцов слухи о запасах дракона и исследуют рассказы о тайниках сокровищ в пределах ее леса, которые она могла бы разграбить. Герои могут быть вовлечены через этих агентов, расправившись с ловушками и монстрами только для того, чтобы быть атакованными и ограбленными (возможно, самим драконом) при выходе из подземелья. В конечном счете герои могут узнать, где дракон фактически устроила свое логовище, и спланировать атаку на ее дом.

Зацепки для персонажей

- Будучи приманенными драконом или ее миньонами на приобретение сокровищ только ради того, чтобы те могли украсть их, авантюристы ищут свое потерянное награбленное и наконец находят его в ее логовище.
- Авантюристы были направлены одним из миньонов дракона к логовищу в предположении, что дракон слаб, молод или как-либо еще не представляет большой угрозы в сравнении с потенциальной наградой.
- Герои столкнулись с драконом, когда она патрулировала или встречалась с одним из своих миньонов, и проследили ее до логовища.

Столкновения

Главный случай в этом приключении - нападение на логовище драколича, изображенное на карте. Следующие описания соответствуют местам, помеченным на ней.

A. Наблюдательные посты

У этой маленькой пещеры есть признаки обитания - много следов и небольшая груда густых мехов, которая может использоваться как стул. Высота открытой части пещеры выше линии деревьев, что дает хороший обзор близлежащих земель .

Эти две пещеры иногда используются медузами или вервольфами в качестве наблюдательных постов.

1. Вход

Естественный глиняный скат, ведущий к этой пещере, продолжается еще на 30 футов, прежде чем слиться со склоном. Сама пещера имеет ширину более 10 футов и клонится вниз через несколько шагов.

Вход в пещеру расположен приблизительно в 30 футах над землей и слабо пахнет хищными животными. На мягкой земле есть достаточно следов, так что любой может найти много волчьих следов, если они выглядят достаточно четкими (DC По иска 10). Персонаж с умением Прослеживания может обнаружить (DC Поиска 17) несколько слабых отпечатков ботинок гуманоидов не более чем трехдневной давности.

2. Пламенная прихожая

Эта часть туннеля опалена на земле и в нижней части стен.

Любой персонаж, близко исследующий пол (Поиска DC 20), обнаруживает очень слабый остаток огня алхимика (Интеллект или Алхимия DC 15, чтобы распознать остатки).

Ловушка: Растяжка прямо над полом в этой области ведет к ложному потолку, который удерживает восемь фляг огня алхимика. Когда ловушка срабатывает, створки потолка открываются, выливая фляги в область 5x10 футов. На каждое из существ в пределах целевой области проливается до двух фляг. Все фляги, не поражающие цели, падают на пол, нанося урон всплеска. Все существа в пределах 5 футов от целевого квадрата (включая существ в другом целевом квадрате) получают урон всплеска.

Любые прямые попадания жгут и в следующем раунде на то же самое количество урона.

Огонь алхимика: CR 4; +10 дальнее касание (1d6 огонь на флягу, 1 огненный всплеск); Поиск (DC 20), Поломка Устройства (DC 20).

Развитие: Если эта ловушка срабатывает, шума от нее и реакции целевых существ достаточно, чтобы привести в готовность существ в областях 3 и 4, если они там есть (DC Слушания - 5 и 3 соответственно). Свет в этой области приводит в готовность любое существо в области 3.

Azurphax's Lair

3. Волчье логово

Эта область пропахла псиной и пролитой кровью. Земля кое-где разрыта, чтобы сделать простую кровать для животного. Маленькая груда костей свалена в западном конце комнаты .

Эта комната используется как логовище вервольфами, когда они в волчьей форме, а также как место, где животные свежуют и чистят добычу. Есть шанс 25%, что здесь отдыхает один из вервольфов. В остальном комната пуста. Все кости - от животны х.

4. Сложная кислотная ловушка

Потолок узкой пещеры идет немногим выше 5 футов над каменным полом, но туннель продолжает клониться вниз, выравниваясь приблизительно через 20 футов и поворачивая направо.

Потолок над этой областью - фактически *иллюзорная стена*, которая скрывает маленький закуток, содержащий множество кислотных фляг и громовых камней, удерживаемых стройной конструкцией из тонких деревянных шестов. Эта часть ловушки активизируется *глифом оберега* (см. ниже) на полу.

Ловушка: Пол охраняется *глифом*, срабатывающим на любое незлое существо, входящее в область. Взрыв зажигает деревянные шесты над иллюзорным потолком, заставляя их сгорать примерно раунд спустя после срабатывания *глифа*, выпуская громовые камни и фляги кислоты. Восемь фляг кислоты и четыре громовых камня равномерно распределены по области коридора 5x10 футов. Все существа в пределах 5 футов от целевого квадрата (включая существ в другом целевом квадрате) получают урон всплеска от кислоты, и все существа в пределах 10 футов от целевых квадратов должны делать спасбросок против громовых камней. Шум громовых камней достаточно громок, чтобы привести в готовность всех в логовище и тех, кто в пределах 1,000 футов от него.

Глиф оберега: CR 4; 5-фт огненный взрыв (5d8); Рефлексы - вполовину (DC 16); Поиск (DC 28); Поломка Устройства (DC 28).

Ловушка кислотных фляг и громовых камней: CR 8; +5 дальнее касание, 1d6 кислота на флягу, 1 кислотный всплеск); звуковая атака (спасбросок Стойкости DC 15 для каждого громового камня); Поиск (DC 20, возможен, только если искатель сначала преуспеет в DC 17 спасброске Воли против *иллюзорной стены* в потолке), Поломка Устройства (DC 28).

5. Высохшая впадина

Пол этой области гладок и слегка притоплен, есть много пятен от изменения уровня воды этого ныне сухого водоема.

Ловушка в области 4 раньше выпускала намного больше кислоты, которая обычно стекала и собиралась здесь, затрудняя перемещение других жителей логовища. Некто со знанием алхимии или работы с камнем может распознать (Алхимия или Ремесло, DC 15), что пол был приглажен кислотой и эффект уменьшается с подъемом ко входу.

6. Логовище вервольфов

Пылающие угли в кострище тускло освещают эту комнату. Пять груд соломы и меха говорят о том, что здесь кто-то спит. Поблизости от каждой кровати - лук и несколько охотничьих копий, за которыми наблюдают женщины-волки.

Женщины - вервольфы -стражи логовища Азурфакс, также добывающие продовольствие для тех, кто живет здесь, и взаимодействующие с сельскими поселениями и другими изолированными существами от имени драколича. Они устно угрожают любому, кто пытается войти в их комнату, предупреждая посетителей держаться подальше. Если неприятные гости не уходят, две из них стреляют из луков, а другие идут в рукопашную. На втором раунде в рукопашную идут и остальные вервольфы. Все ликантропы - родные сестры и лояльны друг другу. Они часто бились вместе и при возможности пользуются преимуществом замыкания и своей способности подсечки. Шум боя в этой области приводит в готовность клерика в области 7 и жителей областей 9 и 10. Туннель на северо-западе перекрыт *иллюзорной стеной*.

Существа (EL 11): Вервольф рейнджер 4 (5)

Женщина вервольф рейнджер 4 (гибридная или животная форма): CR 6; Средний меняющий форму; HD 4d10+8; hp 34, 29, 31, 38, 43; Инициатива +6; Скорость 50 футов; AC 14 (касание 12, застигнутый врасплох 12) как волк или гибрид; Атака +6 рукопашная (1d6+3, укус) или +7 рукопашная (1d6+3/x3, полукопье мастерской работы) или +7 дальнобойная (1d6+2/x3, полукопье мастерской работы); SA Проклятие ликантропии, борьба двумя оружиями, подсечка; SQ Дополнительная форма, уменьшение урона 15/серебро, одобренный враг +1 (люди), нюх, сочувствие волкам; AL CE; Спасброски: Стойкость +11, Рефлексы +4, Воля +4; Сила 14, Ловкость 15, Телосложение 15, Интеллект 10; Мудрость 10, Харизма 10 (в волчьей или гибридной форме).

Навыки и умения: Скрытность +9, Слушание +17, Бесшумное Движение +9, Поиск +8, Обнаружение +17, Знания Дикой Местности +7 *; Настороженность, Великая Стойкость, Слепая Борьба, Улучшенный Контроль Формы, Улучшенная Инициатива, Прослеживание, Ловкость с Оружием (укус).

* +4 расовый бонус на проверки Знаний Дикой Местности при прослеживании нюхом.

Специальные атаки: **Проклятие ликантропии** (Su): Любой гуманоид, пораженный атакой укусом ликантропа в животной форме, должен преуспеть в спасброске Стойкости (DC 15) или получить ликантропию.

Подсечка (Ex): Вервольф, поражающий атакой укусом, может делать попытку подсечки противника как свободное действие (см. Главу 8 «Руководства Игрока») без необходимости делать атаку касанием и не вызывая атаку возможности и не оставляя себя открытым для подсечки, если попытка терпит неудачу.

Имущество (каждый): Шкурный доспех (не изношенный), полукопье мастерской работы, *микстура излечения, плащ сопротивления +1*, драгоценный камень (100 gp аметист), 70 gp.

7. Палата клерика

В этой скудно украшенной палате есть лишь простая кровать, стол и треногий табурет. Закрытый фонарь горит на столе.

Фонарь горит *непрерывным пламенем*. Это - место жительства Варлэй, союзника Азурфакс из Культа Дракона. Клерик Бэйна, она служит связью Культа с драколичем и агентом существа в более цивилизованных областях. В свободное время она проверяет *глифы оберега*, созданные ей, работает с Азурфакс, чтобы придумать еще больше ловушек, и пишет поэмы, восславляющие Бэйна.

Существа (EL 11): Варлэй (клерик Бэйна 11).

Тактика: Так как она, вероятно, была приведена в готовность громовыми камнями в области 4 или борьбой в области 6, Варлэй подготовилась к наступающей битве, пройдя сквозь *иллюзорную стену* в прихожей около своей двери. Ее приготовления включают облачение в доспех, выпивание *микстуры полета*, использование свитка *защиты от элементов: кислота* и чтение *стражи смерти* и *иммунитета к заклинаниям (огненный шар, заряд молнии)*. Она ждет, выставив за *иллюзорную стену* лицо и руки (так, что она стоит в 5-футовом по ширине месте между *иллюзорной стеной* и ловушкой-*глифом* в области 8), читая заклинания или используя свой жезл, пока не

обнаружена. Обнаружить ее можно с проверкой Обнаружения (DC 20), хотя расстояние может ограничивать способность героев увидеть ее (она находится по крайней мере на расстоянии 50 футов от области 6, вне диапазона света факела или даже видения при слабом освещении со светом факела).

Обнаруженная противниками, она улетает в область 9, сначала нападая из темноты на любого, кто наступает на ловушку в области 8. Затем она скрывается в верхней части области 9, используя свой жезл и заклинания, чтобы атаковать цели из темноты, пока они бьются с драконом. Вынужденная бежать, она проходит сквозь *иллюзорные стены* (область 11) в этой палате, излечиваясь и возвращаясь либо через другой конец петли, либо по секретному туннелю в свою спальную палату.

Сокровище: Бумага, письменные принадлежности, сундук сокровищ (в секретном туннеле), заминированный глифом огненного взрыва (содержит 500 gp).

Глиф оберега (на сундуке): CR 4; 5-фт огненный взрыв (5d8); Рефлексы - вполовину (DC 16); Поиск (DC 28); Поломка Устройства (DC 28).

Варлэй: Женщина человек клерик Бэйна 11; CR 11; Средний гуманоид (человек); HD 11d8+33; hp 82; Инициатива +4; Скорость 20 футов; AC 19 (касание 10, застигнутый врасплох 19); Атака +11/+6 рукопашная (1d4+3, *+2 шипастая перчатка*) или +10 дальнобойная (1d8/19-20, арбалет мастерской работы и заряд мастерской работы); SA Упрек нежити 4/день, конвертирование заклинаний в заклинания *причинения*; AL LE; Спасброски: Стойкость +10, Рефлексы +5, Воля +10; Сила 13, Ловкость 10, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 17, Харизма 12. Рост 5 футов 6 дюймов.

Навыки и умения: Алхимия +4, Концентрация +16, Излечение +8, Знание (тайны) +5, Знание (религия) +5, Колдовство +6; Сварить Зелье, Создание Жезла, Улучшенная Инициатива, Молниеносные Рефлексы, Написание Свитка.

Подготовленные заклинания (6/7/6/6/4/3/2; база DC = 13+уровень заклинания): 0-й - *создать воду, лечение незначительных ран, обнаружение магии, свет, очистить еду и питье, читать магию*; 1-й — *отрава, стража смерти, погибель *, энтропийный щит, затеняющая мгла, санктуарий, щит веры*; 2-й — *темнота, осквернение, выносливость, паника *, тишина, духовное оружие*; 3-й — *оживление мертвого, дарение проклятия *, рассеивание магии, чистка невидимости, раскрыть в камень, молитва*; 4-й — *распускание, эмоция (ненависть) *, иммунитет к заклинаниям, вызов монстра IV;* 5-й — *круг погибели, великая команда *, чума насекомых*; 6-й — *барьер клинков, обет/миссия**.

* Заклинание домена. Домены: Ненависть (+2 светский бонус на броски атаки, спасброски и класс доспеха против одного противника на ее выбор в течение 1 минуты, 1/день), Тирания (заклинания принуждения добавляют +2 DC ко спасброскам целей).

Имущество: +1 полный пластинчатый доспех, +2 шипастая перчатка, легкий арбалет мастерской работы, 10 зарядов мастерской работы, *амулет здоровья +2, жезл лечения серьезных ран* (10 зарядов), *жезл удержания персоны* (10 зарядов), свитки (*излечение, вред, нейтрализация яда, защита от элементов, поднять мертвого*), *микстура полета*, святой символ.

8. Сложная ловушка-липучка

Стены коридора становятся грубыми, со многими выступами, по которым легче карабкаться, и странными шаровидными выпуклостями, как будто камень когда-то тек подобно горячему воску. Коридор расширяется и идет примерно на запад, потолок быстро повышается.

Текст описания предполагает, что персонажи идут с востока к области 9. Выступы - фактически тонкие деревянные шпунты. Капли - мешки-липучки или глиняные полушария, содержащие огонь алхимика. Все они связаны вместе нитью и окрашены под камень. Распознание обмана требует проверки Обнаружения (DC 15). Все они - часть ловушки, активизируемой *глифом оберега* в этой области.

Ловушка: Пол охраняется глифом, срабатывающим на любое незлое существо, входящее в область. Взрыв зажигает деревянные шесты и нить, заставляя огонь алхимика и мешки-липучки обрушиться в один и тот же круг. Когда ловушка срабатывает, шесть фляг огня алхимика и шесть мешков-липучек разделяются равномерно по трем квадратам, защищенным *глифом*. Все существа в пределах 5 футов от огня алхимика получают урон от всплеска, включая непосредственное воздействие фляги. Любой приклеенный к полу мешком-липучкой неспособен кататься по земле, чтобы погасить любой огонь. Шума этой ловушки достаточно, чтобы привести в готовность существ в областях 3, 6, 9 и 10.

Глиф оберега: CR 4; 5-фт огненный взрыв (5d8), Рефлексы - вполовину (DC 16); Поиск (DC 28); Поломка Устройства (DC 28).

Ловушка огня алхимика и мешков-липучек: CR 6; +5 дальнее касание (1d6 огонь на флягу, 1 огненный всплеск); запутывание (DC 15 спасбросок Рефлексов при попадании мешка-липучки); Поиск (DC 20); Поломка Устройства (DC 28).

9. Большая палата (EL 16)

Потолок этой большой палаты - высотой 20 футов у входа и резко уходит вверх, в темноту. На расстоянии можно разглядеть два больших каменных столба, перед одним из которых свился большой скелет рептилиана. В комнате сильно пахнет резкими химикалиями, и пол, и стены поблизости искусственно приглажены - как будто жаром или кислотой.

Потолок быстро достигает 50 футов высоты, и около середины пруда (область 10) он приближается к 70 футам. В комнате находится шесть скелетов больших ящериц, все они - оживляемые и под управлением драколича. Однако, она предпочитает оставлять их там, где они есть, чтобы отвлекать противников, использующих *обнаружение нежити* или пытающихся изгнать их. Только скелет у столба имеет крылья (это - мертвое тело малого конкурента), все остальные - просто гигантские ящерицы.

Вся комната (как и область 10, пруд) защищена заклинанием *неосвящение*, давая -4 светский штраф всем проверкам изгнания и заполняя всю область эффектом *магического круга против добра*, который дает всем злым существам в его пределах +2 бонус отклонения к AC и +2 бонус сопротивления на спасброски. Магический эффект круга также не дает добрым аутсайдерам входить или быть призванными в защищенную оберегом область.

В северо-восточной части комнаты - две иллюзорных стены в 35 футах над полом, скрывающие освещенный туннель. Драколич скрывается здесь, высунув только свою голову и посох, чтобы стрелять в противников. Секретный туннель соединяется с палатами Варлэй, и злой клерик в общем готова передать каналом подготовленные заклинания в заклинания *причинения*, чтобы излечить дракона - из этого места или из ее положения полета.

Существа (EL 16): Шесть скелетов-ящериц (два первоначально скрыты в пруду) и один драколич.

Огромный крылатый скелет: hp 30; см. «Руководство Монстров».

Большие скелеты-ящерицы (5): hp 16 каждый; см. «Руководство Монстров».

Азурфакс, драколич: hp 130; см. ниже.

Тактика: Азурфакс использует свое темновидение, слепое видение и знание логовища для лучшего преимущества. Она предпочитает скрываться в верхних пределах своего логовища, цепляясь за потолок *подъемом паука*, атакуя противников, делая круг из рукопашных атак и используя свою способность урывания, сбрасывая противников в кислотный водоем (область 10) или ныряя под воду и удерживая их там. Она использует свое ужасное присутствие, парализующий взгляд и парализующее касание, чтобы вогнать в панику и покалечить противников. Она любит использовать свои заклинания, дыхательное оружие и посох, чтобы поражать противников из темноты, и не брезгует отступать в кислотный пруд для защиты, так как она может использовать в нем как обычно все свои заклинания и способности (включая свое дыхательное оружие). Она привыкла работать с Варлэй и медузами, планируя атаки соответственно.

Если здесь начнется бой, медузы из области 15 поспешат на помощь. В отчаянной ситуации Азурфакс использует свою способность *контроля нежити*, чтобы направить скелетов на нападавших, а затем бежит через туннель на юг.

Филактерия Азурфакс находится не здесь. Культ держит ее в безопасном месте. Если драколич убита, Варлэй пытается бежать, чтобы уведомить других культистов о необходимости воссоединить дух Азурфакс с телом.

10. Кислотный пруд

Этот широкий водоем пахнет настолько резко, что почти наверняка в его водах не живет ничего нормального.

Из-за дыхательного оружия драколича и ее алхимических навыков озерцо несколько кислотно. Так как она иммунна к кислоте, она регулярно купается в водоеме и уходит к нему, когда желает одиночества. Почти 30 футов глубиной в своей самой глубокой точке, он содержит несколько сундуков с сокровищами, хранимых в специально покрытых жиром деревянных коробах, сопротивляющихся кислоте. Область вокруг сундуков защищена оберегом с заклинанием *запрет*, воздействующим на существ не законно-злого мировоззрения. Весь водоем находится под эффектами заклинания *неосвящение*, как описано в области 9.

Ловушка: Касание кислотного водоема вредно, погружение в него - еще хуже. Обратите внимание, что персонажам, сброшенным в кислоту, требуется плавать, чтобы выйти, при этом они получают урон каждый раунд.

Кислотный пруд: CR 1; 1d6 кислота (погружение) или 1 кислотный всплеск (контакт); Поиск (DC 5).

Сокровище: 3,000 gp, драгоценные камни (10 gp x2, 50 gp x6, 100 gp x11, 500 gp x2, 1,000 gp x2), 25 огней алхимика, 8 громовых камней, 9 кислотных пузырьков, 9 мешков-липучек, 12 трутов, 12 дымных палочек.

11. Секретная петля

В этой длинной, изогнутой прихожей есть сверхбольшая алхимическая лаборатория, включенная в одну из стен. Большая рабочая поверхность, фляги, мензурки и печь - размерами для существа намного большего, чем человек.

В эту область есть два входа - в 35 футах над землей в области 9 и через секретную дверь в области 7. Драколич слишком велика, чтобы пролететь здесь, так что она обычно летит к открытой дыре, сворачивает крылья и приземляется.

Лаборатория алхимика - точно такая же, как и любая другая, хотя в ней больше материалов, и все они - размерами для рук дракона.

Сокровище: Стоящие 500 gp алхимические припасы можно унести из лаборатории, их вес - 60 фунтов.

12. Ловушки-глифы

В широкой прихожей начинается крутая лестница, ведущая на север, на юге - каменная стена. Потолок – в 20 футах или еще выше.

Вход в эту область находится в 60 футах над землей. Потолок достаточно высок, чтобы позволить дракону пролететь из этого секретного входа до ее центрального логовища в области 9. В десяти футах за *иллюзорной стеной*, охраняющей вход в этот туннель, проходит ряд из трех *глифов оберега*, перекрывающих весь этаж. Каждый *глиф* активизируется незлыми существами и срабатывет независимо. Шум активизации *глифа* тревожит медуз в области 15.

Глиф оберега (4): CR 4; 5-фт взрыв электричества (5d8); Рефлексы - вполовину (DC 16); Поиск (DC 28), Поломка Устройства (DC 28).

13. Крутая лестница

Эта крутая лестница занимает всю ширину туннеля. Потолок лишь слегка опускается к северу.

Лестница достаточно крута, чтобы уменьшить скорость наполовину для персонажей Среднего размера, хотя и нет необходимости проверки Подъема. Если медузы в области 15 атакованы, они воспользуются преимуществом своей способности полета, чтобы избежать этого препятствия, по возможности используя лестницу против героев, поражая их дальнобойными атаками, пока рукопашники пытаются прикрываться.

14. Дымная ловушка

Если ловушка не была активизирована, прочитайте следующий текст:

В этой части туннеля нет ничего необычного, кроме ряда веревок, крюков и шкивов, которые соединяются с длинной деревянной рамкой около потолка.

Если ловушка была активизирована, прочитайте этот текст:

Стена дыма 10-футовой высоты заполняет всю ширину коридора. На стенах поблизости можно увидеть веревки, крюки и шкивы, от них что-то тянется в дым, к потолку.

Не столько ловушка, сколько средство задержать преследование, это устройство - деревянная рамка, висящая у потолка. Веревки, прикрепленные к рамке, достигают южной части области 15. Натяжение этих веревок (с земли или с воздуха, например, задев крылом дракона) заставляет рамку качнуться вниз по дуге к северу. Основание рамки достаточно близко к земле, чтобы чиркнуть несколько трутов, зажигая их и дымные палочки, с которыми они связаны. Результат - область заполняющего зал дыма 10 футов высотой, 10 футов толщиной. Существа в пределах или вне дыма имеют полное укрывательство (если нападавшие вообще смогут найти целевой квадрат).

Любой в пределах 10 футов от рамки, когда она достигает своей нижней точки (где она обрушивается и встает), должен сделать спасбросок Рефлексов (DC 15) или получить 1d8 пунктов урона. Пересечение дымной области благополучно (без падения) - действие эквивалента движения; иначе, необходим DC 15 спасбросок Рефлексов, чтобы двигаться быстрее чем вполовину скорости без падения. Другие веревки позволяют поднять рамку на место, что занимает 2 полных раунда.

Если дракона преследуют наземные существа, он активизирует ловушку крылом, когда летит, обеспечивая временное препятствие для всех, кто следует за ним. Медузы, вероятно, будут использовать ее для подобной цели, или задерживать любого, кто хочет использовать этот туннель для выхода.

15. Змеевидные сестры (EL 11)

В этой большой пещере есть два спальных лежака и заполненная углем костровая яма. Какое-то мясо медленно жарится на углях. Потолок - высотой приблизительно 30 футов, и большие выходы ведут на север и на юг.

Приведенные в готовность вторгшимися, медузы выпивают свои *микстуры полета,* прежде чем придет партия, и ждут в верхних частях пещеры. Они предпочитают атаковать своими луками, открывая лица, когда противники подходят на 30 футов. Они завлекают

противников к области 9, где их может поддержать дракон. Так как дракон иммунен к их атакам взглядом, они открываются полностью, когда поддержаны своим покровителем, хотя они более осторожны, когда присутствует Варлэй.

Существа: 2 медузы.

Кориньи и Катхала: Женщины медузы боец 2, CR 9; Средний чудовищный гуманоид; HD 6d8+6 плюс 2d10+2; hp 47, 49; Инициатива +6; Скорость 30 футов; AC 20 (касание 12, застигнутый врасплох 18); Атака +13/+8 дальнобойная (1d6/x3, короткий лук мастерской работы [Кориньи] или 1d6+1/x3, *+1 короткий лук* [Катхала] и стрелы мастерской работы) или +8/+3 рукопашная (1d6/x3, полукопье) и +5 рукопашная (1d4 плюс яд, змеи); SA окаменяющий взгляд, яд; AL LE; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +7, Воля +6; Сила 11, Ловкость 15, Телосложение 12, Интеллект 12, Мудрость 13, Харизма 15.

Навыки и умения: Блеф +11, Дипломатия +4, Маскировка +11, Запугивание +4, Бесшумное Движение +9, Обнаружение +12; Улучшенная Инициатива, Выстрел в Упор, Точный Выстрел, Ловкость с Оружием (змеи), Фокус Оружия (короткий лук).

Специальные атаки: **Окаменяющий взгляд** (Su): Об ращает насовсем в камень, 30 футов, спасбросок Стойкости (DC 16). **Яд** (Ex): Змеи, спасбросок Стойкости (DC 15); первичный урон 1d6 временной Силы, вторичный урон 2d6 временной Силы.

Имущество (Кориньи): +2 цепная рубаха, короткий лук мастерской работы, 40 стрел мастерской работы, полукопье, укрывающий плащ, захватывающий крюк, 50 футов конопляной веревки, 2 *микстуры полета, микстура лечения умеренных ран*, 650 gp, 10 драгоценных камней (50 gp каждый).

Имущество (Катхала): +1 цепная рубаха, +1 короткий лук, 40 стрел мастерской работы, полукопье, укрывающий плащ, захватывающий крюк, 50 футов конопляной веревки, 2 *микстуры полета, микстура лечения умеренных ран, Колчан Эхлонны*, 400 gp, 9 драгоценных камней (50 gp каждый).

Завершение приключения

Если дракон убита, Культ старается найти ей другое тело, которое она сможет использовать. В новом теле Азурфакс продолжает искать контакты и агентов, чтобы найти своих убийц и вернуть свои сокровища. Вероятно, она предпримет ответные меры против любых близлежащих поселений, чтобы поддержать свое эго и приманить тех, кто напал на нее. Если ее миньоны убиты, она войдет в контакт с Культом, чтобы он обеспечил ее помощью, пока защита не станет нормальной. Обнаружить, где Культ скрывает ее филактерию - серьезная задача, затрудняющая возможность убить ее насовсем.

Азурфакс: Женщина взрослый зеленый драколич; CR 15; Огромная нежить; HD 20dl2; hp 130, Инициатива +0, Скорость 40 футов, полет 150 футов (плохо), плавание 40 футов; AC 29 (касание 8, застигнутый врасплох 29); Атака +26 рукопашная (2d8+8 плюс 1d6 холод плюс паралич, укус), +21 рукопашная (2d6+4 плюс 1d6 холод плюс паралич, 2 когтя), +21 рукопашная (1d8+4 плюс 1d6 холод плюс паралич, крылья), +21 рукопашная (2d6+12 плюс 1d6 холод плюс паралич, удар хвостом); Лицом/досягаемость 10 фт до 20 фт/10 фт; SA Дыхательное оружие, ужасное присутствие, парализующий взгляд, парализующее касание, *предложение*; SQ Слепое видение, контроль нежити, уменьшение урона 5/+1, половина урона от колющего или рубящего оружия, неуязвимость, иммунитет (кислота, холод, электричество, полиморф, стандартные иммунитеты нежити), острые чувства, водное дыхание; SR 24; AL LE; Спасброски: Стойкость +12, Рефлексы +12, Воля +15; Сила 27, Ловкость 10, Телосложение -, Интеллект 16, Мудрость 17, Харизма 18. Длина 20 футов.

Навыки и умения: Алхимия +13, Оценка +8, Блеф +12, Концентрация +24, Дипломатия +19, Искусство Побега +10, Скрытность -8, Запугивание +8, Знание (тайны) +10, Знание (география) +10, Знание (местное) +10, Слушание +25, Поиск +23, Чувство Мотива +9, Говорить на Языке (Ауран, Общий, Дварфский, Эльфийский, Сильванский), Колдовство +13, Обнаружение +25; Настороженность, Атака с Лету, Парение, Силовая Атака, Урывание, Крыловорот.

Специальные атаки: **Дыхательное оружие** (Su): Коррозийный (кислотный) газ, употребим каждые 1d4 раунда, 50-фт конус, 12d6, DC 24.

Ужасное присутствие (Ex): Драколич может расстраивать противников одним только своим присутствием. Способность вступает в силу автоматически всякий раз, когда он нападает, разгоняется или летит наверху. Существа в пределах 180-фт радиуса подвергаются эффекту, если имеют менее 20 HD. Существо, на которое можно воздействовать, преуспевающее в спасброске Воли (DC 24), остается иммунным к его ужасному присутствию в течение одного дня. При неудаче существа с 4 или меньше HD паникуют 4d6 раундов, а с 5 или более HD становятся поколебленными на 4d6 раундов. Драконы игнорируют ужасное присутствие других драконов.

Парализующий взгляд (Su): Взгляд пылающих глаз драколича может парализовать жертвы в пределах 40 футов, если они провалят спасбросок Стойкости (DC 24). Если спасбросок успешен, персонаж навсегда иммунен ко взгляду этого специфического драколича. Если он проваливается, жертва парализована на 2d6 раундов.

Парализующее касание (Su): Существо, пораженное физическими атаками драколича, должно сделать спасбросок Стойкости (DC 24) или быть парализованным 2d6 раундов. Успешный спасбросок против этого эффекта не дает никакого иммунитета к дальнейшим атакам.

Предложение (Sp): Как заклинание, 5/день как колдун 5-го уровня.

Специальные качества: **Слепое видение** (Ex): Драколич может обнаруживать существ невизуальными средствами (главным образом слушанием и нюхом, но также и замечая вибрацию и другие подсказки окружающей среды) с диапазоном 180 футов.

Контроль нежити (Sp): Раз в три дня драколич может использовать *контроль нежити* как колдун 15-го уровня. Драколич не может читать другие заклинания, пока действует эта способность.

Иммунитеты: Иммунитет к кислоте, холоду, болезни, электричеству, влияющим на разум эффектам, параличу, яду, полиморфу, сну, ошеломлению. Не подвержен урону способностей, критическим попаданиям, смерти от массивного урона, иссушению энергии или истощающему урону (см. «Руководство Монстров»).

Неуязвимость: Если драколич убит, его дух не медленно возвращается к хозяину (филактерия), из которой он может попытаться овладеть подходящим трупом.

Острые чувства (Ex): Драколич видит в четыре раза дальше человека в условиях слабого освещения и вдвое - при нормальном свете. Он также имеет темновидение с дальностью 600 футов.

Водное дыхание (Ex): Драколич может свободно использовать свое дыхательное оружие, заклинания и другие способности, находясь под водой.

Известные заклинания (6/7/5; база DC = 14 + уровень заклинания); 0-й — *ошеломление, обнаружение магии, разрушение нежити, вспышка, рука мага, читать магию;* 1-й — *щит, подъем паука, истинный удар, чревовещание;* 2-й — *гипнотический образ, невидимость.*

Имущество: Глиняные свитки (*замешательство, стена льда*), *посох огня* (40 зарядов).

Монстры

Много существ бродит по диким землям и руинам Фаэруна – от ужасных и смертельных до странных и невиданных. Всех существ, описанных в «Руководстве Монстров», можно найти в Забытых Царствах. Кроме того, «Резюме Монстров: Монстры Фаэруна» описывает более восьмидесяти существ, уникальных для Забытых Царств. В этой главе описана горстка обычных или показательных существ Забытых Царств.

Животные

Большинство животных Фаэруна подобно видам, которые можно найти на Земле, и описано в Приложении 1 «Руководства Монстров». Кроме того, на Фаэруне живет нескольких разновидностей этих основных типов животных, как описано ниже и в статье о ротах далее в этой главе.

Ящерица, вьючная: Связанная с гигантскими ящерицами, которых можно встретить в некоторых поверхностных странах, это существо имеет в среднем длину 15 футов (плюс хвост) и ширину 5 футов. Липкие подушечки на ее ногах позволяют ей свободно ходить по большинству полов, стен и потолков в подземных туннелях Подземья. Дроу и другие интеллектуальные расы Подземья часто используют вьючную ящерицу как тягловую тварь. Легкий груз для нее - 800 фунтов, средний груз - 1,600 фунтов и тяжелый груз - 2,400 фунтов. На склонах от 45 до 90 градусов вьючная ящерица может нести до среднего груза без падения. На наклонах сверх вертикали (то есть когда ящерица вверх тормашками) она может нести легкий груз без падения.

Навыки: Вьючная ящерица получает +4 расовый бонус на проверки Скрытности и Бесшумного Движения.

Ящерица, ездовая: Ездовая ящерица ходит вертикально, во многом подобно дейноникусу или велоцераптору. Она атакует мощным укусом и двумя маленькими передними когтями, но не наскакивает и не царапает противников. Подобно вьючной ящерице, она может идти по стенам или потолкам, так что она - обычный скакун интеллектуальных рас Подземья. Легкий груз для ездовой ящерицы - 233 фунта или меньше, средний груз - от 234 до 466 фунтов и тяжелый груз - от 467 до 700 фунтов.

Ящерица, плюющееся пресмыкающееся: Эта 2-футовой длины ящерица обычно выбирается в качестве фамильяра дроу и другими волшебниками Подземья. Плюющееся пресмыкающееся может плевать потоком кислоты три раза в день. Если существо делает успешную дальнюю атаку касанием на одиночную цель в пределах 20 футов, его кислота наносит 1d4 урона в раунд в течение 2 раундов.

Змея, двухголовая змея: Змеиные Холмы - дом странного разнообразия змей, мкорее всего созданных юань-ти при искривленном магическом экспериментировании. Двухголовая змея - маленькая гадюка с двумя атаками укусом.

Яд (Ex): С каждой успешной атакой укусом двухголовая змея доставляет изнуряющий яд. Это вещество наносит 1d6 временного урона Телосложению, как начальный, так и вторичный урон. Цель имеет право на спасброски Стойкости (DC 10) против каждого.

Змея, крылатая гадюка: Находимые в лесах по всему Сердцеземью, крылатые гадюки редко нападают на людей, если их не спровоцировать.

Яд (Ex): С каждым успешной атакой укусом крылатая гадюка доставляет изнуряющий яд. Это вещество наносит 1d6 временного урона Телосложению, как начальный, так и вторичный урон. Цель имеет право на спасброски Стойкости (DC 11) против каждого.

Трессим: Трессим - крылатый кот размером примерно с домашнего кота (длиной 2 фута), с парой перьевых, кожистых крыльев, простирающихся до размаха в 3 фута. Эти существа высокоинтеллектуальны, хотя они не говорят на человеческих языках. Волшебники доброго мировоззрения часто ищут трессимов в качестве фамильяров.

Навыки: Трессим получает +8 расовый бонус на проверки Баланса и +4 расовый бонус на проверки Скрытности и Бесшумного Движения. Он использует свой модификатор Ловкости для проверок Подъема. В области высокой травы или деревьев с листьями его бонус Скрытности повышается до +8.

Специальные качества: Иммунитет к яду: Трессимы не переносят никаких эффектов от любого типа яда.

	Ящерица, вьючная	**Ящерица, ездовая**	**Ящерица, плюющееся пресмыкающееся**
	Большое животное	**Большое животное**	**Крошечное животное**
Hit Dice:	8d8+40 (76 hp)	4d8+12 (30 hp)	1/2 d8 (2 hp)
Инициатива:	+1	+2	+2
Скорость:	30 футов, подъем 30 футов.	40 футов, подъем 40 футов.	20 футов, подъем 20 футов.
AC:	15 (-1 размер, +1 Ловкость, +5 естественный)	14 (-1 размер, +2 Ловкость, +3 естественный)	14 (+2 размер, +2 Ловкость)
Атаки:	Укус +12 рукопашная	Укус +6 рукопашная, 2 когтя +1 рукопашная	Укус +4 рукопашная
Урон:	Укус 2d6+10	Укус 2d4+4, коготь 1d3+2	Укус 1d4-4
Лицом/досягаемость:	5 фт до 10 фт/5 фт.	5 фт до 5 фт/5 фт.	1/2 фт до 2 1/2 фт/0 фт
Специальные атаки:	-	-	Плевок кислотой
Специальные качества:	-	Нюх	-
Спасброски:	Стойкость +11, Рефлексы +7, Воля +3	Стойкость +7, Рефлексы +6, Воля +2	Стойкость +2, Рефлексы +4, Воля +1
Способности:	Сила 25, Ловкость 13, Телосложение 21, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 2	Сила 19, Ловкость 15, Телосложение 17, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 10	Сила 3, Ловкость 15, Телосложение 10, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 2
Навыки:	Подъем +21, Скрытность +3 *, Слушание +4, Бесшумное Движение +5, Обнаружение +4	Подъем +17, Скрытность +0, Прыжок +10, Слушание +2, Обнаружение +2	Баланс +6, Подъем +8, Скрытность +13, Слушание +3, Обнаружение +3
Умения:	-	-	Ловкость с Оружием (укус)
Климат/ландшафт:	Любое подземелье	Любое подземелье	Любое подземелье
Организация:	Уединенный	Уединенный	Уединенный
Оценка вызова:	3	2	1/3
Сокровище:	Нет	Нет	Нет
Мировоззрение:	Всегда нейтральное	Всегда нейтральное	Всегда нейтральное
Продвижение:	-	-	-

	Змея, двухголовая змея	Змея, крылатая гадюка	Трессим
	Маленькое животное	**Большое животное**	**Крошечное животное**
Hit Die:	1d8 (4 hp)	3d8 (13hp)	1/2d8 (1 hp)
Инициатива:	+3	+3	+2
Скорость:	20 футов, подъем 20 футов, плавание 20 футов.	20 футов, полет 50 футов (хорошо)	30 футов, полет 50 футов (хорошо)
AC:	17 (+1 размер, +3 Ловкость, +3 естественный)	15 (-1 размер, +3 Ловкость, +3 естественный)	14 (+2 размер, +2 Ловкость)
Атаки:	1 укус +4 рукопашная	Укус +4 рукопашная	2 когтя +4 рукопашная, укус -1 рукопашная
Урон:	Укус 1d2-2 и яд	Укус 1d4 и яд	Когти 1d2-4, укус 1d3-4
Лицом/Досягаемость:	5 фт до 5 фт (кольцом) /5 фт.	5 фт до 5 фт (кольцом) /10 фт.	2 ½ фт до 2 ½ фт/0 фт
Специальные Атаки:	Яд	Яд	-
Специальные качества:	Нюх	Нюх	Нюх, иммунитет к яду
Спасброски:	Стойкость +2, Рефлексы +5, Воля +1	Стойкость +3, Рефлексы +6, Воля +2	Стойкость +2, Рефлексы +4, Воля +1
Способности:	Сила 6, Ловкость 17, Телосложение 11, Интеллект 1, Мудрость 12, Харизма 2	Сила 10, Ловкость 17, Телосложение 11, Интеллект 1, Мудрость 12, Харизма 2	Сила 3, Ловкость 15, Телосложение 10, Интеллект 12, Мудрость 12, Харизма 13
Навыки:	Баланс +6, Подъем +10, Скрытность +11, Слушание +3, Обнаружение +3	Баланс +4, Подъем +6, Скрытность +2, Слушание +2, Обнаружение +2	Баланс +10, Подъем +5, Скрытность +17 *, Слушание +4, Бесшумное Движение +9, Обнаружение +4
Умения:	Ловкость с Оружием (укус)	Ловкость с Оружием (укус)	Ловкость с Оружием (коготь, укус)
Климат / ландшафт:	Умеренные холмы и подземелье	Любой умеренный и теплый лес, подземелье	Любая умеренная или теплая земля
Организация:	Уединенный	Уединенный	Уединенный
Оценка Вызова:	1	2	¼
Сокровище:	Нет	Нет	Нет
Продвижение	Всегда нейтральное	Всегда нейтральное	Обычно хаотически доброе
Мировоззрение:	-	-	-

* В скалистых областях или естественных пещерах бонус Скрытности улучшается до +8.

Бехолдер, смертельный тиран (Beholder, Death Tyrant)

Большая нежить
Hit Dice: 11d12 (71 hp)
Инициатива: +0
Скорость: Полет 15 футов (средне)
AC: 20 (-1 размер, +11 естественный)
Атаки: Лучи глаз +4 дальнее касание, укус -1 рукопашная
Урон: Укус 2d4
Лицом/досягаемость: 5 фт к 5 фт/5 фт.
Специальные атаки: Лучи глаз
Специальные качества: Круговидение, антимагический конус, падение пера, полет, только частичные действия, +2 сопротивление изгнанию, черты нежити
Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +3, Воля +11
Способности: Сила 10, Ловкость 10, Телосложение —, Интеллект —, Мудрость 15, Харизма 17
Навыки: Поиск +8, Обнаружение +20
Умения: Атака с Лету, Железная Воля, Выстрел на Бегу
Климат / ландшафт: Любая земля и подземелье
Организация: Уединенный
Оценка вызова: 13
Сокровище: Стандарт
Мировоззрение: Всегда нейтральное
Продвижение: 12-16 HD (Большой), 17-33 HD (Огромный)

Смертельный тиран - неме ртвая форма бехолдера, родственная зомби, хотя он сохраняет некоторых из врожденных магических способностей бехолдера.

Смертельный тиран выглядит как гниющий, покрытый слизью бехолдер. Зияющие раны — от урона или от простого разложения — выставляют напоказ его внутренности, и у него или отсутствует несколько глаз или они покрыты молочного цвета пленкой. Из-за его подобного зомби состояния он перемещается и поворачивается медленнее, чем другие бехолдеры, и не говорит и не понимает языка.

Бой

Смертельный тиран запрограммирован определенными инструкциями при его создании. Эти инструкции обычно весьма просты, например: «Нападать на всех людей, входящих в эту палату, пока они не уничтожены или не сбежали. Не покидать палату». Смертельный тиран без инструкций просто нападает на всех живых существ, которых почувствует. Хотя это безмозглая нежить, он все же бьется, как будто имеет интеллект, используя свои глаза настолько эффективно, насколько это возможно.

Круговидение (Ex): Много глаз смертельного тирана дают ему +4 расовый бонус на проверки Поиска и Обнаружения. Противники не получают никаких бонусов замыкания при нападении на него.

Антимагический конус (Su): Если он не потерял использование своего центрального глаза (см. ниже), смертельный тиран непрерывно производит 150-футовый антимагический конус, распространяющийся прямо вперед от его передней части. Этот конус функционирует точно так же, как *антимагическое поле*, прочитанное колдуном 13-го уровня. Все магические и сверхъестественные силы и эффекты в пределах конуса подавляются — даже собственные лучи глаз смертельного тирана. Однажды в каждом раунде в течение своего хода он решает, в какую сторону повернуться и активен ли антимагический конус или нет. (Существо может дезактивировать конус, закрыв свой центральный глаз). Обратите внимание, что смертельный тиран может кусать только существ, находящихся непосредственно перед ним.

Лучи глаз (Su): При жизни смертельный тиран имел десять маленьких глаз на стеблях наверху своего тела, каждый со своей собственной сверхъестественной силой, плюс большой центральный глаз. Как правило, данный смертельный тиран потерял 1d4+1 этих глаз, выбираемых случайно.

Каждый из оставшихся маленьких глаз может производить магический луч однажды в раунд, даже когда смертельный тиран атакует физически или перемещается с полной скоростью. Существо может легко нацеливать все свои глаза вверх, но его тело обычно идет по пути, когда он пробует нацеливать лучи в других направлениях. В течение раунда оно может нацеливать только три луча глаз в цели, образовывающие дугу (вперед, назад, влево, вправо или вниз). Остающиеся глаза должны целиться в другие дуги или не целиться. Смертельный тиран может переворачивать свое тело каждый раунд, чтобы сменить лучи, попадающие в дугу.

Эффект каждого из глаз походит на заклинание, наложенное колдуном 13-го уровня, но следует правилам для луча (см. Нацеливание заклинаний в Главе 10 «Руководства Игрока»). Все лучи имеют дальность 150 футов и DC спасбросков 18.

Зачарование монстра: Цель должна преуспеть в спасброске Воли или попасть как под воздействие заклинания.

Зачарование персоны: Цель должна преуспеть в спасброске Воли или попасть как под воздействие заклинания.

Дезинтеграция: Цель должна преуспеть в спасброске Стойкости или попасть как под воздействие заклинания.

Страх: Это работает подобно заклинанию, за исключением того, что цель - одно существо. Цель должна преуспеть в спасброске Воли или попасть как под воздействие заклинания.

Перст смерти: Цель должна преуспеть в спасброске Стойкости или быть убита, как заклинанием. Цель, делающая успешный спасбросок, все же получает 3d6+13 пунктов урона.

Плоть в камень: Цель должна преуспеть в спасброске Стойкости или попасть как под воздействие заклинания.

Причинить умеренные раны: Это работает точно так же, как заклинание, нанося 2d8+10 пунктов урона, или половину при успешном спасброске Воли.

Замедление: Это работает подобно заклинанию, за исключением того, что воздействует на одно существо. Цель должна преуспеть в спасброске Воли, чтобы сопротивляться этому.

Сон: Это работает подобно заклинанию, за исключением того, что воздействует на одно существо с любым количеством Hit Dice. Цель должна преуспеть в спасброске Воли, чтобы сопротивляться этому.

Телекинез: Бехолдер может перемещать объекты или существ, весящих до 325 фунтов, как заклинанием *телекинез*. Существа могут сопротивляться эффекту при успешном спасброске Воли.

Падение пера (Sp): Естественная летучесть смертельного тирана предоставляет ему постоянный эффект *падения пера* с дальностью на себя.

Полет (Ex): Тело смертельного тирана сохраняет его естественную летучесть, позволяя ему *летать* как заклинание, как свободное действие, со скоростью 15 футов.

Только частичные действия (Ex): Смертельные тираны медленны и безразличны, так что они могут исполнять только частичные действия. Таким образом, они могут перемещаться или атаковать, но могут делать то и другое, только если разгоняются (частично разгоняются).

Нежить: Иммунен к влияющим на разум эффектам, яду, сну, параличу, ошеломлению и болезни. Не подвержен критическим попаданиям, истощающему урону, урону способностям, вытягиванию энергии или смерти от массивного урона (см. вступление к «Руководству Монстров»).

Драколич (Dracolich)

Драколич - существо-нежить, происходящее от преобразования злого дракона. Архимаг Саммастер, основатель Культа Дракона, обнаружил процесс для создания этих существ. Этот Культ уважает драконов вообще, злых драконов в частности и специфически - немертвых злых драконов — драколичей.

Драколич может быть создан из любой злой подразновидности дракона. Он выглядит как скелетная или полускелетная версия себя прежнего, с пылающими точками света в темных глазницах.

«Драколич» - шаблон, который может быть добавлен к любому злому дракону (далее упоминаемому как «базовое существо»). При создании драколича используйте статистику базового существа и его специальные способности в качестве отправной точки, а затем сделайте следующие поправки:

Hit Dice: Как базовое существо.

Скорость: Как базовое существо. Полет драколича становится сверхъестественной способностью.

AC: Как базовое существо, с дополнительным +2 естественным бонусом доспеха (шкура становится жестче, когда дракон становится драколичем).

Атаки: Как базовое существо, за исключением того, что драколичи не могут делать эффективные сокрушающие атаки.

Урон: Как базовое существо, плюс дополнительно 1d6 холодного урона. Успешная атака может также парализовать жертву; см. Специальные Атаки (парализующее касание).

Специальные атаки: Драколич сохраняет все специальные формы атаки своей первоначальной формы дракона, включая дыхательное оружие, использование заклинаний и подобные заклинаниям способности. Некоторые из них усиливаются, и он также получает некоторые новые способности:

Контроль нежити (Sp): Один раз в три дня драколич может накладывать *контроль нежити* как колдун 15-го уровня. Драколич не может читать другие заклинания, пока действует эта способность.

Ужасное присутствие (Ex): Так как Харизма дракона увеличена на 2, DC спасбросков для способности ужасного присутствия драколича увеличивается на 1.

Парализующий взгляд (Su): Пристальный взгляд пылающих глаз драколича может парализовать жертв в пределах 40 футов, проваливающих спасброски Стойкости (DC 10 +1/2 Hit Dice драколича + его модификатор Харизмы). Если спасбросок успешен, персонаж навсегда иммунен к взгляду этого определенного драколича. Если он проваливается, жертва парализована на 2d6 раундов.

Парализующее касание (Su): Существо, пораженное любой из физических атак драколича, должно делать спасбросок Стойкости (с тем же самым DC, что и для парализующего взгляда драколича) или быть парализованным на 2d6 раундов. Успешный спасбросок против этого эффекта не дает никакого иммунитета против последующих атак.

Специальные качества: Драколич сохраняет все специальные качества своей первоначальной формы. Некоторые из них усиливаются, и также драколич получает некоторые новые специальные качества:

Иммунитеты: Помимо стандартных иммунитетов нежити (см. ниже), драколич иммунен к эффектам полиморфа, холода и электричества. Подобно скелету, он получает только половину урона от колющего или режущего оружия.

Неуязвимость: Если драколич убит, его дух немедленно возвращается в его филактерию. Если в пределах 90 футов нет никакого трупа рептилиана, которым дух может обладать, он пойман в филактерии до того времени — если оно наступит — когда станет доступным труп. Драколича трудно уничтожить. Если его дух в настоящее время содержится в его филактерии, уничтожение этого предмета, пока нет

подходящего трупа в пределах диапазона, по сути и уничтожает драколича. Аналогично, активный драколич неспособен делать попытки дальнейшего захвата, если его филактерия уничтожена. Судьба отпущенного духа драколича — то есть духа без тела или филактерии — неизвестна, но, возможно, его утягивает на Нижние Планы.

Сопротивление заклинаниям (Ex): Становление драколичем увеличивает сопротивление заклинаниям дракона +3. Драколич имеет минимальное SR 16.

Нежить: Иммунитет к влияющим на разум эффектам, яду, сну, параличу, ошеломлению и болезни. Не подвержен критическим попаданиям, истощающему урону, урону способностям, вытягиванию энергии или смерти от массивного урона (см. вступление к «Руководству Монстров»).

Спасброски: Как базовое существо. Как нежить, драколичи иммунны к тому, что требует спасбросков Стойкости, если это не воздействует на объекты.

Способности: Являясь нежитью, драколич не имеет показателя Телосложения. Его показатель Харизмы увеличен на 2, что увеличивает DC спасбросков против его ужасного присутствия и другие специальные способности. Остальные показатели способностей драколича остаются теми же, что и у базового существа.

Навыки и умения: Как базовое существо.

Климат/ландшафт: Как базовое существо

Организация: Уединенный

Оценка Вызова: Базовое существо +3

Сокровище: Как базовое существо

Мировоззрение: Всегда злое

Продвижение: До +2 HD

Создание драколича

Саммастер записал тайны создания драколича в копиях своей мастерской работы, *Тома Дракона*, ныне передаваемого среди членов Культа. Процесс обычно вовлекает совместные усилия злого дракона и волшебников Культа, но особенно мощные волшебники Культа, как известно, принуждали злого дракона подвергнуться преобразованию против его воли.

Любой злой дракон - возможный кандидат на преобразование, хотя драконы старого возраста или старше с колдовскими способностями более предпочтительны.

Как только кандидат готов, волшебники Культа сначала готовят филактерию, неодушевленный объект, который будет содержать жизненную силу дракона. Филактерия должна быть твердым предметом не менее чем в 2,000 gp ценностью, стойким к распаду. Для филактерий обычно используются драгоценные камни, особенно рубин, жемчуг, карбункул и джет. Филактерия готовится с использованием умения Создание Чудесного Предмета. Эффективная стоимость - 50,000 gp, так что волшебник, готовящий филактерию, должен потратить 2,000 XP и материалов на 25,000 gp. Уровень заклинателя для филактерии драколича - 13-й, и заклинатель должен быть способен прочитать *контроль нежити*.

Затем подготавливается специальное варево, которое должен выпить злой дракон (стоимость: 2,500 gp и 200 XP, Сварить Микстуру, уровень заклинателя 11-й; тайна создания варева драколича известна только тем, кто читал *Том Дракона*). Микстура - смертельный яд и однозначно убивает дракона, для котогого она была подготовлена. (Если любое другое существо выпьет варево, DC спасброска – 25, и начальный и вторичный урон - 2d6 Телосложения).

В момент смерти дракона его дух переходит в филактерию, независимо от расстояния между ней и телом дракона.

Филактерия драколича

Когда драколич первоначально умирает или потом каждый раз после того, как уничтожена его физическая форма, его дух немедленно уходит в его филактерию, независимо от расстояния между ней и его телом. Тусклый свет внутри филактерии указывает на присутствие духа. Содержась там, дух не может предпринимать никаких действий, кроме обладания подходящим трупом; с ним нельзя ни контактировать, ни атаковать магией. Дух может оставаться в филактерии неопределенно долго.

Дух, содержащийся в филактерии, может ощущать любой труп рептилиана или дракона среднего размера или больше в пределах 90 футов и пытаться обладать им. Ни в коем случае дух не может обладать живущим телом. Первоначальное тело духа подходит идеально, и любая попытка обладать им автоматически успешна. Чтобы обладать подходящим трупом, кроме его собственного, драколич должен сделать успешную проверку Харизмы (DC 10 для дракона, DC 15 для любого существа типа дракона, не являющегося истинным драконом, типа ибрандлина или виверна, или DC 20 для любого другого вида существа-рептилиана). Если проверка терпит неудачу, драколич никогда не сможет обладать именно этим трупом.

Если труп принимает дух, он становится оживленным. Если оживляемый труп - прежнее тело духа, он немедленно становится драколичем. Иначе он становится прото-драколичем (см. ниже).

Прото-драколичи

Прото-драколич имеет разум и память своей первоначальной формы, но очки жизни и иммунитет к заклинаниям драколича. Прото-драколич не может ни говорить, ни читать заклинания. Далее, он не может наносить леденящий урон, использовать дыхательное оружие или причинять страх, как драколич. Его сила, скорость и AC - таковые обладаемого тела.

Прото-драколич может немедленно трансформироваться в свою форму полного драколича, пожрав по крайней мере 10% своего первоначального тела. Провалив это, он преобразовывается в свою полную форму в течение 2d4 дней.

Когда преобразование закончено, драколич похож на свое первоначальное тело. Он теперь может говорить, читать заклинания и использовать дыхательное оружие, которое первоначально имел, в дополнение к получению всех способностей драколича. Драколич обычно держит несколько «запасных» тел подходящего размера около потайного места своей филактерии, так, чтобы если его текущая форма будет разрушена, он смог бы взять и преобразовать новое тело за несколько дней.

Уничтожение драколича

Нанести поражение драколичу - непростое дело. Сначала следует уничтожить его физическую форму — это не такое уж значительное свершение. Затем его филактерия должна быть обнаружена и разрушена прежде, чем драколич успешно найдет новое тело и начнет преобразовывать его. Это говорит о том, что целесообразнее сначала обнаружить филактерию и удалить ее от любых подходящих трупов рептилианов, а потом уже начинать конфронтацию с самим драколичем.

Драколичи и Культ

Символические отношения существуют между драколичем и волшебниками Культа, создавшими его. Волшебники почитают и помогают своему драколичу, также регулярно поднося ему сокровища. Взамен драколич защищает своих волшебников против врагов и других угроз, также помогая им в их заговорах. Подобно драконам, драколичи - одиночки, но они получают удовольствие от того, что имеют союзников.

Типовой драколич

Каждый драколич - уникальный индивидуум. Для примера драколича см. описание Азурфакс, которое появляется в приключении «Зеленые Кости».

Горгулья, кир-ланан (Gargoyle, Kir-Lanan)

Средний чудовищный гуманоид
Hit Die: 4d8 (18 hp)
Инициатива: +1
Скорость: 30 футов, полет 90 футов (хорошо)
AC: 17 (+1 Ловкость, +3 естественный, +3 подбитая кожа)
Атаки: 2 когтя +6 рукопашная
Урон: Когти 1d4+2
Лицом/досягаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.
Специальные атаки: Касание негативной энергии, луч ослабления, упрек нежити
Специальные качества: Ранимый позитивной энергией
Спасброски: Стойкость +1, Рефлексы +5, Воля +3
Способности: Сила 14, Ловкость 12, Телосложение 10 Интеллект 11, Мудрость 9, Харизма 11
Навыки: Искусство Побега +4, Скрытность +9, Слушание +4, Бесшумное Движение +5, Обнаружение +4, Использование Магического Устройства +4
Умения: Атака с Лету
Климат/ландшафт: Любая земля и подземелье
Организация: Уединенный или крыло (2-5)
Оценка Вызова: 2
Сокровище: Стандартное
Мировоззрение: Обычно хаотически злое
Продвижение: По классу персонажа

Таинственная раса, известная как кир-лананы — также называемая черными горгульями, сталкерами или безбожниками — похоже, новички на Фаэруне. Эти существа появились в течение Времени Неприятностей (1358 DR) и медленно растут в численности до настоящего времени.

Мудрецы предполагают, что их происхождение было так или иначе связано со смертью богов в течение Времени Неприятностей, и действительно, кир-лананы, кажется, таят недовольство против всех божеств Фаэруна, как будто обвиняя богов за свое мученическое существование.

Кир-ланан лишь немного подобен горгулье, имея гуманоидную форму и большие крылья, подобные таковым летучей мыши. Стоя он чуть выше человека, в среднем приблизительно шесть футов ростом, и имеет мощное мускулистое тело. Кир-лананы, как правило, весят около 210 фунтов. Их толстая мелкочешуйчатая кожа варьируется от полночно-синего и глубоко-пурпурного до черного, хотя случайные индивидуумы могут быть темно-красными, зелеными, коричневыми или серыми. У них длинные заостренные зубы, твердые когтеподобные ногти и маленькие тупые рожки. Они обычно плотно обертывают тела тканью, сохраняя руки, ноги и крылья свободными. Полосы металла, слоновой кости или камня, вставленные в обертывающую их ткань, приближают ее к подбитому кожаному доспеху.

Бой

Кир-лананы иногда бьются оружием, но они предпочитают использовать для рукопашной атаки свои когти. Их тела наполнены негативной энергией, что делает их касание смертельным для других живущих существ.

Касание негативной энергии (Su): Три раза в день кир-ланан может наполнять свое касание негативной энергией, подобной заклинанию *леденящее касание*. Если он поражает рукопашной атакой касанием, он наносит 2d6 пунктов урон и 1 пункт временного урона Силе. Успешные спасброски Стойкости (DC 12) отменяют урон Силе. Кир-ланан излечивает себе то же количество очков жизни, которое причиняет этой атакой, хотя это не может превысить его нормальные максимальные очки жизни.

Кир-ланан может использовать атаку когтями, чтобы доставить этот эффект негативной энергии, но он должен поразить нормальной рукопашной атакой. Это не дает урона когтем, а причиняет только урон негативной энергией.

Луч ослабления (Sp): Три раза в день кир-ланан может использовать заклинание *луч ослабления,* наложенное колдуном 4-го уровня.

Упрек нежити (Su): Кир-ланан может упрекать или командовать нежитью три раза в день как злой клерик с количеством уровней, равным Hit Dice кир-ланана.

Ранимый позитивной энергией: Из-за наполняющей их негативной энергии кир-лананы уязвимы к атакам, использующим позитивную энергию, также, как и нежить. Они получают урон от заклинаний *лечения ран*, святой воды и благословленного оружия. Они не могут быть изгнаны, но им неудобен такой показ позитивной энергии, и в общем они так или иначе стремятся избегать изгоняющего клерика.

Подобно нежити, кир-лананы лечатся заклинаниями *нанесения ран* и другими применениями негативной энергии.

Навыки: Кир-ланан получает +4 расовый бонус по проверкам Скрытности.

Песонажи-кир-лананы

Кир-лананы часто продвигаются как бойцы, колдуны и иногда – как некроманты. Их одобренный класс - боец. Они не могут стать клериками, друидами или паладинами, и они никогда не могут использовать позитивную энергию никаким способом (например, барды-кир-лананы не могут читать *лечение легких ран*). Кир-лананы никогда не могут использовать божественную магию, так как они никогда не поклоняются божествам. Хотя они иногда становятся рейнджерами, они никогда не получают колдовскую способность этого класса.

Общество кир-лананов

Кир-лананы группируются в маленькие банды во главе с сильнейшим — тем индивидуумом, который может захватить и удержать контроль над остальными. Их «крылья» постоянно формируются и переформируются из-за боевой силы и по существу хаотической природы горгулий, изменяя динамику в пределах групп. Многие кир-лананы предпочитают работать в одиночку, презирая компанию представителей своего вида. Они редко сотрудничают с членами других рас, особенно потому, что большинство других рас предано тому или иному божеству.

Кир-лананы не делают никаких социальных различий между мужчинами и женщинами; они уважают только силу, невзирая на пол горгульи, удерживающей ее. Они, однако, не имеют никакого уважения к «рабам божьим», как они называют другие расы — независимо от их мощи.

Когда формируется крыло кир-лананов, обычно в пределах его происходит некоторое размножение. Более слабые родители заботятся о ребенке до возраста молодого кир-ланана, достаточного, чтобы защитить себя.

Кир-лананы говорят на Общем языке.

Рот (Roth)

Роты - обычные стадные животные на холодном Севере и в Подземье. Эти приземистые, крепко сложенные существа похожи на мускусных волов, с изогнутыми рогами, раздвоенными копытами и шкурой с длинными, косматыми, густыми волосами.

Бой

Роты кусаются и рубят своими рогами. Они не особенно умны, даже для животного, но имеют инстинктивную опаску быть окруженными или загнанными в угол. Существа, которые пробуют окружить их, пасут их или поднимают сети и барьеры вокруг них, узнают, что рот инстинктивно реагирует на любое движение в округе, смещаясь подальше от таких ловушек, даже продолжая пастись.

Паническое бегство (Ex): Паникующие роты сначала пытаются освободиться от существ, изводящих или пасущих их, увлекая за собой стадо. Если это невозможно, роты разворачиваются лицом к противнику и разгоняются, словно жесткий клин плоти. Они проскакивают над чем-либо их собственного размера или меньше, нанося некоторое количество урона за каждого рота в паническом бегстве: 2d4 каждый для глубинного рота и 1d12 каждый для призрачного и поверхностного рота.

Сопротивление зачарованию (Ex): Каждый рот имеет столь целеустремленный разум, что он получает +4 расовый бонус спасброска против заклинаний и эффектов Зачарования.

Глубинный рот

Основной элемент в диетах многих общин дроу и дуэргаров, эти стадные животные Подземья малы, ростом всего лишь 4 фута в холке, когда полностью вырастают. Они мощно сложены, имея в среднем такую же ширину, как и рост. Они весят приблизительно 700 фунтов. У них грязно-коричневые шкуры, более темные до почти черного на ногах и животе, и темно-зеленые или черные копыта и рога (цвета слоновой кости, если недавно сломаны или выросли снова). Их глаза - желтые или розоватые.

Танцующие огни (Sp): Дважды в день глубинный рот может накладывать *танцующие огни,* чтобы сигнализировать другим членам стада, передавая информацию о присутствии пищи, опасности и так далее. Они накладывают заклинание как колдуны 4-го уровня в диапазоне 140 футов.

Иммуннитет к почве и грибам (Ex): Рот иммунен к любым болезнетворным эффектам от контакта с почвой и грибами или их спорами.

Призрачный рот

Эти гигантские роты названы так из-за их белых шкур, их ночного галопа и их необычных подобных заклинаниям способностей. Многие странники на Севере были поражены бесшумным белым ротом, внезапно прыгающим над их походным костром и уносящимся в ночь.

Призрачный рот размером примерно с бизона — почти 6 футов высотой в холке и от 9 до 12 футов длиной. Они весят от 1,500 до 2,000 фунтов. Они селятся на поверхности в холодных странах и являются любимой пищей реморхазов и белых медведей.

Прыжок (Sp): Однажды в день призрачный рот может наложить *прыжок* как колдун 1-го уровня.

Тишина (Sp): Однажды в день призрачный рот может наложить *тишину* как колдун 3-го уровня, но он может сосредотачивать эффект только на себе. Он использует свои способности *прыжка* и *тишины*, чтобы избежать преследователей, обычно – прыгая через ущелья.

Поверхностный рот

Большие, чем их подземные кузены, поверхностные роты (также называемые высокими ротами) имеют более длинные ноги и более тяжелую шкуру. Большие стада их бродят в горах и ледниках Севера и в северной области Лунного Моря. Когда нападения банд гноллов и орков становятся слишком жестокими, стада ротов обычно уходят в застывшие ледяные дюны Анорача.

	Рот, глубинный	**Рот, призрачный**	**Рот, поверхностный**
	Средняя магическая тварь	**Большая магическая тварь**	**Большая магическая тварь**
Hit Dice:	2d10+2 (13 hp)	4d10+10 (42hp)	3d10+9 (25 hp)
Инициатива:	+2	+1	+1
Скорость:	30 футов	30 футов.	40 футов.
AC:	13 (+2 Ловкость, +1 естественный)	14 (+1 Ловкость, -1 размер, +4 естественный)	13 (+1 Ловкость, -1 размер, +3 естественный)
Атаки:	Укус +2 рукопашная, 2 рога -3 рукопашная	Укус +11 рукопашная, 2 рога +6 рукопашная	Укус +6 рукопашная, 2 рога +1 рукопашная
Урон:	Укус 1d8, рога 1d3	Укус 2d4+8, рога 2d4+4	Укус 1 d4+4, рога 1 d4+2
Лицом/досягаемость:	5 фт до 5 фт/5 фт.	5 фт до 10 фт/5 фт.	5 фт до 10 фт/5 фт.
Специальные атаки:	Паническое бегство	Паническое бегство	Паническое бегство
Специальные качества:	Сопротивление зачарованию, танцующие огни, темновидение 90 футов, иммунитет к почве и грибам, сопротивление холоду 20	Темновидение 60 футов, *прыжок*, сопротивление зачарованию, *тишина*	Темновидение 60 футов, сопротивление зачарованию
Спасброски:	Стойкость +4, Рефлексы +5, Воля +0	Стойкость +9, Рефлексы +4, Воля +1	Стойкость +6, Рефлексы +4, Воля +1
Способности:	Сила 10, Ловкость 14, Телосложение 12, Интеллект 1, Мудрость 11, Харизма 9	Сила 26, Ловкость 12, Телосложение 20, Интеллект 1, Мудрость 11, Харизма 9	Сила 18, Ловкость 12, Телосложение 16, Интеллект 1, Мудрость 11, Харизма 9
Навыки:	Слушание +5, Обнаружение +2, Настороженность	Слушание +6, Обнаружение +2 Настороженность	Слушание +5, Обнаружение +2 Настороженность
Умения:	-	-	-
Климат/ландшафт:	Подземелье	Любая холодная земля	Любая холодная земля
Организация:	Стадо (11-20)	Стадо (11-20)	Стадо (11-20)
Оценка вызова:	2	2	2
Сокровище:	Нет	Нет	Нет
Мировоззрение:	Всегда нейтральное	Всегда нейтральное	Всегда нейтральное
Продвижение:	3-4 HD (Средний)	5-8 HD (Большой)	4-6 HD (Большой)

Шейд (Shade)

Шейды некогда были гуманоидами, но они продали свои души за сущность теневого материала.

Большинство шейдов выглядит как гуманоиды своего прежнего роста и внешности, но с сероватой или почти черной, темноватой кожей и прикрытыми глазами. Они часто более тонкие, чем обычно характерно для их расы. Они любят мрачную одежду и при желании носят доспехи. Шейды могут говорить на любых языках, которые они знали перед своим преобразованием.

Шейды имеют близость с тенью, и их способности связаны с состоянием света вокруг них. Они становятся мощнее в любое время, когда находятся в пределах теней или в темноте, но на свету они - почти обычные смертные. «Шейд» - шаблон, который может быть добавлен к любому гуманоидному существу (упомянутому далее как «персонаж»). Его тип изменяется на «аутсайдер». Он использует всю статистику персонажа и его специальные способности в качестве отправной точки. В хорошо освещенной среде (заклинание *дневной свет*, вне помещения в солнечный день или в ярко освещенной комнате) шейды имеют точные способности персонажа. В более темной среде шейды получают следующие выгоды:

Hit Dice: Такой же, как у персонажа. В темноте шейд получает дополнительные очки жизни от увеличения показателя Телосложения (см. ниже). Они не теряются первыми, как временные очки жизни.

Скорость: Скорость шейда в темноте увеличивается на 20 футов

AC: Шейд получает +4 бонус отклонения в темноте.

Атаки и урон: Шейды получают +2 бонус компетентности к своим атаке и урону в темноте.

Специальные качества: Шейд получает следующие специальные качества в темноте:

Контроль света (Sp): Шейды могут уменьшать уровень света в пределах 100-футового радиуса с фактором 10% на уровень. Это уменьшает полный эффективный диапазон видения для персонажей и существ, зависящих от света, на те же самые проценты. Например, человек может обычно видеть на 20 футов при свете факела. Если шейд 5-го уровня уменьшит свет на 50%, человек сможет видеть только на 10 футов. Персонажи в пределах области воздействия получают +1 бонус на проверки Скрытности на кажлые 25% уменьшения света.

Быстрое лечение (Ex): Шейд восстанавливает 2 потерянных очка жизни каждый раунд. Шейд не может восстанавливать очки жизни, находясь на ярком свету.

Невидимость (Sp): Шейд может использовать эту подобную заклинанию способность только на себя однажды в раунд как колдун его уровня персонажа.

Видение шейда (Sp): Шейд имеет 60-футовое темновидение. Он может смотреть как обычно сквозь любые эффекты темноты, но не через туман, невидимость, затенение и т.д.

Теневой образ (Sp): Три раза в день шейд может использовать эту подобную заклинанию способность (подобную заклинанию *зеркального образа*) как колдун его уровня персонажа. Способность создает изображения шейда (1d4, +1 на три уровня).

Теневой шаг (Sp): Шейд по крайней мере 8-го уровня может исчезнуть из своего текущего местоположения и вновь появиться в любой темной области в пределах 500 футов, раз в каждые 2 раунда. Использование этой способности - действие эквивалента движения, так что шейд может использовать другую способность, чтение заклинания или атаку в том же раунде.

Теневое путешествие (Sp): Однажды в день шейд по крайней мере 12-го уровня может использовать или *телепорт без ошибки* для достижения темного места в том же самом мире, что и шейд, или *планарный сдвиг* для доступа к Плану Тени. Шейд должен быть в тени, чтобы использовать эту способность.

Сопротивление заклинаниям (Ex): Шейды имеют SR 11 + уровень персонажа.

Спасброски: В темноте шейды получают +4 бонус удачи на все свои спасброски.

Способности: В темноте показатели Телосложения и Харизмы шейда увеличиваются +2.

Навыки: Шейды получают +4 расовый бонус на проверки Слушания и Обнаружения в темноте и +8 расовый бонус на проверки Скрытности и Бесшумного Движения. Они не переносят никаких штрафов из-за темноты. Остальное - как персонаж.

Умения: Те же, что и персонаж

Климат/ландшафт: Любая земля и подземелье

Организация: Уединенный

Оценка Вызова: Как персонаж +2

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда недоброе

Продвижение: По классу персонажа

Пример шейда

Рассмотрим шейда с использованием человека волшебника 3/бойца 8 в качестве базового существа.

Ливот, мужчина человек шейд волшебник 3/боец 8

Средний аутсайдер

Hit Dice: 3d4+6 плюс 8d10+16 (73 Hp); 3d4+9 плюс 8d 10+24 (84 Hp) в темноте

Инициатива: +6

Скорость: 20 футов; 40 футов в темноте

AC: 17 (+2 Ловкость, +5 нагрудник); 21 в темноте

Атаки: *+1 губитель злых аутсайдеров великий меч* +14/+9 рукопашная (+16/+11 в темноте)

Урон: *+1 губитель злых аутсайдеров великий меч* 2d6+7/19-20 (2d6+9/19-20 в темноте)

Лицом/досягаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные качества: (в темноте) Видение шейда, контроль света, невидимость, теневой образ, быстрое лечение 2, теневой шаг, SR 22

Спасброски: Стойкость +11 (+15 в темноте), Рефлексы +9 (+13 в темноте), Воля +10 (+14 в темноте).

Способности: Сила 17, Ловкость 14, Телосложение 14 (16 в темноте), Интеллект 12, Мудрость 13, Харизма 10 (12 в темноте)

Навыки: Подъем +2, Концентрация +8 (+9 в темноте), Скрытность -2 (+6 в темноте), Запугивание +3 (+4 в темноте), Прыжок +4, Знание (тайны) +7, Слушание +4 (+8 в темноте), Бесшумное движение -2 (+6 в темноте), Поиск +4, Чувство Мотива +4, Колдовство +7, Обнаружение +4 (+8 в темноте)

Умения: Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Молниеносные Рефлексы, Силовая Атака, Раскалывание, Написание Свитка, Магия Теневого Плетения, Тихое Заклинание, Одаренное Колдовство (волшебник), Фокус Оружия (великий меч), Специализация Оружия (великий меч)

Мировоззрение: Нейтрально-злое

Подготовленные заклинания: (4/3/2; база DC = 12 + уровень заклинания; шанс провала заклинания 25%); 0-й — *обнаружение магии, звук привидения *, открыть/закрыть, читать магию*; 1-й — *вынести элементы, щит, истинный удар*; 2-й — *защита от стрел*.

Книга заклинаний: 0-й — *тайная метка, ошеломление *, обнаружение магии, обнаружение яда, разрушение нежити *, звук привидения *, рука мага, исправление, открыть/закрыть, ловкость рук, луч мороза, читать магию, сопротивление*; 1-й — *леденящее касание *, вынести элементы, щит, тихий образ *, истинный удар, чревовещание **; 2-й — *гипнотический образ *, невидимость *, защита от стрел, теневая маска *, теневой спрей**.

* База DC = 13 + уровень заклинания.

Имущество: *+1 губитель злых аутсайдеров великий меч ("Железный Клык"), плащ сопротивления +2, нагрудник*.

Оценка вызова: 13

Ранее обучавшийся как волшебник, Ливот потерял бы интерес к магическим искусствам, если бы не их применение к бою и тактическим ситуациям. Оставив свои тайные изучения, он занимался искусством войны, иногда изучая магию для улучшения своего военного мастерства.

Теперь Ливот – капитан армии Города Шейд. Он работает прежде всего как двигатель, направляя других солдат для удержания гладкого управления городом. Его также призывают, когда малые заклинатели причиняют беспорядок, и он использует свои заклинания для самозащиты перед сражением с жуликами-волшебниками. Его великого меча *Железного Клык а* очень боятся граждане Шейда, поскольку он рассекает искаженную магическую плоть шейдов с удивительной легкостью.

Ходят слухи, что *Железный Клык* был выкован одним из принцев города, который потом был убит Принцем Хэдруном из-за неких разногласий. Ливот не комментирует слухи и служит Хэдруну столь же лояльно, как и любому другому из принцев. Если группа солдат должна будет покинуть город для какой-либо миссии, вероятно, Ливот будет выбран ее командиром, поскольку он многократно доказал свою компетентность, навыки и благоразумие.