

Dungeons&Dragons
3rd edition

Чемпионы Доблести
(Champions of Valor)

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 или (в общем смысле) магия

cast – накладывать, колдовать или читать

caster, spellcaster – колдующий или заклинатель

wizard - волшебник

sorcerer – колдун

outsider – аутсайдер (для типа существа) или чужеземец (для неместных)

celestial – селестиал или небесный

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 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 Жду откликов, стоит ли продолжать переводы D&D-материалов.

LE_Ranger, LE_Ranger@rambler.ru, icq 307744148

Вступление

"Чемпионы Доблести" предназначена для игроков и Ведущих, желающих включить великий героизм в свои кампании. Это больше чем просто список добрых дел и добрых черт, поскольку и непритязательный крестьянин может делать добрые дела или воплощать добрые черты - преднамеренно или случайно. Использование слова "доблесть" в заголовке книги существенно; это означает "храбрость и смелость", "качества героя" и "исключительную храбрость при столкновении с опасностью". Сравните эти средства с контекстным значением слова "добро", "хороший": вор может быть хорош в очистке карманов, убийца хорош при убийстве, а черный страж хорош в запугивании своих врагов, но ничего из этого не является доблестным или героическим. Эта книга - о доблестных персонажах, о тех, кто может быть добрым или в некоторых случаях просто нейтральным, но великим и героическим при столкновении с величайшими опасностями Фаэруна. Большинство доблестных персонажей добрые, но существенная доля их безразлична к добру и злу, и редкие немногие злы, хотя и признают, что некоторое зло должно быть оспорено (даже безумный Халастер бился в защиту Мистры).

Стоит отметить, что если Вы посмотрите на соотношение добрых, нейтральных и злых божеств Фаэруна, то обнаружите непропорциональное количество божеств доброго мировоззрения в сравнии с нейтральными или злыми божествами. Вы увидите это, если сравните тридцать полностью описанных божеств из "Установки Кампании Забытых Царств", или только великих и промежуточных божеств Фаэруна, или всех божеств, описанных в Главе 5 этой книги. Божества доброго мировоззрения превосходят численностью нейтральных, а те превосходят численностью злых божеств. Это означает, что в мире добрых влияний больше, чем злых или нейтральных (хотя злые обычно более откровенны и осторожными в своем влиянии). Добрых авантюристов на Фаэруне больше, чем нейтральных или злых, не только из-за божественного влияния, но и потому, что Фаэрун призывает добрых героев. От самой ранней версии мира до последнего воплощения, книги Забытых Царств предполагают, что игровые персонажи обычно добрые, и иногда делают что-либо только потому, что это правильно, а не ради награды. Однако, несправедливо ожидать, что PC всегда будут идти этим путем; часть удовольствия от игры D&D - видеть, как ваш персонаж становится мощнее, и когда награды недостаточно, это уменьшает опыт. Одна из целей этой книги - обеспечить DMов способами мотивации доблестных персонажей и вознаграждения их нетипичными способами.

Если вы DM, используйте эту книгу для идей в отношении того, как поощрить ваших игроков отыгрывать доблестных PC, для создания доблестных приключений для этих PC и для строительства кампаний, основанных на героических делах. Вы можете даже использовать этот материал, чтобы руководить поведением ваших злодеев и злодейских организаций, ведь одна из вершин доблести - бросить вызов злему оппоненту, ставящему под угрозу судьбу мира.

Если вы игрок, эта книга даст Вам новый выбор для ваших персонажей - хотите ли Вы, чтобы они имели скромное начало и стремились к великому героизму, рождены ли они предназначенными для величия и знают это с самого начала. Читайте эту книгу и оговаривайте с вашим DMом то, что он ожидает от доблестных героев; эта книга может помочь установить точки соприкосновения, так что ваш персонаж не наткнется в середине кампании на противоречивое восприятие того, что является доблестным поведением.

Что Вам необходимо для игры

Чтобы использовать это приложение, Вам также необходимы "Руководство Игрока", "Руководство Ведущего" и "Руководство Монстов" игры "Подземелья и Драконы", плюс "Установка Кампании Забытых Царств". Также есть много ссылок на "Расы Фаэруна", "Руководство Игрока по Фаэруну" и "Магию Фаэруна"

Мы также рекомендуем "Книгу Возвеличенных Дел", "Расы Камня", "Расы Судьбы" и "Расы Диких Мест". Хотя Вы не нуждаетесь ни в одной из этих книг, некоторые определенные идеи и концепции игры, представленные в этих книгах, в ограниченной форме появляются здесь, и Вы можете найти большее количество деталей в соответствующей книге. Например, эта книга предлагает способы включить голиафов (новая раса из "Рас Камня") в кампанию Забытых Царств, но включает лишь кратчайшую информацию о расе голиафов; если Вы хотите больше информации о голиафвх, обратитесь к "Расам Камня".

Здесь упоминается еще несколько книг. Во многих случаях ссылка дана в форме сокращения названия книги после названия заклинания, монстра или некой другой информации. Книги (включая некоторые из вышеупомянутых) и их сокращения, если они применимы, следующие: "Книга Возвеличенных Дел (ВД)", "Чемпионы Руин" (ЧР), "Книга Воина" (КВ), "Утерянные Империи Фаэруна" (УИФ), "Магия Фаэруна" (Маг), "Руководство Игрока по Фаэруну (РИФ)", "Расы Фаэруна" (РФ) и "Недоступный Восток" (НВ).

Как использовать эту книгу в вашей кампании

Эта книга дает Вам немалый выбор для ведения доблестных кампаний, управления доблестными РС или NPC и создания героической части вашей кампании Забытых Царств. Будет ли это новый выбор для создания персонажа, организации, к которым персонаж может присоединиться, места силы, привязанные к героизму, и жертвы или новые союзники и компаньоны для доблестных РС, "Чемпионы Доблести" - ключевое приложение для героических персонажей Фаэруна. С другой стороны, многое из этой книги может использоваться с незначительными поправками в любой установке.

Вступление: Каково различие между добром и доблестью? Почему на Фаэруне так много героев?

Глава 1: Доблестный герой дает советы ДМа и игрокам в отношении доблестных кампаний, доблестных вызовов и доблестных образов по классу и расе. Она дает идеи о недостатках героев, искуплении и конфликтах между различными видами добра.

Глава 2: Выбор для персонажа детализирует новые регионы, умения, заклинания, магические изделия и заменяющие уровни, скроенные для Фаэрунских божеств и организаций.

Глава 3: Доблестные организации охватывает несколько доблестных организаций, включая информацию о том, как присоединиться к ним и выгоды от присоединения к каждой из групп. Далее следуют краткие описания многих доблестных рыцарств, монашеских орденов и других организаций.

Глава 4: Престиж-классы представляет четыре новых престиж-класса для доблестных героев, от Рыцаря Летучей Охоты до Рыцаря Триады.

Глава 5: Места доблести представляет типовые места, связанные с добром, от святого храма до места великой битвы.

Глава 6: Агенты добра описывает несколько новых NPC и монстров с описаниями и игровой статистикой, подходящих как когорты, союзники или контакты.

Линия времени

Эта книга предполагает, что текущий год - Год Штормов Молнии (1174 DR).

Быстрое и немедленное действия

Некоторые из правил и особенностей, описанных в "Чемпионах Доблести", используют два типа действия, не описанные в основных книгах правил: быстрое действие и немедленное действие. Далее дано описание того, как они работают следуют.

Быстрое действие: Быстрое действие потребляет очень мало времени, но представляет больший расход усилий и энергии, чем свободное действие. Вы можете исполнять одно быстрое действие в ход без того, чтобы воздействовать на вашу способность исполнять другие действия. В этом отношении быстрое действие подобно свободному действию. Однако, Вы можете исполнять только одно быстрое действие в ход, независимо от других действий, которые Вы предпринимаете. Вы можете предпринимать быстрое действие в любое время, в которое Вам обычно позволяет предпринимать свободное действие.

Наложение ускоренного заклинания - быстрое действие (вместо свободного действия, как заявлено в описании умения Ускорение Заклинания в "Руководстве Игрока"). Кроме того, чтение любого заклинания со временем чтения "1 быстрое действия" (типа *лишающей эссенции*) - быстрое действие.

Наложение заклинания со временем чтения 1 быстрое действие не вызывает атаки возможности.

Немедленное действие: Во многом подобно быстрому действию, немедленное действие потребляет очень мало времени, но представляет больший расход усилий и энергии, чем свободное действие. Однако, в отличие от быстрого действия, немедленное действие может быть выполнено в любое время - даже если не в ваш ход. Чтение *падения пера* - немедленное действие (вместо свободного действия, как заявлено в описании заклинания в "Руководстве Игрока"), так как заклинание может быть прочитано в любое время.

Использование немедленного действия в ваш ход - то же самое, что и использование быстрого действия, и считается вашим быстрым действием в этом ходу. Вы не можете вновь использовать немедленное действие или быстрое действие до окончания вашего следующего хода, если Вы использовали немедленное действие не в свой ход. Вы также не можете использовать немедленное действие, если Вы в настоящее время застигнуты врасплох.

Глава 1

Доблестный герой

"Книга Возвеличенных Дел" указывает на концепции добра и зла в D&D-вселенной. Эта глава исследует эти проблемы в контексте установки кампании Забытых Царств, обеспечивая советы для ДМов и игроков, желающих побольше доблести и героизма в своих кампаниях.

Добро и зло на Фаэруне

Фаэрун - интересное место, что и говорить, если рассматривать его в терминах добра и зла. Богиня магии добрая, так что вся магия в конечном счете приходит из доброго источника, и хотя она может ограничить доступ к магии только добрыми существами, она не делает этого или рискует опрокинуть равновесие сил в мире. Бог мертвых нейтрален, видя в смерти нечто неизбежное, но не то, что он хочет продвигать или поощрять до ее должного времени. Несколько недобрых божеств позволяют паладинов на своей службе, продвигая только самые законные и добрые аспекты своей веры. Бог знаний нейтрален, в то время как боги литературы и песни добрые. Защитник караванов нейтрален, в то время как богиня фестхоллов добра. Хотя D&D-игра рассматривает добро и зло в более черно-белом смысле, чем то, что существует в реальном мире, ясно, что на Фаэруне эти концепции не так уж "разрушены и высушены".

Это говорит о том, что мы можем использовать божественные сферы для того, чтобы решить, что есть кое-что на Фаэруне, что не является определенно добрым или злым. Природа, скорее являющаяся безразличной или нейтральной силой, часто является доброй (Чонти, Эльдат и Милики - добрые, в то время как Силванус нейтрален). Наследственное правление квалифицированной знати связано с добром: Кормир - единственная истинная человеческая монархия, и она считается доброй нацией; Малхоранд управляется законно-добрыми наследственными королями-священниками; Эвермит и кланы Великой Трещины - добрые монархии. Свет, солнечный или лунный, является добрым (Латандер, Селунэ, Хорус-Ре, Иллистри и Сеханин Лунный Лук - добрые божества света, рассвета или луны). Несмерть, экстравагантное убийство и разрушение злы (Баал, Миркул, Велшарун, Киарансали, Цирик, Талос, Сет и Малар). Притеснение, завоевание и причинение страданий злы (Бэйн, Ловиатар, Лолс, Груумш, Урдлен, Глубинная Дуэрра и Талона), как и тьма и воровство (Маск, Шар и Ваэрон).

Рассматриваемые таким образом, божества помогают определить границы фаэрунской этики. Если коротко: Жизнь, беспокойство за других и уважение к природе - добро, в то время как разрушение естественного цикла и злоупотребление силой - зло. Таким образом, весьма возможно для мощного доброго правительства действовать злым способом, злоупотребляя своей силой, уничтожая окрестные земли или участвуя в войне ради славы или территории.

Удовлетворенность доблестным поведением

Фаэрун - хорошо развитый мир кампаний, с установленной историей и связями между его странами, организациями и мощными индивидуумами. Когда что-либо случается, другие наверняка будут выяснять это и реагировать. Маг, разрушивший хватку ужасного допшлгангера на Вестгейте, получит репутацию в других местах Побережья Дракона. О варваре-рашеми, удерживавшем тэйских рыцарей достаточно долго, чтобы позволить хатран излечить ее раненную сестру и спастись, говорят в Теске и Агларонде, а не только на его родине. Героический вор, укравший Кровавый Посох Аркхуна из Бэйнитского храма в ночь перед тем, как его должен был забрать Фзоул, заслужил немало выпивки в Кормире и Уотердипе.

Хотя легко вознаградить доблестных персонажей деньгами и магическими изделиями или позволить им взять специальные умения, эти типы наград - не единственный способ укрепить доблестное поведение. В реальном мире тех, кто делает великие дела, часто вознаграждают материально, но весьма часто эта награда мала по сравнению с известностью и благодарностью, которые сваливаются на них теми, кому они помогли. Фэнтезийный мир с магией, истинными селестиалами и огромными областями древних земель имеет еще больше способов вознаградить доблестных персонажей, чем реальный мир, даже без дополнений игромеханики. Малхорандский высокий священник может вознаградить героического волшебника силой заставляя любое существо понимать, что герой - друг королевского семейства. Доблестному клерику может быть назначен определенный ветеран-селестиал, и именно этот селестиал отвечает на его заклинания *меньший планарный союзник* и *связь*. Воину-убийце дракона может быть предоставлен титул на земли, прежде удерживаемые драконом, и разрешение строить замок в качестве лорда-рыцаря царства. Героическому жулику, переломившему хребет гильдии убийц, могут вручить ключи от города и пост советника местного герцога.

Это не должно говорить о том, что магия, заклинания и умения - неинтересный и не захватывающий способ вознаградить доблестного персонажа, поскольку добрые персонажи, как ожидается, будут делать добрые дела, не требуя награды, всегда давать им материальное вознаграждение - значит унижить их действия, в то время как другие типы награды строят репутацию персонажа и основывают его в мире (с нематериальными вознаграждениями также избегается проблема

превышения рекомендуемого количества сокровищ для определенного уровня персонажа). Герои вдохновляют великие истории, заставляющие других пересказывать их и подражать им, что часто заканчивается новым поколением героев, вдохновленных предыдущим поколением. На пути, который и является истинным бессмертием.

DM для доблестных героев

Ведение кампании с доблестными героями требует дополнительной работы и подготовки Ведущего, но награда существенна. В стандартной кампании PC могут удовлетвориться сопровождением караванов, нанесением поражений заставам орков и время от времени баловаться геройством, но такие кампании обычно беднее в историях. По сравнению с ними доблестная кампания, где ставки высоки, герои больше, чем жизнь, а злодеи особенно грязны, более вероятно вдохновит хорошие воспоминания об играх и поощрит игроков на еще более героические действия.

Доблестные герои требуют особой заботы и внимания. Даже более, чем для стандартной кампании, два правила ведения кампании Забытых Царств (см. Главу 8 "Установки Кампании Забытых Царств") критичны. Во-первых, Вы должны помнить, что ваша кампания - ваш мир. Вы не должны следовать событиям романов или модернизациям кампаний в игровых приложениях, и если Вы должны изменить что-либо, чтобы дать вашим персонажам возможность сделать что-то доблестное - во что бы то ни стало делайте это. Если Вы хотите, чтобы ваши доблестные PC прошли через Тилвертон прямо перед тем, как он исчез с лица Фаэруна - дайте им шанс остановиться там, невзирая на причины катастрофы - в вашей кампании Тилвертон все еще существует, пока вмешиваются PC. Если Вы хотите, чтобы ваши PC имели шанс предотвратить возрождение Бэйна, нападая на аватара Звима, делайте это - в вашей кампании Бэйн может остаться мертвым навсегда, если PC сделаны из верного материала.

Во-вторых, во что бы то ни стало делайте скорее PC звездами кампании, чем известных NPC. Если даже самый доблестный герой в вашей кампании получает меньше "экранного времени", чем Дризт До'Урден или Эльминстер, это унижает усилия ваших PC и удивляет игроков, почему они вообще пытаются быть доблестными. Дайте вашим PC возможность сиять и делать великие дела, выталкивая NPC из центра внимания. Если вы играете кампанию в Кормире во время войны против Налавары Дракона-Дьявола и ваш доблестный PC-кормирский волшебник показывает себя мудрым и могучим, игнорируйте информацию о Калэдни из "Установки Кампании Забытых Царств", вместо этого позволяя Вандердагасту назначать своим преемником волшебника-PC, цитируя давно забытую ветвь в линии Королевских Магикианов, достигающей высшей точки на персонаже. Возможно, дуэргар с благородным сердцем и его друзья были теми, кто защищали Мифрил Холл против вторжения серых дварфов, а не пурпурноглазый дроу, бьющийся против мстительных сил своего родного города. Возможно, истинный наследник трона Тетира - не Заранда Стар, а чондатанский наемник-PC, который должен бороться за объединение земли, которую он провозгласил своей; в вашей кампании не Келбен Арунсун мог заключить временный мир с Жентаримом, а честолюбивый бард-полуэльф, затем отделившийся для формирования своей собственной организации. Если Вы делаете PC звездами и позволяете им исполнять невероятные героические дела, затрагивающие весь мир - игроки признают, что именно они формируют свой игровой мир, а не авторы и игровые дизайнеры.

Создание доблестных вызовов

Чтобы герои действительно могли воссиять светом доблести, они должны встретиться с самым темным злом. Есть очень маленький потенциал для доблести в приключении, сосредоточенном на охране каравана, везущего медные слитки в Западное Сердцеземь. Если вместо этого груз - дварфская сталь, которая будет выкована в мечи для вооружения местной милиции против вторжения солдат Жента, а караван проходит через область, про которую известно, что она патрулируется Курном Кормаэрилом (вампир, небесный маг Жентарима и предатель короны Кормира), у Вас будет возможность для героизма. Сама милиция не может обезопасить этот караван; требуется группа героев, которая поведет их в битву, чтобы невидимые солдаты не были вырезаны. Этот тип сценария имеет большой потенциал для доблести, даже для персонажей низкого уровня и для широкого спектра классов персонажа.

Помните, что Фаэрун - не только мягкая фэнтезийная установка, он имеет богатую и детальную историю, которую Вы можете использовать для создания сценариев, привязанных к миру, и положить их в основу будущих приключений. В любой момент на Фаэруне происходит многое, даже если Вы рассматриваете лишь маленькую область, и должно быть множество способов включить далеко идущие элементы заговоров, которые доблестные герои могут захватить, поколебать и расследовать.

"Чемпионы Руин" и "Книга Мерзкой Тьмы" - превосходные ресурсы для врагов, которых доблестные герои ненавидят, с которыми бьются и которым наносят поражение. Даже если у Вас нет этих книг, усть множество идей для приключений в "Установке Кампании Забытых Царств" и в других изданиях по Забытым Царствам". В своей длинной истории Фаэрун видел, как несколько злых стран поднимались в силу лишь для того, чтобы разрушиться из-за внутреннего конфликта, слишком глубоких копаний в запретной магии, конфликта со злыми врагами или разрушения от рук сил добра; даже мертвые злые империи могут быть зацепками для великих приключений, поскольку дезинформированные гуманоиды раскапывают и используют давно захороненные артефакты, личи и другое бессмертное зло освобождается или активизируется после столетий магического заточения, или сумасшедший пытается восстановить "славу старых дней". Злые боги могут умирать и все же оставлять свое наследие - культисты Моандера все еще стараются вернуть его из мертвых, зло Миркула держится в короне рогов и так далее.

На современном Фаэруне достаточно зла, чтобы держать доблестных героев занятыми в течение некоторого времени. Тэйские анклав могут казаться безвредными, но в большинстве случаев прибыль анклава наверняка идет на исследование мощных и опасных заклинаний, которую Красные Волшебники испытают в битвах против Агларонда и Рашемена (и, если

все пройдет успешно - против остальной части мира). Новая церковь Бэйна - движущая сила за спиной Жентарима, и их лидер - Избранный Бэйна. Дюжина других злых богов пытается вырезать себе кусок карты или плоти живущих смертных. Гильдии воров вгоняют торговлю портового города в шок, прерывая поставки, необходимые для выигрывания войны против орды орков, в то время как гильдия убийц буквально давит жизнь престижных семейств города, чтобы завершить старую конкуренцию. Бандиты объявляют себя королями и занимают мирные городки, насаживая любых сопротивляющихся на меч и требуя трофеев и невинности. Пираты нападают на суда паломников в Море Упавших Звезд и на торговые суда у Побережья Меча. Юань-ти угрожают цивилизации на Чалтском полуострове. Шейды вырисовываются над Кормиром и Долинами. Народ Черной Крови сговаривается убивать путешественников или заражать их ликантропией и отпускать в больших городах, где они смогут навредить сильнее всего. Фаэриммы, пожиратели разума и дроу сговариваются и строят планы в Подземье, иногда вырываясь наверх, сокрушая жизни и дух народов поверхностного мира. Жрицы Ловиатар открывают придорожные гостиницы, а затем замучивают до смерти любого, кто принимает их гостеприимство.

Дело в том, что на Фаэруне существует реальное зло, что означает, что истинным героям придется немало поработать. Если игроки хотят к отыгрывать как доблестные герои, нет оправданий не давать им этой возможности. Хотя не каждое приключение должно сталкивать абсолютное добро с абсолютным злом или срывать махинации еще одного злодея, желающего управлять всем Фаэруном (день за днем спасая мир, можно задаться вопросом - а почему он не развалился из-за неудачи некоего героя), доблестная кампания должна иметь регулярные эпизоды, в которых доблесть - ожидаемая норма.

Образцы отважных героев

Несложно найти образцы доблестных персонажей для каждого из одиннадцати стандартных классов "Руководства Игрока". Хотя многие из ранних образцов могут показаться клише, это лишь потому, что эти персонажи определили образец, и последующие авторы основывали своих типовых героев на этих образцах. Не каждый отважный герой должен быть чем-то новым и уникальным в мире; в игре есть место для простого храброго паладина или вора с золотым сердцем. Следующие персонажи - образцовые примеры отважных героев своего класса.

Варвар: Образец доблестного варвара - "благородный дикарь", мужчина или женщина из нецивилизованных земель, противостоящие злу, когда видит его, даже при том, что эти действия могут высмеиваться или недооцениваться другими. Самый известный персонаж Роберта Е. Говарда, Конан, имеет замечательное мастерство в битве и инстинктах выживания; вряд ли являясь человеком достоинства, Конан сделал свою долю борьбы против злых волшебников и ужасных монстров, когда это необходимо было сделать. Элементы аспекта берсерка варварского класса обычны в норвежских рассказах; величайшие воины, убитые в битве, идут в Валхаллу ждать Рагнарока, когда их силы будут необходимы в борьбе с морозными гигантами при конце света. Кельтский герой Ку Чулаинн - также варвар, и хотя некоторые считают его бардом из-за его кельтского происхождения, он был фактически могучим воином в битве, и его судорога деформации (ярость) физически преобразовала его в нечто странное и ужасающее. На Фаэруне берсерки Рашемена, оплачивающие свободу своей земли кровью, пролитой в битвах с Красными Волшебниками Тэя, иногда являются доблестными варварами.

Бард: D&D-бард почти полностью позаимствован от кельтских бардов - музыкантов, распространяющих мудрость, записанное знание и историю в форме песен и использовавших свою музыку, чтобы стереть линию между естественным и сверхъестественным. Греки и норвежцы также имели сильную бардскую традицию, "Илиада", "Одиссея", поэзия и проза передавались бардами устно из поколения в поколение (таким образом, Гомер и Снорри Стурлусон должны считаться бардами). Влияние кельтской бардской культуры на установку Забытых Царств ясно: Огма - кельтский бог бардов, Силванус - кельтский бог природы, и одна из самых вездесущих добрых групп - Арфисты. На Фаэруне Арфисты и эльфы - обычные источники доблестных бардов.

Клерик и друид: Служат ли они богам или самой природе, священники - основной элемент беллетристики и истории. Монах Тук был доблестным священником, и хотя в самых современных историях он играет вторую скрипку при Робине Гуде, он был равным Робину в мече и луке. В качестве Библейского примера можно взглянуть на Моисея; отвернувшись от королевского семейства, он рискует смертью, принимая взгляды класса рабов, используя божественную магию для принуждения и борьбы против врагов своего народа. Катбад - друид из рассказов о Ку Чулаинне, отец короля и провозгласитель пророчества, убедившего Ку Чулаинна взяться за оружие и стать великим героем. Фаэрун имеет много примеров доблестных священников, Кэддерли (Избранный Денеира) - один из самых мощных.

Боец: Уильям Уоллес из Шотландии ("Отважное Сердце") был доблестным бойцом; сын низкого рыцаря, он объединил кланы своего народа, чтобы отбросить репрессивное правление иноземного лидера, вывернувшись из очевидной смерти и был схвачен и казнен за свои действия. Полковник Роберт Гоулд Шоу (реальная персона, на которой основан кинофильм "Слава") - более современный доблестный боец; он бился за Север в Гражданской Войне, потому что верил в отмену рабства, боролся с предубеждениями в своей собственной армии из-за этой веры и отдал свою жизнь на поле битвы. Пурпурные Драконы Кормира часто производят доблестных бойцов.

Монах: Невооруженный бой имеет много стилей и датируется более чем тысячелетиями. Китайский генерал 16-го столетия и автор Ки Джигуанг - критически важный военный артист; он преподавал своим солдатам методы невооруженной борьбы и умственное обучение, строящее храбрость, позволившие им нанести поражение бронированному японским пиратам, нападающим на восточные области. Ли Му Баи в "Крадушемся Тигре, Притаившемся Драконе" - отставной благородный военный артист, вынужденный вновь взяться за меч, чтобы остановить таинственного вора и злую женщину, убившую его мастера. (Многие из персонажей "Джианг Ху", мифического переложения истории Китая, были бы доблестными монахами с точки зрения D&D). Члены нескольких фаэрунских монашеских орденов (см. "Установку Кампании Забытых Царств") - типичные доблестные монахи.

Паладин: Образец доблестного паладина прежде всего приходит из историй о Короле Артуре и Рыцарях Круглого Стола, хотя некоторые из этих рыцарей были далеко не совершенными. Другим примером "воина, избранного богами" является Жанна д'Арс, самурай на службе добру благородного владыки, и Гайавата, распространяющий мир и закон среди коренных американских племен, встав лицом к лицу со странным змееволосым волшебником и в конечном счете основав Пять Наций Ирокезов. Как члены единственного стагдарстного D&D-класса с требованием доброго мировоззрения, многие паладины - доблестные персонажи. Доблестные паладины, вероятно, появятся в любом фаэрунском орденов паладинов, хотя последователи Торма и Тири, кажется, просто подталкиваются к доблести.

Рейнджер: Рейнджеры Толкиена, особенно Арагорн, являются моделью D&D-рейнджеров - чувствующие лес, сильные с мечом и защищающие свою павшую родину от древнего зла так, как могут лучше всего (обратите внимание, что в предыдущих изданиях игры рейнджеры должны были быть добрыми). В более современных источниках Принц Гвидион из "Хроник Придайна" Александра Ллойда - ясный благородный рейнджер (хотя как вторичный персонаж он получает меньше страниц, чем главный герой), лидер людей, знающих магию леса, и храбрый в битве. Тарзан - еще один образец доблестного рейнджера; хотя и нецивилизованный, он испытывает недостаток боевой жажды варвара, и его любовь к природе и чвзяз с животными отмечает его как рейнджера. Начиная с основания Серебряных Маршей эта земля видела увеличение количества доблестных рейнджеров, патрулирующих ее леса.

Жулик: Робин Гуд, хоть и рожденный аристократом и обученный войне, является хорошим примером доблестного жулика, желающего рискнуть смертью, чтобы бросить вызов узурпировавшему трон, крадущего у богатых и отдающего бедным и использующего обман, чтобы нанести поражение своим врагам и спастись от неприятностей. Более современный пример - Индиана Джонс, образованный человек, раскапывающий давно утерянные сокровища, чтобы не продать их, а показать всем, борясь при этом с нацистами и другими злодеями. Доблестные жулики могут появиться на Фазруне практически где угодно, борясь с тиранами в Вестгейте или на Лунном Море или работая, чтобы уничтожить зло Подгорья.

Колдун и волшебник: Вновь используя написанное Толкиеном в качестве примера, Гэндальф - доблестный волшебник. В теле старика мощный дух ведет команду героев на поиски спасения мира, отдает свою собственную жизнь, чтобы помочь им спастись и осаживает зло, чтобы защитить невинных. Гарри Поттер - доблестный волшебник даже при том, что он всего лишь мальчик в начале своих дел; он стоит перед стойким духом человека, убившего его родителей, борется против ужасных монстров, которые ввергли бы в панику и сожрали бы обычного мальчика, и рискует сам, чтобы спасти своих друзей. Многие битвы Агларонда с Тэем произвели непропорционально большое количество доблестных колдунов в этой стране, а расположение Уотердипа как центра фазрунской торговли и культуры означает, что доблестные волшебники проходят через его ворота почти ежедневно.

Несовершенный чемпион добра

Даже среди доблестных героев нет совершенных. Персонажи героические, потому что они преодолевают препятствия - внешние или внутренние. Внутренние препятствия или недостатки помогают определить доблестного персонажа, а успешные приключения такого героя показывают другим пример того, что они не должны позволять своим собственным неудачам препятствовать исполнению великих дел - преодоление собственных недостатков само по себе является трудным заданием.

Ниже обсуждается ряд недостатков индивидуальности. Отдельный герой может иметь один или более этих недостатков в той или иной степени; каждая статья включает причины, почему герой может действовать этим путем, и какие расы, нации или веры героев могут обычно иметь этот недостаток. При создании доблестного героя используйте эти черты для помощи в развитии вашего персонажа, но не в ограничении его; как и мировоззрение, эти черты - инструмент для детализации персонажа, а не стереотип.

Нетерпимый: Нетерпимые герои ставят себя выше другой группы, расы, национальности, профессии или религии. Они могут чувствовать этот путь, потому что были рождены в нетерпимой культуре и никогда не имели возможности взаимодействовать с членами "нижней" группы, или потому, что видят в себе чемпионов своего положения и не имеют времени для "меньших беспокойств". Эльфы часто бывают нетерпимыми. Некоторые расы-долгожители рассматривают людей как высокомерных, если не нетерпимых в их чувстве превосходства, а дженези думают, что большинство других существ менее особые, чем затронутые планами. Как граждане древней империи, устоявшей до наших дней, народ Малхоранда может быть нетерпим к иностранцам, как и чессентцы, сембийцы или уотердевиане, считающие свои города центрами человеческой торговли и цивилизации. Заклинатели смотрят свысока на воинов из-за недостатка у тех умственных способностей и тайного таланта, а воины проклинают заклинателей за их трусливую магию. Незадолго до Войны Богов церковь Торма в Тантресе преследовала "неверующих" (членов других вер), направляемая своим еретическим высоким священником, что, конечно же, является формой религиозной нетерпимости, как и взаимозаменяемые предубеждения Грумбара и Акади или Коссута и Истишиа.

Бравый: Бравые герои всегда стараются казаться бесстрашными перед лицом опасности. Некоторые демонстрируют это из храбрости, чтобы усилить сердца тех, кто вокруг них; другие делают это, чтобы не дать своему внутреннему страху вырваться на поверхность и стать известным, а третьи не знают страха, потому что глупы. Эльфы и дварфы известны своей стоической храбростью перед лицом смерти. Герои-халфлинги действуют храбро, чтобы поддержать простой народ своей земли во времена опасности. Люди часто используют браваду так же, как и халфлинги, но столь же часто скрывая ей холодный ужас внутри. Солдат Кормира вдохновляют на храбрость Рыцари Пурпурного Дракона, в то время как герои Калимшана должны выглядеть бесстрашными, чтобы спасти лицо перед своим семейством, слугами и рабами - независимо от того, что они при этом чувствуют. Религии Темпуса, Тиморы и Тира - три веры, очень ценящие храбрость.

Осторожный: Осторожные герои отказываются позволять себе слишком расстраиваться или слишком восторгаться чем-либо. Такой герой мог в прошлом действовать опрометчиво в ущерб другим, или он может бояться, что если он выкажет слишком большой интерес к победе над каким-либо злом, шпионы могут взять это на заметку и найти способы защиты. Некоторые дварфы осторожны (кроме как перед лицом немедленной битвы), помня, как много друзей и семей были потеряны от бедственных решений. Свирфнеблин и дроу боятся вражеских шпионов (обычно дроу), которые могут использовать их действия, чтобы найти местоположение их домашнего города или обнаружить их тайную преданность. Граждане Агларонда боятся тэйских шпионов, кормиры вспоминают друзей, потерянных в глупых наскоках на Дракона-Дьявола, а сембийцы волнуются, что демонстрация слишком большого интереса может испортить дело или показать деловой контакт, который лучше оставить приватным. Помня о злодеяниях в Мазтике, последователи Хелма могут быть очень осторожными в своих действиях. Многие герои, служащие добрым божествам, волнуются, что слишком долгое пребывание в специфической церкви, городок или доме может притянуть внимание их врагов к этому месту.

Фанатик: Фанатичные герои желают достичь почти невозможного с великим риском для себя, если они думают, что могут преуспеть. Такой герой может стараться компенсировать прошлую потерю или отказ действовать в нужное время, или может быть ветераном многих битв, потерявшим многих друзей за эти годы и теперь не особо ценящим собственную жизнь. Много лет дварфы следовали этому укладу, в то время как их раса была на грани исчезновения, но Благословение Грома для большинства их изменило это. Доблестные полуорки могут быть фанатиками в своих попытках доказать другим,

что они действительно герои, несмотря на свое оркское наследие. Любая нация типа Кормира, Тетира или Унтера, перенесшая в последние годы ужасные военные потери, склонна иметь фанатических героев. Многие паладины Хелма, Торма и Тира становятся фанатиками в надежде возместить различные долги миру со Времени Неприятностей, а пожилые герои Темпуса или Красного Рыцаря могут быть готовы покинуть Фаэрун и присоединиться к своему божеству в загробной жизни, надеясь умереть в бою, а не от старости в своей постели.

Прощающий: Прощающие герои желают отпустить на волю, приветствовать старых врагов как новых друзей и считать, что даже монстры могут раскаяться в своих злых делах и стать добрыми. Возможно, они в прошлом испытали предубеждение (либо из-за чего-то врожденного для своей расы, либо из-за чего-то, что сделали сами) или видели обращение друга ко злу и его обратное возвращение к свету. Люди, даже с их жадным аппетитом к силы, все еще имеют тенденции прощать, добросердечные гномы и халфлинги - тоже. Аазимары и тифлинги подходят к прощению с разных концов, но понимают потребность принять тех, кто отличается от них или кто отвернулся от тьмы. Тетирианцы и дамаранцы научились откладывать старые распри в интересах мира, а народ Унтера знает, что жить под тираном - не значит наслаждаться тиранией. Вера Илматера лучше всего известна своим принятием старых врагов и лечением старых ран. Некоторые говорят, что Илматер простил бы и саму Ловиатар, если бы она раскалась в своей жестокости. Последователи Хелма понимают, что те, кто сделали что-либо неправильно, могут сожалеть о своих делах, и, глядя вдаль, прихожане Силвануса очень терпимы к тем, кто когда-то повредил лес, но теперь старается защитить его.

Наблюдательный: Наблюдательные герои всегда ищут проблемы и часто дают предложения и поправляют союзников и незнакомцев. Возможно, они вынуждают себя быть бдительными, чтобы восполнить неудачу за отметку ранних признаков великой трагедии или за попытку оказаться от уважаемого старшего, союзника или члена семейства. Дварфы, эльфы или глубинные гномы могут помнить внезапную атаку на свое сообщество, которая произошла, когда они были при исполнении своих обязанностей. Члены каждой расы подвержены поклонению герою и последствиям этого. Выжившие воины пограничных городов Унтера могут очень сожалеть, что не придали значения облакам пыли на востоке, которые предвещали о приближающейся малхорандской армии, также как агларондские пограничники вспоминают все уловки, с которыми Красные Волшебники имели обыкновение пересекать их границу. Клерики Торма задаются вопросом, почему они не высказывались против нарушений, сделанных их высоким священником в Тантрасе. Последователи Селунэ и Мистры задаются вопросом, почему столь долго не замечали существование Теневого Плетения.

Высокомерный: Высокомерные герои говорят о своей квалификации и причастности. Такое поведение может быть из-за высокомерия, желания быть в центре внимания или изменением кроткой перспективы. Эльфы и дварфы обычно высокомерны, особенно когда привлечены более молодые, меньшие или более слабые расы. Люди имеют дар к высокомерию, помня о победах своей расы и забывая о многих ее неудачах. Герои-халфлинги часто хвалятся и хвастаются, чтобы удивоствериться, что их заметили, или показать, что они не простые фермеры. Калишиты, сембийцы и тэйские волшебники часто высокомерны, веря, что они знают, как лучше поступить в данной ситуации. Последователи Тира часто предполагают, что они должны быть ответственными и действуют соответственно, а преданные Латандера обычно экспансивны, особенно новообращенные.

Сдержанный: Не только склонные к безмолвию, сдержанные герои обычно соглашаются с решением группы; они отказываются утверждать что-либо, особенно если это противоречит лидеру группы или кому-либо равного статуса. Некоторые тихие герои делают это, потому что мучаются из-за прошлой ошибки, в то время как другие удерживают свое мнение для немногих тем, которые считают действительно важными. Халфлинги привыкли к такому и могут оставаться тихими, позволяя гневу кипеть, пока он не достигнет той точки, где им придется высказать свое мнение. Несмотря на их частые шутки, многие гномы - фактически безмолвные герои, хранящие свои сильные аргументы для важных обсуждений. Герои из Тетира часто остаются тихими, потому что они понимают, что может случиться, когда группа ссорится из-за противоречивых мнений, в то время как герои с Лунного Моря все еще помнят народ, убитый за противостояние Жентариму.

Почтительный: Почтительные герои достаточно обычны среди преданных; они часто указывают на священное писание, молятся в каждой святыне и храме и читают другим лекции об их моральных неудачах. Среди мирского народа почтительные герои дотошны в отношении следования законам, не желая нарушать границы вражеского замка без того, чтобы объявить о себе. Эти герои могли нарушить некий важный религиозный или юридический кодекс и не хотят, чтобы это случилось снова, или могли недавно найти новую веру или любят закон и хотят произвести хорошее впечатление на согласный народ. Обычно это законное поведение. Для людей вероятнее всего стать чрезмерно фанатичными в этом отношении, хотя друу, живущие в изгнании, часто все еще цепляются за частицы религиозной доктрины (типа - никогда не убивать пауков, не смотреть женщинам в глаза и так далее). Варвары Утгарда и полуорки, выросшие в оркских племенах, часто твердо придерживаются строгих табу поведения из страха оскорбить духов или навлечь позор на свое семейство. Вера Грумбара дотошна в поддержании своих древних методов, и законные малхорандские божества так же строгие. Последователи Триады могут раздражать друзей и незнакомцев частыми разговорами о морали, законах и следующих за ними директивах церкви.

Подозрительный: Подозрительные герои тщательно исследуют каждого, даже своих друзей и союзников. Возможно, они имеют дело с незнакомой расой или культурой или были одурачены допельгангером или союзником с управляемым разумом, или квалифицированным вражеским шпионом. Многие дварфы подозрительны по своей натуре, как и друу, выросшие в Подземье. Герои Амна и Калимшана часто подозрительны в отношении вездесущности воров, шпионов и убийц своей родины. Преданные Селунэ могут быть подозрительны к другим, несмотря на их общий добрый характер, поскольку Шар постоянно строит заговоры по их уничтожению. Многие из последователей Мистры недавно стали более подозрительными к другим заклинателям, поскольку слухи о Теновом Плетении стали более распространенными.

Темпераментный: Капризные и часто раздражительные, темпераментные герои часто имеют темное прошлое или тайный позор. Герои поневоле часто темпераментны. Дварфы часто темпераментны из-за беспокойства о своих домашних кланах. Люди и полуорки могут быть капризными из-за старых недостатков или секретов. Героя из Хлондета может волновать то, что его друзья узнают, что его семейство заражено кровью юань-ти. Тэйский волшебник может размышлять о вещах, которые он должен был делать, будучи учеником злого Красного Волшебника. Невольный чемпион Тиморы, которого подтолкнул к величию совпадение и обстоятельства, может сожалеть об отказе от своего семейства и волноваться о его благосостоянии. Последователей Келемвора учат, что их бог в смертной жизни был ликантропом, проклятым, чтобы вредить тем, кого он любил, так что они понимают, как темный секрет может отравить смех в остальном приличной персоны.

Доверчивый: Бдительность доверчивых героев может быть усыплена подозреваемым врагом до ложного чувства безопасности, что рикошетит до параноидального подозрения невинных персон или простой наивности. Некоторые герои-друу притворяются доверчивыми, чтобы увидеть, намереваются ли поверхностные обитатели воспользоваться своим преимуществом. Народ из изолированных общин часто искренне верят тому, что им говорят другие, независимо от источника. Из всех Фаэрунских божеств для Эльдат и Ллииры вероятнее всего иметь чрезвычайно доверчивых последователей, уверенных в том, что мир - безопасное место.

Как Вы искупаете?

Иногда герой спотыкается, и иногда это заставляет его пасть. К счастью, большинство добрых обществ понимает концепции епитимии, прощения и выкупа; доблестная игра без этих концепций становится игрой на истощение, при которой герои один за другим будут терпеть неудачи и не смогут продолжать.

Использование заклинания искупления

Когда герой падает морально, этот герой может получить шанс вновь стать тем, кем он был, усомнившись в своих обязательствах, силах и способностях. Обычно это - специальные задачи, поиски или ритуалы. В игре D&D очевидный метод - заклинание *искупление*, которое может потребовать исполнение заданий некоторого вида. Однако, важно обратить внимание, что заклинание *искупление* требуется не всегда. Соответственно, полный раскаяния герой может искупить преступление без вмешательства колдовства священника; нет ничего особенного для колдующего заклинания 9-го уровня, чтобы простить нарушения, помимо доступа к заклинанию, а священник низшего уровня может использовать заклинание со свитка или жезла, так что ясно, что священник и заклинание - не ключевые факторы. Игра D&D упрощает многое для Ведущих, не имеющих времени или склонности требовать расширенного отыгрыша роли для епитимии персонажа, и заклинание *искупление* служит этой цели.

В кампаниях, где магия - нечто большее, чем подготовленные Вами заклинания, а вера - нечто большее, чем божество, написанное на вашем листе персонажа, любая искренне кающаяся персона должна быть способна искупить нарушение сама, соответствующими действиями - будет ли это самоналоженным изгнанием в пустыню в течение года или божественно вдохновленной задачей, несущей в себе великий риск, но в мире, где боги ходили в смертной форме меньше поколения назад, эти боги и безымянные силы добра могут признать искреннее искупление независимо от того, прочитал ли священник заклинание. Конечно, многие строгие религии все же требуют заклинания даже после истинного искупления, как указано в записях церкви, но, если отстраниться от церкви, герой, действительно освобождающийся от своих грехов, не нуждается ни в каком другом доказательстве этого, помимо того, что лежит в его собственном сердце.

Это во многих случаях говорит о том, что герой хочет заклинание *искупление* не потому, что он хочет простоты, а потому, что он хочет или нуждается в некоем виде официального признания того, что его нарушение прощено. Праведный паладин Торма, по власти вампира терроризирующий городок в течение месяца, хочет удостовериться, что не только его церковь полагает, что он достоин прощения, но и горожане знают, что церковь верит этому (и в надежде паладин сделал репарации городку как часть своего искупления).

Акт искупления

Грех или другая духовная неудача - действительно своего рода долг, долг ли это божеству, присяге или принципам, действительно ли этот акт был намеренным. Богиня Гера некогда сделала Геракла временно безумным, и поскольку в безумии он убил собственных детей, в епитимию за преступления против своего семейства он служил десять лет рабом своего кузена Юристеуса (Силванус может сделать такое с героем, уничтожившим естественное сокровище или убившим редкое животное). Эти действия епитимии - метафизическая монета, которой герой платит долг.

Заглаживание вины - ритуалистический или духовный способ возместить этот долг, обычно путем, связанным с нарушением. Герой, преднамеренно убивающий невинного человека, может быть направлен вырастить сирот как своих собственных детей; герою, оскорбившему богиню, придется строить ее храм своими руками. Задания удовлетворяют характеру неудачи, они по сути сильнее, чем (например) задание убить монстра, не имеющего никакого отношения к неудаче, и игроки, более вероятно, будут помнить истории о приключениях своих героев, если их наказание соответствует преступлению. К счастью, на Фаэруне много злых культов, гильдий и монстров, подходящих для таких заданий, и есть множество древних изделий силы, которые будут следует вернуть в надлежащие руки - другими словами, есть немало валюты, полезной для выплачивания метафизического долга.

Конечно, часто герои получают великую известность за выполнения своих заданий искупления, что снижает их преступления во мрак. Например, Двенадцать Подвигов Геракла фактически диктовались ему Юристеусом как часть его наказания, но немногие помнят, что Двенадцать Подвигов - геройские действия, которые было предназначено выполнить. Боги (и другие агенты искупления) знают это и могут решать, чтобы наказание было более уничтожительным или изнурительным. Когда Гера затем вновь сделала Геракла безумным и вновь призвала его сразить его детей, Зевс сделал его рабом греческой королевы, принудив носить женскую одежду и шить в течение года. В высокомагической установке Забытых Царств возможны и более диковинные наказания. Паладину Илматера, отказывающему в просьбе о помощи испуганному старику, может быть приказано получить телесные наказания от тюрьмы, полной убийц; от жадного священника Чонти, набивающего свой живот, в то время как его подопечные голодают, могут потребовать жить на хлебе и воде в течение года, используя свои навыки и заклинания для обеспечения продовольствия для деревни в течение этого времени. Герои, совершающие ужасные действия, могут быть изгнаны в один из Девяти Адов и мучимы дьяволами в течение месяца, или заточены на Планах Тени на такое же время, окруженные полуреальными иллюзиями жертв своих действий. Эти задачи освобождают неудачи героев, не делая их при этом известными. Доблестные герои, вновь совершившие такие дела, должны получать все более трудные задания для искупления своих неудач.

Искупление всегда должно стоить герою чего-либо существенного. Иногда стоимость - риск, как его посылают на борьбу с ужасным монстром. Иногда это - время героя, как с примером по постройке храма. Редко стоимостью являются простые деньги, поскольку система сокровищ D&D предполагает, что у героев есть некое богатство на каждом уровне персонажа, и даже большие пожертвования сокровищ - обычно лишь временная задержка. В некоторых случаях (особенно для законных индивидуумов) стоимость - упущение действия; от героев могут потребовать поклясться присягой

воздерживаться от некоторых вещей (секс, специфическая еда и так далее) или некоторых действий (проклятие, говорить с несторонниками и так далее). Конечно, после многократных неудач герой может быть настолько обвешан присягами, что едва ли сможет принимать решения без осторожного рассмотрения заранее, чтобы удостовериться, что он не нарушает свое слово.

Мечь против сострадания

Мечь на Фаэруне - интересный предмет. Многие истории рассказывают о героической мести, но достижение мести часто приходит великой ценой - ценой жизни, магии или урона земле. Интересно исследовать мечь и с божественной точки зрения. Хорус-Ре - бог мести, и он добрый, но Хоар и Шевараш нейтральны (и мечь Шевараша - только против злых дроу, а не неразборчивая мечь), а Киарансали злая. Ясно, что мечь богов имеет свое место и может делаться от имени добра, но для нее также вероятно быть злой или полностью отречься и от добра, и от зла. Это - урок доблестным персонажам, шагающим по пути мести, и должно быть им предостережением. Являются ли их побуждения добрыми, или они менее чисты? Каковы последствия этой мести? Есть ли более конструктивный путь исправить несправедливость, за которую Вы мстите? Может ли цель вашей мести искупить или он мерзка настолько, что мир выиграет от ее смерти?

Этот последний пункт особенно важен. "Книга Возвеличенных Дел" говорит о милосердии и прощении как о ключевых элементах действительно доброго персонажа. Распространение милосердия на побежденного противника - то, что злой персонаж никогда не сделает, и при этом злой противник действительно не простит кого-либо, кто обидел его, а также эти два действия определяют доброе поведение (готовность сделать то, что ни одно злое существо не посчитает верным). Опять же, глядя на божеств, Илматер - мощное божество, воплощающее настойчивость и страдание; он более чем любой другой знает, какие ужасы может исполнить зло, но он терпит, держась за надежду, что в конечном счете злые сердца обратятся к добру, или, если возникнет потребность, будут уничтожены напрямую. В то время как он соединен с Тормом, военный бог паладинов, Илматер выше - Тир, бог правосудия, и часть истинного правосудия знает, когда наказание соответствующее или чрезмерно и когда милосердие заслужено. В мире, где верно злая прогулка богов земля, лидер Арфистов делает мирное соглашение с Жентаримом, и один из наиболее известных героев земли выровненный Добром, темный эльф, желание убивать врага для мести должно всегда подвергаться сомнению.

Убийство или захват?

Добрые персонажи по всему Торилу стоят перед той же самой дилеммой, что и добрые персонажи в других местах: что делать с захваченными врагами? В мире, где магия намного более обычна, обращаться с пленниками может быть намного легче, особенно с использованием *порталов*, заклинаний *телепорт* и другой магии, позволяющей Вам транспортировать много существ в другие места за короткий период времени. Авантюристам чаще всего достаточно того, что большинство мест имеет законы, определяющие, что авантюристы могут делать и чего и не могут (Кормир, например, требует их регистрации, облегчая опознание и выслеживание авантюристов, берущих закон в свои руки), и добрые авантюристы не должны чувствовать, что они могут игнорировать местные законы только потому, что они находятся за пределами слышимости городка. Большинство стран имеет законы в отношении убийства заключенных без суда или по крайней мере принятия мер к возможности выкупить их их товарищами в надежде, что враги уважают подобные соглашения - так что герои, насаживающие захваченных противников на меч, немногим лучше простых убийц. Добрые герои должны подготовиться к потребности связать поверженных противников или позволить пленникам свободно уйти с обещанием лучше себя вести (и, вероятно, снять с них оружие и дослехи, чтобы они не могли влегкую еще кому-то повредить). Конечно, совершенно другая ситуация, когда герои действуют как агенты закона - например, убийство разыскиваемого убийцы в открытом бою полностью законно - но, даже действуя с одобрения закона, следует повиноваться тем же самым законам. Уотердипский священник Тира, действующий согласно приказу своего храма, чтобы раскопать гильдию воров, должен при возможности постараться захватить некоторых из воров, чтобы они могли быть допрошены, проверены и приговорены.

Персонаж против персонажа

В мире, где боги смерти - нейтральные и законно-добрые боги - в меньшинстве, конфликт мировоззрений (и таким образом философский конфликт) между персонажами происходит часто. Для доброго персонажа с нейтральными или злыми друзьями этот конфликт может быть очень расстраивающим, так как он хочет, чтобы его друзья стали лучше, чем они есть, и не компрометировали его собственные принципы, но обычно он знает, что от лекций по этике добра немного. Добрый персонаж в такой группе должен рассмотреть другую путь показа своим друзьям выгоды быть добрым, например, предлагая выбирать добро из практических, а не их моральных соображений. Если другие в группе соглашаются с выбором доброго персонажа, он может позже объяснить моральные причины этого выбора, поскольку они поддержали его практические причины.

Пример: Добрый лунный эльф и его дварфский и человеческие компаньоны только что имели дело с воинами маленького племени гоблинов Каменных Земель, совершающих набеги на фермы Кормира. Дварфы и люди хотят убить женщин и молодежь, потому что они полагают, что гоблины - неискоренимое зло, и если их оставить в живых, они будут желать отомстить кормирцам за своих мертвых мужей и отцов. Лунный эльф отмечает, что если убить их, то некая другая злая группа займет их территорию и станет новой проблемой для фермеров. Он предлагает оставить им часть их сокровищ и оружие, направить команду священников Чонти преподавать им элементарные знания о сельском хозяйстве в соответствующей области, и надеяться, что они в будущем изменят свои взгляды, поскольку, возможно, гоблины совершали набеги от голода или поклонения злым богам. Если его союзники примут это предложение (возможно, после того, как он предложит, чтобы оставляемые сокровища были взяты из его доли), эльф может позже объяснить, что он чувствует убийство беззащитных существ, даже злых, неправильным, поскольку убийство злого существа лишь отправляет еще одну душу к злему божеству, а предоставление ему шанса искупить себя не только украдет душу у злых богов, но и отправит ее к добрым богам.

Другой, более опасный метод состоит в том, чтобы высказаться против менее моральных вариантов, предложенных другими персонажами, и указать на то, что их плохой выбор вернется к ним. Конечно, добрый персонаж не должен позволять своим друзьям совершать злые действия, но он может смотреть сквозь пальцы на некие незначительные нарушения правил, так что это достаточно опасное поведение. У лукавого доброго персонажа или у такового с большим количеством контактов и ресурсов есть даже вариант "расчистить" беспорядки, устроенные его союзниками, а затем указать им на их ошибки и показать, как его действия предотвратили серьезные последствия. К сожалению, добрый персонаж при этом может показаться невероятно высокомерным, так что иногда лучше разобраться с большими проблемами, позволяя незначительным вернуться к союзникам. Когда они станут раздражаться от урона, вызванного этими старыми проблемами, добрый персонаж может указать, что он постарался сделать как лучше по мере своих сил, но не смог сделать все, и если бы они попытались сделать добрый выбор, они бы так не страдали. Этот вариант требует сильного игрока, желающего провести время с DMом для ведения переговоров по разрешению грубых ошибок партии.

Добро против добра: когда сталкиваются веры

Также как возможно для приключенческой партии иметь конфликты между добрыми и недобрыми персонажами, партия по-разному направленных добрых персонажей может не согласиться по моральным проблемам. В большем масштабе, две добрые церкви или даже страны могут вступить в конфликт в отношении различных концепций добра. Примечательно, что в мире с фактическим, материальным злом два различных добрых персонажа или страны желают участвовать в кровавом конфликте относительно того, чья интерпретация добра является правильной, но сама природа гуманоидов в том, чтобы начать бить даже при маленьких разногласиях.

Закон против хаоса

Эта форма конфликта ни для кого не является неожиданной; независимости и личной свободе противопоставлены повиновение и обязанности. Хаотически-добрые персонажи чувствуют ограничения от правил законных персонажей, а законные персонажи чувствуют, что хаотические персонажи не имеют дисциплины или уважения к порядку. Последователи Тиморы думают, что прихожане Торма слишком жестки, а преданные Тира желают, чтобы церковь Селунэ организовалась и боролась со злом эффективными систематизированными способами. Как заявляет "Руководство Игрока", законное добро - лучшее мировоззрение, потому что оно объединяет честь и сострадание, в то время как хаотическое добро - лучшее мировоззрение, потому что комбинирует доброе сердце со свободным духом. Эти идеи не являются несовместимыми, и мудрым членам обоих мировоззрений необходимо выбрать - согласиться или не согласиться с этим.

Нейтральность против остальных

Те, кто могут позволить себе роскошь дебатировать о достоинствах различных видов добра, иногда говорят, что нейтральное добро (истинное добро) - лучший вид добра, потому что сосредотачивается на исполнении добра, не волнуясь о хаосе или законе. Они говорят, что если комбинация закона, хаоса, добра и зла поместить на великое колесо, нейтральное добро займет на колесе самое высокое положение, выше (над основанием), чем законное или хаотическое добро, "доказывая", что безразличие к закону и хаосу позволяет персонажу делать больше добра в мире. Действительно ли это так или это стоит доказать, но нейтрально-добрые герои иногда встречаются с критикой и со стороны закона, и со стороны хаоса.

Законные персонажи видят нейтрально-доброе героя как потерявшего полноту своего потенциала, в то время как хаотичные персонажи думают, что нейтрально-добрый персонаж жертвует слишком многими личными свободами от имени большего добра. Нейтрально-добрые персонажи могут увидеть достоинства обеих сторон спора "закон против хаоса" и использовать их для противостояния, кто бы ни критиковал их моральный выбор. Последователи Чонги понимают, что поддержка процветания сообщества зачастую важнее, чем следование всем правилам независимого поселения, но они знают, что без некоторой структуры и соглашений помогать друг другу меньшие общины могут развалиться.

Закон против закона

Во многом подобно тому, как различные отрасли Христианства не соглашаются в том, что является "истинной" религией и какие действия должны быть приняты в божественных глазах, различные законные церкви, организации или правительства могут не соглашаться с интерпретациями добра. На Фаэруне большинство законно-добрых церквей тесно объединены расой или регионом (Триада для Фаэрунских людей, Хорус-Ре и Осирис для Малхорандских людей, пантеон дварфов для Крепкого Народа, пантеон гномов для Забытого Народа и пантеона халфлингов для хин) и не конфликтуют в отношении доктрины, потому что не так много взаимодействуют, помимо злых угроз миру. Даже последователи "бродячих" законно-добрых объектов типа Нобэньона настолько изолированы и специализированы в своих областях, что редко встречаются с другими законно-добрыми существами с радикально отличающимися взглядами на жизнь.

Страны, имеющие существенное законно-доброе присутствие среди своих граждан и правительств - Кормир, некоторые из Долин, Великая Трещина, Халруаа, Импилтур, Лноирен, Малхоранд, Серебряные Марши и Тетир - настолько географически рассеяны, что лишь пара из них имеет общую границу, и поэтому конфликты в лучшем случае редки. Например, трудно вообразить, чтобы Тетир и Серебряные Марши могли когда-либо не согласиться настолько, чтобы объявить друг друга врагами, и материально-техническое обеспечение войны между этими двумя странами будет невозможно без использования магии, которую гораздо лучше использовать для защиты этих стран против более непосредственных угроз.

Хаос против хаоса

Хаотично-добрые персонажи в общем меньше обеспокоены тем, что другой народ думает о них, чем то, что они думают о себе сами. Это не говорит о том, что они эгоманьяки, это всего лишь означает, что хаотично-добрый авантюрист не заботится о том, думает ли местный священник, что он слишком независим и непослушен - он больше заинтересован продвижением добра в мире, чем повиновением неким душным старым законам церкви, и это применяется к тому, является ли священник законным или хаотическим. Хаотично-добрые церкви и группы обычно сосредотачиваются на своих собственных повестках дня и не раздражаются от других хаотично-добрых, пока те не встают на пути этой повестки дня.

Например, это, вряд ли вы когда-либо найдете жрицу Селунэ, спорящую с лииранским бардом о том, кто из них делает большее добро в мире. Жрица не собирается требовать, чтобы бард прекратил танцевать и стал помогать ее борьбе с вервольфами, а бард не собирается настаивать, чтобы жрица игнорировала угрозу ликантропов, вместо этого разбираясь с местным лордом, запретивший танец, объявив его безнравственным. Они могут попросить друг у друга помощи в своих делах, но (кроме чрезвычайных случаев) ни один из них не чувствует, что его или ее сторона превосходяща или что противостоящая сторона безнравственна. Аналогично, Вы не увидите последователей Шаресс и Суни, начавших борьбу за то, любовь или удовольствие являются более важными (хотя такая борьба, несомненно, привлекла бы толпу). Быть хаотично-добрым - значит признать, что нельзя иметь набор таких правил, которые применяются к каждому, каждая персона должна быть способна делать свой собственный выбор в отношении того, как быть хорошей, и другие должны уважать этот выбор.

Расы из других приложений

Недавние D&D-приложения представили три новых расы: голиафы ("Расы Камня"), иллюмианы ("Расы Судьбы") и раптораны ("Расы Диких Мест"). Если у Вас есть эти книги и Вы хотите включить эти новые расы в вашу кампанию "Забывших Царств", есть некоторые предложения в отношении того, где на Фаэруне могут жить эти расы, и способы представить их в качестве новых фаэрунских рас.

Голиафы

Эти каменные гуманоиды предпочитают горы; если Вы хотите, чтобы они уже существовали на Фаэруне, рассмотрите размещение их в Азиррхат или в других северных горах Анорача, где они конкурируют с асаби за ресурсы. Голиафы могут жить в Чалте, невидимые народами низменностей из-за любви скального народа к высоким местам. Их отношения и племенная природа совместимы с последователями Утгара, и хотя холодный климат Хребта Мира не удовлетворяет их тенденциям носить мало одежды, возможно, они пришли из вулканически согретой скрытой долины среди морозных пиков. Если Вы хотите, чтобы голиафы были относительно новой расой, они могут быть скрещением земных дженази и каменных гигантов, существами, принесенными на Фаэрун Грумбаром с другого Материального Плана для борьбы с влиянием Акади, еще одним неудачным тэйским экспериментом в создании расы слуг, созданиями шарнов или фаэриммов в их долгой войне, или людьми, недавно измененными волшебниками Халруаа, чтобы взаимодействовать с монстрами с внешней стороны гор, кольцом окружающих эту землю. Голиафы имеют дружественную конкуренцию с земными дженази и любят комментировать меньший рост своих "кузенов".

Иллюмианы

Эта раса состоит из людей, преобразованных магией. Если иллюмианы в вашей кампании - установленная раса, а не новоприбывшая, управляемый архимагом остров Нимбрал - идеальное место для них. Иллюмианы Нимбрала могут населять большую часть острова или жить только в одной его части, будучи естественной магической фракцией среди Лордов Нимбрала. Иллюмианы могут также быть ответвлением шейдов старого Нетерила, неся темные символы вместо огня. Возможно, блестящий Красный Волшебник обнаружил Ритуал Слов-Делающих-Плоть, преобразовав себя и своих учеников, чтобы увеличить свою силу, а затем сбежал из Тэя, прежде чем его конкуренты обнаружили его преимущество; они теперь таятся в секретном месте в Мархоне или в Землях Орды. Халруаа может обнаружить Ритуал и быть послан использовать его на других без позволения Совета Старших, и теперь он и его последователи рассеяны по южному Фаэруну, ища место, которое они могут назвать своим. Большинство иллюмианов на Фаэруне поклоняется Азуту, Денеиру или Мистре, хотя в их навязчивой идее мастерства некоторые предпочитают следовать Красному Рыцарю.

Раптораны

Эти крылатые гуманоиды предпочитают тот же самый вид ландшафта, что и ааракоры. В кампании "Забывших Царств" ааракоры могут заключить договор с Акади, превратившей их в рапторанов и даровавшей увеличенное изобилие (подобно Благословию Грома Морадина) в обмен на службу Леди Ветров. В этой ситуации раптораны могут управлять одним или более из трех нынешних гнезд ааракор (Штормовые Рога в Кормире, Расколотые Горы в Вилонском Пределе и Мглистых Утесы в Чалте). Как альтернатива, Акади может перенести скопление рапторанов с другого плана на Фаэрун, призвав их повиноваться их договору с воздушными элементами для помощи в ее бою с силами Грумбара; эти раптораны могут жить в Костях Вирма (горы к юго-западу от Шаара) из-за близости этого места к Кургану Первой Святыни, святому месту акадиан в руинах Бласкалгара. Наконец, если ааракоры пришли с Мазтики, это могут сделать и раптораны, придя на западный Фаэрун (или на кораблях, или после долгого, как альбатросы, полета через Бездорожное Море), чтобы продолжить старую вражду или вернуть долг другим птичьим народам. Эти раптораны могут поклоняться Акади или Эха, Мазтикскому богу воздуха.

Доблестные расовые образцы

Хотя многие из нечеловеческих рас РС имеют тенденции к доброму мировоззрению, есть различие между игрой добрым персонажем и игрой доблестным персонажем. Есть примеры доблестных образцов для каждой из рас "Установки Кампании Забытых Царств", а также для голиафов, иллиумианов и рапторанов, если вы используете их на Фаэруне.

Доблестный дварф: Горные и холмовые дварфы имеют тенденции к доброму мировоззрению, и доблестные дварфы - те, о ком дварфские барды поют поколениями. Доблестные дварфы - величайшие чемпионы своих общин, при необходимости единолично выслеживающие убегающих членов вражеских партий налетчиков. Учитывая относительную безопасность Великой Трещины в сравнении со многими общинами щитовых дварфов (полностью измененную лишь в этом поколении Благословением Грома), для золотых дварфов менее вероятно стать доблестными героями, чем для щитовых дварфов, возможно, потому, что в них меньше потребности. Доблестные дуэргары чрезвычайно редки; тоскливая жизнь большинства дуэргаров быстро гасит искру благородства и самопожертвования среди серых дварфов, и те, кто достаточно сопротивляются, чтобы оставить искорку добра в своих сердцах, часто всего лишь имеют силу сбежать, не говоря уже о том, чтобы продвигать какие-либо доблестные дела.

Доблестный эльф: Каждая из многих эльфийских рас достигает доблести своим собственным способом. Солнечные эльфы - чаще всего возвеличенные герои эльфийской расы, очищающие путь на Эвермиту, держа линию так, чтобы другие благополучно добрались к Эльфийскому Двору и стирающие любое зло, угрожающее эльфам, оставшимся на Фаэруне. Лунные эльфы - обычно защитники того, что эльфы любят в мире - того, что убедило их игнорировать Исход. Доблестные лунные эльфы принимаются другими расами, дружат с доблестными людьми и дварфами, объединяются против зла, которое вредит без разбора. Дикие эльфы, лесные эльфы и водные эльфы в общем слишком затворнические, чтобы принимать манту великой доблести, предпочитая жить в своих скрытых безопасных общинах в стороне от большинства крупномасштабных опасностей. Подобно серым дварфам, немногие друу имеют потенциал стать доблестными, и еще меньше их когда-либо реализует этот потенциал, хотя некоторые могут сказать, что Дриззт До'Урден - пример доблестного темного эльфа.

Доблестный гном: Гномы во многом подобны дварфам в том, что большинство их доблестных героев зачастую никогда не появляются в поверхностном мире, столь поглощены они уничтожением врагов Забытого Народа. Скальные гномы более вероятно будут доблестными героями, чем другие гномы, так как свирфнеблины и лесные гномы в общем предпочитают не рисковать, делая героические жертвы.

Доблестный голиаф: Голиафы имеют тенденцию к добру в целом, и их конкурентоспособная и смелая природа означает, что многие добрые голиафы стремятся стать доблестными героями. Как ни странно, у голиафов настолько развита конкуренция, что если один член племени становится доблестным героем, другие в племени часто стараются превзойти великие дела своего конкурента, что заставляет народ, живущий поблизости, предполагать, что все голиафы - чрезмерно храбрые образцы добра.

Доблестный полуэльф: Поскольку большинство полуэльфов происходит от лунных эльфов, неудивительно, что большинство доблестных полуэльфов смешивает тенденции доблестных людей и лунных эльфов, принимая их доблесть до чрезвычайности и наблюдая за местами, зовущими эльфийское сердце. Добрые полудроу, подобно добрым полуоркам, часто рьяно бросаются на доблестные задания, как будто для того, чтобы доказать, что они - личности, а не рабы злых тенденций их нечеловеческих предков.

Доблестный халфлинг: Поскольку большинство сильных сердцем халфлингов живет в Люирене, многие предполагают, что они домоседы, но сильные сердцем имеют сильные воинские традиции, и много доблестных сильных сердцем халфлингов отличились в различных битвах, защищая свою родину от ужасных монстров. Легконогие халфлинги часто растягивают свои семейства через много границ, и для них также более вероятно услышать о зле и несправедливости и принять меры для защиты любимых от бед. Для призрачных халфлингов наименее вероятно стать доблестными героями, поскольку их характер и культура не ценят привлечение внимания, хотя те из них, кто отвечает призыву, обычно становятся великими освободителями угнетенных - халфлингов или других.

Доблестный полуорк: На полуорков смотрят с презрением и высмеивают их на большинстве Фаэруна, и герои-полуорки - нечто необыкновенное. Однако, доблестные полуорки не являются чем-то неслыханным, и существенное количество действительно добрых полуорков доблестны или доказали, что они - не грубое оркское отродье, или искупили зло, вызванное их оркским (или человеческим) предком. Тесское население осевших орков Жентарима хорошо смешалось с местными жителями, и их сообщество - дом по крайней мере одного доблестного полуорка.

Доблестный человек: Некоторые е будут доказывать, что люди имеют самый большой потенциал среди всех рас Фаэруна - величайшее добро и величайшее зло. Странники человечества указывают на Кормир, Уотердип и Малхоранд как на примеры достижений человеческой цивилизации; критикующие указывают на Нетерил, Тэй и Жентил Кип как на человечество, разращенное силой. По-видимому неосведомленное об этих дебатах, человечество продолжает производить доблестных героев во всем мире, сваливая мелких диктаторов, убивая мародерствующих драконов и даже спасая мир и поднимаясь до божественного статуса.

Доблестный иллиумиан: Доблестные иллиумианы - великие стратеги, планирующие далеко вперед и старающиеся предугадать следующие шаги своих противников. Поскольку они любят демонстрировать свое мастерство другим, иллиумианам несложно принять капитуляцию врага (соответствующий акт для доблестной персоны). Поскольку они постоянно анализируют социальные структуры, доблестные иллиумианы часто первыми понимают нечто неправильное в организации, которая тайно коррумпирована.

Доблестный затронутый планами: Аазимара, подобно паладинам, естественно тянет к доблестному поведению, и устойчивая струйка героев-полуселестиалов идет из Малхоранда, где эта раса намного более обычна. Дженаси нечасто становятся доблестными, поскольку их самососредоточенные тенденции и близость к нейтральным элементам затрудняют для них большие шаги и действия в сторону великого добра. Тифлинги имеют ту же проблему, что полуорки и друу: их воспринимают как неотъемлемо злых, и им приходится работать вдвое труднее, чтобы их приняли. Некоторые из целеустремленных тифлингов могут стать доблестными героями, хотя они всегда волнуются об искушении и коррупции.

Доблестный рапторан: Эти крылатые гуманоиды обучают все свое потомство до максимума их потенциала, что означает, что удивительное количество рапторанов оказывается скорее доблестными, чем просто добрыми. Главное препятствие рапторанам стать доблестным - их агрессия в бою, редко допускающая милосердие.

50 примеров того, что могут сделать доблестные персонажи

1. Спасти младенца-наследника Кормира от его похитителей и найти средство против магического несчастья нетерезов, заставивших исчезнуть Алусэйр и Калэдни.
2. Возглавить Великую Охоту против дракона Клаута в его логовище.
3. Найти и уничтожить филактерию одного из личей - слуг Ларлоха.
4. Начать атаку на цитадели Жентарима.
5. Восстановить к жизни все окамененные жертвы Нешеррлагет, королевы медуз.
6. Охранять корабль, возвращающую сотню рабов обратно в их родную деревню в Чалте.
7. Остановить заговор цирикистов по убийству первородцев всех добрых священников Уотердипа.
8. Защитить Десять Городов Долины Ледяного Ветера от объединенных сил орды орков и племени морозных гигантов.
9. Разрушить союз между демонами Миф Драннора и поверхностными друу Кормантора.
10. Убить черного стража, организующего союз кланов бехолдеров в северном Калимшане.
11. Уничтожить *портал*, который Тэйский призывающий использует для посылания демонов в Рашемен.
12. Остановить атаки клана дварфов на близлежащие поселения и устранить фэзриммов, управляющих ими.
13. Принести новости и подкрепление в Симбар против вторжения священников Энтропии из Лутчека.
14. Заключить мир между Жентами Скардейла и эльфами, рассерженными на Жентов, грабящих старые эльфийские поселения в Корманторе.
15. Определить происхождение и слабости странного тумана в Высоком Лесу, обращающего существа в гниющие мумии, несущие символ мертвого бога Моандера.
16. Прервать кошмар Улутиу, заставляющий Великий Ледник быстро распространяться на юг.
17. Захватить таинственную ведьму, ледяные зомби которой мешают торговле и путешествиям в Серебряных Маршах.
18. Остановить эпидемию драколикантропии, косящую Муншаес.
19. Разрушить *портал*, который Красный Волшебник использует для торговли человеческими рабами с Малагримами в обмен на магические секреты.
20. Изгнать извергскую ужасную акулу, вызванную священником Амберли нападать на городки Люирена, которые отказываются воздавать должное Сучьей Королеве.
21. Уничтожить извергского черного дракона, совершающего набеги на Кормир и Сембию из Обширной Трясины.
22. Найти и уничтожить всех доппельгангеров - миньонов пожирателя разума, пытающегося захватить торговлю в Импилтуре.
23. Найти убийц, нацеленных на поселенцев-орков (бывших солдат-Жентов) в Теске.
24. Обезопасить недавно найденный *портал*, соединяющий Дамбрат со Скуллпортом, достаточно долго, чтобы дипломаты могли завершить торговое соглашение.
25. Вытеснить любящую жемчуг молодую черепаху-дракона из Озера Пара по воле рейнджера Глубинного Сашеласа.
26. Устроить битву чемпионов между двумя конкурирующими территориями на Граничных Королевствах, чтобы предотвратить открытую войну и великое кровопролитие.
27. Найти потерянный меч смертного героя Чаззара, который, предполагается, единственное, что может уничтожить извергскую гулгуттидру, скрывающуюся на побережье Чессенты.
28. Узнать, действительно ли племя Бедайн обнаружило Скипетр Вечного Солнца, оружие-артефакт их беспощадной богини солнца Ат'ар, который может помочь сломать контроль шейдов над Анорачем.
29. Обнаружить местонахождение Келбена Арунсун и Лейрел Сильверхэнд, и узнать, почему лишь горстка народа в городе Уотердип вообще помнит о них.
30. Найти то, что заставило дженази сойти с ума в середине городка перед тем, как спонтанно взорваться элементарной энергией.
31. Нанести поражение чародею, создавшему заклинание для порабощения умов на Фаэруне.
32. Убедить друида-силванита прекратить посылать оживленные деревья для убийства чрезмерно фанатичных лесорубов.
33. Найти и закрыть *портал*, который используют Красные Волшебники, чтобы посылать стаи гголов в бедную часть большого города.
34. Найти культистов, пытающихся возродить Моандера кражей благочестивой сущности Искателя Вивернспура, используя древнее заклинание нетерезов.
35. Уничтожить исследования волшебника-велшарунита, нашедшего путь, которым вампиры могут стать личами.
36. Исследовать обнаружение давно мертвого принца-паладина Импилтура и его супруги-демона.
37. Найти источник силы, который жрица Аурил использует для создания снежных бурь в южных землях.
38. Освободить ламмасу от заклинания или безумия, заставляющего его нападать на путешественников пустыни.
39. Нанести поражение убийце Жентарима, собирающему под своим знаменем племена Каменных Земель.
40. Разогнать стаю вервольфов-маларитов, угрожающих священной роще дриад Эльдат.
41. Отбросить стаю кир-лананов, собирающуюся на крышах илматерских монастырей и храмов.
42. Выделить, который из Красных Волшебников большого анклава создает магические изделия Теневого Плетения.
43. Заключить мир между двумя добрыми семействами Долин, враждующими из-за скандальной любовной интриги.
44. Доставить останки мученика в Монастырь Желтой Розы, где он будет воскрешен.
45. Сбить халруанский летучий корабль, обрушивающий дождевые заклинания на Тетирские города, и уничтожить филактерию его капитана-лича.
46. Спасение захваченного тирранского паладина из крепости троллей, прежде чем он будет убит.
47. Ворваться в Абисс с последователями Келемвора и Джергала, чтобы преподать демонам урок за кражу душ из загробной жизни.
48. Остановить сумасшедшего цирикиста, убивающего детей в ритуале для усиления своего злого бога.
49. Вернуть добрые магические изделия из разоренного дикой магией храма Латандера, прежде чем Принц Гниющей Смерти сможет развратить их для своих целей.
50. Прекратить заговор Культа Дракона по насильственному созданию драколича из добрых драконов, и выпустить их, чтобы выполнить пророчество Года Бродячих Драконов.

Глава 2

Выбор для персонажа

Эта глава обеспечивает множество новых вариантов, к которым может обратиться игровой персонаж. ДМы также найдут в этой главе материал, полезный при создании NPC. Игроки должны обговорить со своим ДМом использование материала этой главы; как всегда, ДМ скажет последнее слово о том, что позволено и что не позволено в его кампании.

Региональные подготовки

Регионы в установке Забытых Царств, как правило, связываются с большими географическими областями или по крайней мере с некими местами размером с город. Эта книга расширяет эту концепцию, представляя "региональные подготовки", функционирующие в соединении с регионом. Эти подготовки представляют происхождение персонажа или его воспитание и обычно привязываются к специфической области, организации или вере, типа монастыря, храма, круга друидов, убежища Арфистов или бардского колледжа. Некоторые из этих подготовок определены одним регионом, в то время как другие разделены многими милями и границами стран. Например, региональная подготовка сирота Желтой Розы - одно маленькое место в Дамарской горной цепи, в то время как Оберег Триады состоит из дюжины маленьких убежищ по нескольким странам, предпочитающим Илматера, Торма и Тира. Все региональные подготовки, описанные в этой книге, некоторым способом привязаны к добру.

Персонаж, выбирающий региональную подготовку, использует ее вместо региона для определения своих автоматических языков, бонусных языков, одобренных божеств, региональных умений и бонусного оснащения. По сути, подготовка заменяет регион персонажа для всех этих списков. Однако в целях выполнения любых других предпосылок (помимо региональных умений) используйте фактический регион персонажа, а не его региональную подготовку. Например, персонаж, выбирающий своим регионом Долины и незаконнорожденного Азуна - в качестве своей региональной подготовки, квалифицирован для престиж-классов и т.п., использующих регион Долин. Также, Вы не можете приобрести разряды навыка Знания (местное) для региональной подготовки. Используйте для этой цели только фактические регионы.

Региональная подготовка выбирается при создании персонажа, одновременно с выбором региона. Выбранная региональная подготовка должна подходить для региона персонажа. Например, региональная подготовка Святое Царство имеет в качестве связанных областей Побережье Дракона или Тёрмиш, что означает, что лишь персонажи, выбирающие одну из этих двух областей, могут выбирать Святое Царство в качестве региональной подготовки.

Некоторые из этих региональных подготовок очень общие (типа посещенного селестиалом рождения), и Вы можете использовать их для множества различных вер или организаций. Другие определены одним регионом (типа Малхорандского королевича) или специфическим добрым влиянием (типа оберега Триады) и поэтому более сосредоточены на их интересах и наградах. Не стесняйтесь использовать эти общие и определенные примеры, чтобы создать ваши собственные добрые региональные подготовки.

Бардская опека

Барды высоко уважаются на Фаэруне (главным образом из-за действий Арфистов), и бардские колледжи хвалят не только за музыкальные таланты их выпускников, но и за их традиции магических и мирских знаний. Богачи платят, чтобы их детей учили барды, и путешествующие барды иногда поддерживают инициативных молодых студентов. Этому люду преподают историю музыки и знания о их роли в формировании цивилизованного общества. Выпускники добрых бардских колледжей видят в себе стражей прошлого и настоящего, используя исторические модели для исправления нынешних несправедливостей.

Регион: Любой с бардским колледжем.

Автоматические языки: По региону.

Бонусные языки: По региону, плюс любой один (включая мертвые языки).

Одобренные божества: Кореллон Ларетиан, Денейр, Искатель Вивернспур, Ханали Селанил, Лабелас Энорет, Ллиира, Миллид, Огма.

Региональные умения: Тайное Обучение (бард), Артист, Образование

Бонусное оснащение: (А) инструмент мастерской работы, цепная рубашка и 50 gp; или (В) цепная кольчуга мастерской работы; или (С) два свитка *кошачьей грации*.

Незаконнорожденный Азуна

Король Азун IV не был ни самым преданным мужем, ни особенно осторожным в своих делах, и за тридцать с лишним лет своего правления он породил весьма немало королевских незаконнорожденных. Эти потомки главным образом живут в Кормире и близлежащих землях, но из-за далеко путешествующих дипломатов и других должностных лиц некоторые из них рассеяны по всему протяжению Фаэруна. Большинство рождено в привилегированных семействах, но даже таковые

более низкого статуса обычно получали некоторую стипендию, чтобы избежать жалоб и общественных затруднений. Попытаются или нет эти дети провозгласить свою родословную, они - наследники храбрости и отношений Азуна.

Регион: Долины, Импиттур, Сембия, Серебряные Марши, Уотердип, Западное Сердцеземье.

Автоматические языки: По региону.

Бонусные языки: По региону.

Одобренные божества: По региону.

Региональные умения: Упрямый, Ужасный Гнев, Бесстрашный, Удача Героев.

Бонусное оснащение: (А) длинный меч мастерской работы; или (В) цепная кольчуга и 21 стрела или заряд мастерской работы; или (С) два свитка 2-го уровня.

Посещенное селестиалом рождение

Некоторые люди рождены делать великие дела, и самый легкий способ распознать это - если приходит селестиал, чтобы объявить о вашем рождении или быть его свидетелем. Хотя множество божеств доброго мировоззрения наблюдает за делами смертных и за тысячей рождений каждый день, посещение селестиалом рождения может случиться раз в год - достаточно часто, чтобы быть замеченным теми, кто вовлечен в это, но достаточно обычно для тех, кто знает о сверхъестественном, чтобы не привлечь слишком много их внимания. Последователи божества селестиала (и, в редких случаях - сами селестиалы) наблюдают за детьми этих благословленных рождений и стараются дать им надлежащее духовное руководство, когда для этого приходит время. Иногда эти наставники в своем обучении идут слишком далеко и "повреждают" потенциал ребенка, но в большинстве случаев ребенок вырастает, становясь особым молодым мужчиной или женщиной - достаточно особым, чтобы быть авантюристом, например - с необычными талантами.

Регион: Любой.

Автоматические языки: По региону.

Бонусные языки: Любые, плюс Небесный.

Одобренные божества: Любые хорошие божества.

Региональные умения: Бесстрашный, Удача Героев, Из Другого Мира.

Бонусное оснащение: (А) длинный меч мастерской работы, булава мастерской работы или короткий меч мастерской работы; или (В) цепная кольчуга мастерской работы; или (С) *символ веры* (см. ниже) любого доброго божества.

Ребенок единорога

Много сказок повествует о человеческих детях, выращенных животными - дикими, смущенных существах без языка и высоких мыслей. Немногие удачливые дети, подобные им, могут быть найдены добрыми монстрами или добрыми говорящим тварями, а не обычными животными, вырасти среди природы, подобно диким детям, но наученные говорить и обогащенные интеллектуальным общением. Названные "детьми единорогов", потому что их негуманоидные друзья часто поклоняются богине Льюру, они могут общаться с нормальными людьми и вести нормальную жизнь или даже жить как авантюристы. Герои этого региона обычно упрямы и быстры.

Регион: Высокий Лес, Север, Сильверимун

Автоматические языки: Нет.

Бонусные языки: По региону, плюс Сильванский.

Одобренные божества: Льюру.

Региональные умения: Упрямый, Скольжение Ног, Лесник, Сильная Душа.

Бонусное оснащение: (А) мастерской работы подбитая кожа и одна +1 *стрела губитель орков*; или (В) *микстура легкой тропы*; или (С) длинный меч мастерской работы.

Рожденный Избранным

Боги вкладывают в горстку смертных фантастическую силу, чтобы те служили их целям на Фаэруне. Некоторые из этих Избранных имеют семейства, и благочестивая магия неосторожно переходит на их потомство. Эти дети часто сами по себе вырастают до великих героев. Никто не знает, насколько многочисленны рожденные Избранными; некоторые особенно долгоживущие Избранные (типа Алустриэль) могут иметь множество внуков, любое количество которых могут быть исключительными.

Регион: Любой (как соответствует божеству).

Автоматические языки: По региону.

Бонусные языки: По региону.

Одобренные божества: Бэйн, Цирик, Денейр, Думатойн, Лабелас Энорет, Милики, Мистра или Сеханин Лунный Лук.

Региональные умения: Ужасный Гнев, Удача Героев, Соппротивление Яду, Сильная Душа.

Бонусное оснащение: (А) одобренное оружие божества (мастерской работы); или (В) цепная кольчуга мастерской работы; или (С) свиток с двумя заклинаниями 2-го уровня.

Аколит церкви

Тысячи подростков присоединяются к добрым церквям на всем протяжении Фаэруна каждый день в надежде стать клериками. Некоторые понимают, что это слишком тяжело или не соответствует их симпатиям и уходят, поглотив лишь некоторые элементы церковного обучения. Некоторые считают, что их роль в церкви более захватывающая или полезная. Не ограничиваясь простым выбором божества-покровителя, эти приверженцы веры более четко отождествляют себя со своей церковью, чем с родной страной.

Регион: Любой регион со значительным добрым храмом.

Автоматические языки: По региону.

Бонусные языки: По региону, плюс Небесный.

Одобренные божества: Любое доброе божество.

Региональные умения: Упрямый, Космополит, Образование.

Бонусное оснащение: (А) цеп мастерской работы, булава мастерской работы или шестопер мастерской работы; или (В) цепная кольчуга мастерской работы; или (С) шесть *микстур лечения легких ран*.

Рожденный в Круге

Большинство божеств природы на Фаэруне принимает добрых друидов, и круги друидов уважают положительный и ухаживающий аспекты естественного мира. Дети, выросшие в этих кругах, понимают жизнь диких мест и (если достаточно близки к большому поселению) приучены к цивилизации, часто становясь связью между своим семейством и интересами гуманоидов, желающих вторгнуться в природу.

Регион: Любой с существенным присутствием друидов.

Автоматические языки: По региону.

Бонусные языки: По региону, плюс Сильванский.

Одобрённые божества: Любое божество природы.

Региональные умения: Упрямый, Лесник, Выживший.

Бонусное оснащение: (А) оружие друида мастерской работы; или (В) мастерской работы тяжелый щит темного дерева; или (С) доспех кожи мастерской работы и *жезл задержки яда* ^{Маг} (9 зарядов).

Просвещенный студент

Как есть бардские колледжи, управляемые добрым и доблестным народом, также есть и школы и университеты, заинтересованные обучением студентов правильному и неправильному помимо того, кто что и когда сделал. Некоторые из этих институтов - колледжи волшебников, но многие - просто места, куда идут учиться одаренные студенты и куда богачи отправляют своих детей, чтобы сплавить их из дома. Многие выпускники становятся лидерами в своих домашних общинах или авантюристами, помогающими соединить разрыв между враждующими расами.

Регион: Калимшан, Кормир, Эвермит, Импилгур, Малхоранд, Сембия, Серебряные Марши, Уотердип.

Автоматические языки: По региону.

Бонусные языки: По региону плюс любой (включая мертвые языки).

Одобрённые божества: По региону, плюс Огма (только не-малхорандские человеческие земли).

Региональные умения: Образование, Магическое Обучение (волшебник), Головорез.

Бонусное оснащение: (А) рапира мастерской работы; или (В) *микстура хитрости лисы* или *микстура мудрости совы*; или (С) свиток *достичь языки, идентификации и нахождения объекта*.

Протеже Арфистов

У Арфистов есть агенты на всем протяжении Фаэруна, и если один родитель или оба являются Арфистами или связаны с ними, это отражается и на ребенке. Часть этих протеже в конечном счете присоединяется к Арфистам, но многие из них становятся авантюристами с какими-то отголосками в памяти или просто с охотой к перемене мест, рожденными невероятными историями, которые их мать или отец рассказывали им в молодости перед сном. Иногда Арфист глубоко законспирирован на вражеской территории, живя там с семейством, и когда ребенок узнает, что его родители - не те, кем кажутся, для него это может быть настоящим ударом.

Регион: Любой.

Автоматические языки: По региону.

Бонусные языки: По региону.

Одобрённые божества: По региону, плюс Денеёр, Эльдат, Ллиира, Милики, Милил, Мистра, Огма, Селунэ, Тимора и эльфийский пантеон.

Региональные умения: Тайное Обучение, Артист, Удача Героев, Сила Улиц.

Бонусное оснащение: (А) цепная рубаша, мастерской работы музыкальный инструмент и антитоксин; или (В) мастерской работы короткий меч; или (С) *символ Арфистов* (см. ниже).

Святое Царство

Товарищество Пурпурного Посоха пытается построить религиозную страну к северу от Тёрмиша. Достигающие совершеннолетия обычно следуют одному из божеств, одобрённых этой группой, и хотя большинство их не являются членами организации, они приняли близко к сердцу учение Товарищества.

Регион: Побережье Дракона или Тёрмиш.

Автоматические языки: По региону.

Бонусные языки: По региону, плюс Небесный, Сильванский.

Одобрённые божества: Чонти, Хелм, Латандер, Нобэньон, Селунэ, Суни.

Региональные умения: Лесник, Милиция, Верхушки Деревьев.

Бонусное оснащение: (А) цепная рубаша мастерской работы и *микстура лечения легких ран*; или (В) свиток *львиного сердца* (см. ниже) и *единый с землей* ^{Маг}; или (С) две +1 *стрелы губители ликантропов*.

Оруженосец рыцаря

Множество добрых рацарских содружеств внимательно наблюдает за частями Фаэруна. Многие родителей видят в рыцарстве путь для своего ребенка получить статус, или способ избежать жизни в фермерской работе, или способ служить знати. Хотя немногие из этих детей дорастают до статуса рыцаря, они получают редкую возможность, проводя время с величайшими лошадьми и героями.

Регион: Любой регион, где военное рыцарство поддерживает местный орган власти.

Автоматические языки: По региону.

Бонусные языки: По региону.

Одобрённые божества: Хелм, Илматер, Келемвор, Латандер, Красный Рыцарь, Сиаморф, Темпус, Торм, Тир

Региональные умения: Неустрашимый, Бесстрашный, Милиция, Седло.

Бонусное оснащение: (А) полуторный меч мастерской работы, боевой топор мастерской работы или длинный меч мастерской работы; или (В) цепная кольчуга и легкая военная лошадь или военный пони; или (С) *микстура лечения умеренных ран*.

Потомство Мучеников

Когда Торм бился против Бэйна в течение Времени Неприятностей, он поглотил души многих из своих прихожан для битвы с более мощным божеством. Когда он был возвращен к жизни после Войны Богов, эти прихожане остались мертвы, и его храмы приняли сирот этой битвы. Некоторые были слишком молоды, чтобы помнить своих родителей, и приняли церковь с огромной энергией, некоторые обижаются на Торма за смерть своих родителей и неохотно принимают опеку - лишь для того, чтобы понять, как они пойдут в мир.

Регион: Васт.

Автоматические языки: По региону.

Бонусные языки: По региону.

Одобренные божества: Торм

Региональные умения: Упрямый, Милиция, Головорез.

Бонусное оснащение: (А) великий меч мастерской работы; или (В) мастерской работы подбитая кольчуга и тяжелый стальной щит; или (С) свиток *кольчуги серебряного дракона* (см. ниже).

Монастырский сирота

Во многих культурах нежелательные младенцы (то ли от избытка ртов, которые возможно прокормить, то ли от любовной интриги, пока муж был на войне то ли от подменыша или затронутого планами, или по иным причинам) оставляются после рождения на волю стихии, но иногда этих малышей оставляют на пороге местного монастыря, где они растут среди отшельников, философов и тех, кто изучает самосовершенствование. Этот региональный фон соответствует персонажам, выросшим в добрых монастырях, особенно - в связанных с добрыми божествами. Некоторые из этих индивидуумов сами становятся монахами, хотя многие обращаются к другим карьерам.

Регион: Амн, Калимшан, Дамара, Малхоранд, Озеро Пара, Люирен или Сильверимун, как соответствует.

Автоматические языки: По региону.

Бонусные языки: По региону, плюс Небесный.

Одобренные божества: Доброе божество монастыря (обычно Денеир, Илматер, Коссут, Латандер, Селунэ, Суни или пантеон халфлинга, как соответствует).

Региональные умения: Кровный, Огненный Род, Дисциплина, Скольжения Ног.

Бонусное оснащение: (А) оружие монаха мастерской работы; или (В) инструмент мастерской работы и тяжелая лошадь; или (С) *микстура кошачьей грации*.

Малхорандский королевич

Королевские семейства Малхоранда тесно связаны с потомками физических воплощений Малхорандских богов; столетиями они управляли Малхорандом, и даже самые малые из них имеют нечто похожее на небесный шаблон. Хотя их небесная природа уменьшилась после Войны Богов, королевские линии этой древней земли все еще удерживают невероятную силу и влияние. Их пути кажутся странными для многих на Фаэруне, но большинство Малхорандских божеств добры, как и их королевские смертные отпрыски. Выросшие на вершине своего общества, они хорошо обучены, осторожны в своих словах ... и иногда немного жестоки.

Регион: Малхоранд.

Автоматические языки: По региону.

Бонусные языки: По региону.

Одобренные божества: Малхорандский пантеон, Красный Рыцарь.

Региональные умения: Образование, Из Другого Мира, Теократ ^{РФ}.

Бонусное оснащение: (А) фалчион мастерской работы, цеп мастерской работы или копеш мастерской работы; или (В) два свитка заклинаний 2-го уровня; или (С) 300 gr.

Сирота Желтой Розы

Ученики Св.Солларов имеют монастыри в отдаленной горной области Дамары. Эти монахи Илматера процветают в своей резкой окружающей среде и имеют дружественные, благосклонные отношения с близлежащими поселениями. Хоть и немного детей оставляют у их ворот (трудно подняться вверх по горному перевалу, чтобы добраться к Монастырю Желтой Розы), каждые несколько лет монахи принимают юношу и стараются обучить его или ее, как прожить добрым в резком мире.

Регион: Дамара, Вааса.

Автоматические языки: По региону.

Бонусные языки: По региону.

Одобренные божества: Илматер.

Региональные умения: Артист, Уверенностоящий, Выживший, Неустанный.

Бонусное оснащение: (А) комплект альпиниста, комплект целителя и цепная кольчуга; или (В) булава мастерской работы; или (С) *символ веры* Илматера (см. ниже).

Секретный Лунный Танцор

Бесчисленные дроу живут в Подземье под ногтем Паучьей Королевы, но маленькое их количество знает, что есть и другая богиня, которая ответит на их молитвы, мягкая богиня, любящая их - Илистри, Лунная Дева. Обычно эти дроу живут в злых общинах и должны держать свой еретический секрет поклонения, но за пределами слышимости и в секретности своих домов они учат своих детям о доброй богине, танцующей в лунном свете. Если им повезет, эти дроу в конечном счете

бегут в более безопасное место или живут в маленьких поверхностных общинах или в бастионах силы Илистри типа Променада около Скуллпорта.

Регион: Дроу Кормантора, Мензоберранзан.

Автоматические языки: По региону.

Бонусные языки: По региону.

Одобрённые божества: Илистри.

Региональные умения: Космополит, Адаптация к Дневному Свету, Скольжение Ног.

Бонусное оснащение: (А) длинный меч мастерской работы или великий меч мастерской работы; или (В) цепная рубаха мастерской работы; или (С) *символ веры* Илистри (см. ниже).

Подкидыш-селунит

Нежная Селунэ известна своей добротой и состраданием, и народ Фаэруна знает, что ее священники отражают эти черты. Как лунная богиня, она заботится о нуждающихся женщинах, и ее церковь принимает нежелательных младенцев и молодых сирот. Хотя большинство этих малышей совершенно нормальны, некоторые из них выглядят странно (в храмах Селунэ оставляли тифлингов, подменышей и странных гибридов), но в храме Лунной Девы даже с самыми странными детьми обращаются как обычно. Подкидыши храмов Селунэ обычно творческие, удачливые и внимательные против злых ликантропов.

Регион: Агларонд, Амн, Кормир, Импилтур, Север.

Автоматические языки: По региону.

Бонусные языки: По региону.

Одобрённые божества: Селунэ.

Региональные умения: Артист, Охотник на Противника (ликантропы), Удача Героев.

Бонусное оснащение: (А) булава мастерской работы; или (В) цепная рубаха мастерской работы; или (С) один *лунный мотылек*^{Mar} и одно *применение масла благословения оружия*.

Оберег Триады

Церквям Илматера, Торма и Тира достаётся солидная доля подкидышей, оставляемых у дверей храмов. Бедные крестьяне, не имеющие ничего, что могут потерять, отпускают своих детей к священникам, надеясь, что в результате они смогут найти счастье и уйти от жизни в тяжелой работе на обучение Триады. Выросшая среди священников и даже паладинов, эта молодежь имеет сильное чувство цели и решимость перед лицом опасности.

Регион: Калимшан, Кормир, Долины, Дамара, Импилтур, Сембия, Тетир, Васт, Вилонский Предел.

Автоматические языки: По региону.

Бонусные языки: По региону, плюс Небесный.

Одобрённые божества: Илматер, Торм, Тир.

Региональные умения: Дисциплина, Бесстрашный, Милиция.

Бонусное оснащение: (А) великий меч мастерской работы или длинный меч мастерской работы; или (В) цепная кольчуга мастерской работы; или (С) шесть *микстур лечения легких ран*.

Умения

Умения в этой секции вводят или усиливают специальные способности, подходящие для героических персонажей, основываясь на их религиозном присоединении, благородных орденах или расовых обстоятельствах.

ТАБЛИЦА 2-1: УМЕНИЯ

Общие умения	Предпосылка	Выгода
Жертва Сломанного	Мудрость 13, член монашеского ордена Сломанных	Вы принимаете урон или болевой эффект, предназначенный для союзника
Монах-кармендин	Интеллект 13, член монашеского ордена Фанатиков Писаного Слова	Использует ваш бонус Интеллекта вместо бонуса Мудрости для способностей монаха; ваш уровень монаха считается на один выше для выбранной способности монаха
Обнаружение пользователя Теневого Плетения	Знание (тайны) 5 разрядов, Колдовство 5 разрядов	Вы можете сообщить, исходит заклинание от Плетения или от Теневого Плетения
Убийца друуг	Знание (строительство подземелий) 2 разряда, знание (природа) 2 разряда	+1 бонус на спасброски Воли; распознавание сменивших форму допельгангеров; новый спасбросок против <i>взрыва разума</i> пожирателя разума каждый раунд
Из поражения в песню	Исполнение (любое) 3 разряда, член Гармоничного Ордена	Тратит одну попытку поразить зло, чтобы вдохновить храбрость; добавьте Исполнение к списку навыков класса
Преодоление Теневого Плетения	Воля +3, Знание (тайны) 5 разрядов, Колдовство 5 разрядов, использующий Плетение заклинатель	+5 бонус по проверкам уровня заклинателя для обнаружения, контрзаклинания и рассеивания эффектов Теневого Плетения; +1 бонус компетентности на спасброски Воли против эффектов Теневого Плетения
Серебряная кровь	Базовый спасбросок Стойкости +2	Иммунитет к ликантропии; любой ликантроп, кусающий Вас, должен делать спасбросок Стойкости или получить урон

Общие умения	Предпосылка	Выгода
Поражающая сила	Силовая Атака, способность поражения	Добавляет бонусы поражения к натиску быка или захлестыванию
Меч Тайного Ордена	Паладин Азута или Мистры 4-й уровень или рейнджер Мистры 4-й уровень, Интеллект 13, член Рыцарей Мистического Огня, Ордена Метеора или Мечей Высокого	Использует ячейки заклинания паладина или рейнджера для подготовки заклинаний волшебника, которые Вы знаете; добавьте уровни классов паладина и рейнджера к вашему уровню волшебника, чтобы определить ваш уровень заклинателя волшебника
Монах Души Солнца	Монах 4-й уровень, член ордена Души Солнца	См. описание умения

Божественное умение	Предпосылка	Выгода
Метка Триады	Инициация Илматера, Инициация Торма или Инициации Тира	Тратит попытки изгнания нежити, чтобы наполнить великий меч, длинный меч или невооруженный удар аксиоматической или святой способностью на 1 раунд

Возвеличенные умения	Предпосылка	Выгода
Защитник Родины	Мудрость 13, любое доброе мировоззрение	+1 священный бонус к АС и иммунитет к страху в пределах своей родины
Рыцарь Красного Сокола	Клерик, боец или паладин 4-й уровень, член Ордена Красного Сокола	+1 бонус морали к АС, когда смежен с несколькими врагами
Рыцарь Поднятого Скипетра	Паладин или рейнджер 8-й уровень, божество-покровитель Осирис	+3 священный бонус на спасброски против смерти, иссушения энергии или иссушения способностей; возрожден, если убит последователем Сета

Возвеличенные умения	Предпосылка	Выгода
Рыцарь Святого Суда Тира	Интеллект 13, член Рыцарей Святого Суда	Добавляет ваш уровень паладина к проверкам Интеллекта или Знания в отношении законов; чувствует присутствие дьяволов, используя <i>обнаружение зла</i> ; +1 священный бонус к АС против дьяволов
Рыцарь Милосердного Меча Тира	Мудрость 13, член Рыцарей Милосердного Меча	Чувствует самое большое зло в пределах 1 мили или 10 миль; +1 священный бонус к АС против демонов
Паладин Благородного Сердца	Знание (религия) 4 разряда, член Компаньонов Благородного Сердца	Поразить зло 1/день против последователя Ловиатар или предмета ее церкви

Умения инициации	Предпосылка	Выгода
Инициация Анура	Клерик или рейнджер 5-й, божество-покровитель Анур	Нет штрафа на проверки Слушания, когда отвлечен или спит; делает атаки возможности, когда застигнут врасплох; добавляет заклинания к списку заклинаний
Инициация Арворин	Халфлинг, клерик или паладин 4-й уровень, божество-покровитель Арворин	Скрытность и Беспшумное движение - навыки класса; добавляет заклинания к списку заклинаний
Инициация Баравара Плаща Теней	Гном, клерик или паладин 4-й уровень, божество-покровитель Баравар Плащ Теней	Тратит попытки изгнания/упрека нежити для распознавания всех иллюзий в пределах 60 футов; добавляет заклинания к списку заклинаний
Инициация Илистри	Дроу или полудроу, клерик или рейнджер 4-й уровень, божество-покровитель Илистри	Заменяет одну подобную заклинанию способность <i>магической ракетой</i> 1/день; добавляет заклинания к списку заклинаний
Инициация Святого Царства	Клерик, паладин или рейнджер 3-го уровня Чонти, Хелма, Лагандера, Нобэньона, Селунэ или Суни	+1 священный бонус на спасброски в пределах Святого Царства или на задании для помощи Святому Царству; добавляет заклинания к списку заклинаний
Инициация Хорус-Ре	Клерик, паладин или рейнджер 4-й уровень, божество-покровитель Хорус-Ре	Принимает форму ястреба в течение 1 часа 1/день; добавляет заклинания к списку заклинаний
Инициация Милила	Клерик или паладин 4-й уровень, Исполнение (любое) 3 разряда, божество-покровитель Милил	Ваши уровни барда, клерика и паладина определяют, которые из способностей бардской музыки Вы можете использовать; тратит попытки изгнания нежити для активизирования бардской музыки; добавляет заклинания к списку заклинаний

Умения инициации	Предпосылка	Выгода
Инициация Тиморы	Клерик или рейнджер 4-й уровень, божество-покровитель Тимора	+5 бонус удачи на бросок атаки, спасбросок, проверку навыка или способности 1/день; добавляет заклинания к списку заклинаний

Псионические умения	Предпосылка	Выгода
Дуэрранское обучение метаформы	Серый дварф	Тратит 5 пунктов силы, чтобы активизировать вашу подобную заклинанию способность <i>увеличения персоны</i>
Дуэрранское обучение скрытности	Серый дварф	Тратит 5 пунктов силы, чтобы активизировать вашу подобную заклинанию способность <i>невидимости</i>

Возвеличенные умения

Возвеличенные умения доступны только интеллектуальным персонажам доброго мировоззрения и самых высоких моральных стандартов, и только как дар от мощных агентов Добра - божеств, селестиалов или подобных существ. В отличие от большинства умений, возвеличенные умения сверхъестественны по своей природе. Персонаж должен иметь разрешение ДМа, чтобы брать возвеличенное умение. Во многих случаях должен быть выполнен ритуал; часто персонаж просто должен поклониться священной клятвой, например, в присутствии селестиала. Персонаж, по своей воле и преднамеренно совершающий злое дело, теряет все выгоды от всех своих возвеличенных умений. Он восстанавливает эти выгоды, если искупает свои нарушения.

Аура добра: От персонажа по крайней мере с одним возвеличенным умением исходит аура добра с силой, равной его уровню персонажа (см. заклинание *обнаружение добра*), как будто он паладин или клерик доброго божества.

Умения инициации

Умения инициации доступны только клерикам определенного божества, и, как правило, также требуют минимального уровня клерика (или другого божественного заклинателя). Помимо общей выгоды, умение инициации добавляет определенные заклинания к списку заклинаний клерика. Некоторые умения также позволяют дополнять этими заклинаниями списки заклинаний других классов. Если Вы имеете более чем один класс, квалифицирующий для этого дополнения, Вы должны выбрать только один список заклинаний, к которому они будут добавлены. Никакой персонаж не может иметь более одного умения инициации, так как такое умение предполагает глубокий уровень связи с отдельным божеством.

Псионические умения

Псионические умения доступны только существам, способным проявлять псионические силы; другими словами, только имеющим запас пунктов псионической силы или подобные (а не подобные заклинаниям) способности. Псионические умения - сверхъестественные способности. Они функционируют как обычно в областях дикой магии или мертвой магии, но не функционируют там, где подавляется псионика.

Жертва Сломанного (Broken One's sacrifice)

Ваша посвященность философии Илматера дала Вам силу принимать атаки, направленные на других.

Предпосылки: Мудрость 13, член монашеского ордена Сломанных.

Выгода: Как немедленное действие, Вы можете встать на защиту смежного союзника (вашего размера или меньше), находящегося под атакой. Когда Вы активизируете это умение, Вы и союзник меняетесь местами. Если для этого недостаточно места, Вы не можете активизировать умение. Затем Вы переносите вредный эффект, как будто Вы были предназначенной целью; союзника это не затрагивает. Помимо очевидного вредного эффекта, которое это на вас оказывает, это иссушает вашу личную энергию. Как только происходит эффект вмешательства, Вы становитесь утомленным. Вы не можете использовать это умение, если Вы истощены или если Вы иммунны к усталости.

Вы можете активизировать это умение после того, определится успех или провал вредного эффекта, но Вы должны активизировать его прежде, чем степень эффекта определится и/или применится к союзнику.

Пример: Если смежный союзник атакован, Вы можете дождаться, пока не будет сделан бросок атаки (и бросок подтверждения, если атака - с критической угрозой), чтобы активизировать умение, но Вы должны активизировать его прежде, чем будет брошен урон. Если смежное существо также получает шанс промаха, Вы можете дождаться, пока не будет сделан этот бросок, чтобы активизировать умение.

Пример: Если смежное существо находится в пределах области заклинания *заряд молнии*, Вы можете дождаться, пока существо не бросит спасбросок (и проверит свое сопротивление заклинаниям, если оно есть), но Вы должны активизировать умение прежде, чем будет брошен урон от заклинания. Если на смежное существо нацелена атака, наносящая фиксированное количество урона, типа максимизированного заклинания *магической ракеты*, Вы можете активизировать это умение после того, как заклинание поразит цель, но прежде, чем применится урон.

Активизируя это умение, Вы уступаете любой возможности избежать вредного эффекта, обычно позволяемой спасброском, сопротивлением заклинаниям, АС или укрывательством. Если эффект позволяет спасбросок или сопротивление заклинаниям, Вы автоматически проваливаете проверку сопротивления заклинаниям или спасбросок. Если эффект требует броска атаки - он автоматически поражает Вас (и если он выигрывает критическое попадание - автоматически по Вам проходит критическое попадание), даже если Вы обычно принесли получаете шанс промаха против атаки. Любые иммунитеты или сопротивления, которые Вы имеете, применяются как обычно; например, если Вы иммунны к критическим попаданиям, нападавший не может получить критического попадания по Вам только потому, что он получил его по союзнику.

Если Вы не можете физически взаимодействовать с объектами или управлять ими (например, если Вы бестелесны или в газообразной форме, или если Вы или союзник, но не Вы оба, эфирные), Вы не можете меняться местами с союзником

и таким образом не можете активизировать это умение. Оно должно идти без слов, но если Вы неспособны предпринимать действия (оглушены, парализованы, ошеломлены, без сознания и так далее), Вы не можете использовать это умение.

Монах-кармендин (Carmendine monk)

Вы узнали, что для обнаружения просвещения изучение столь же важно, как и понимание.

Предпосылки: Интеллект 13, член монашеского ордена Фанатиков Писаного Слова (см. ниже).

Выгода: Вы можете использовать ваш бонус Интеллекта вместо бонуса Мудрости для определения вашего бонуса АС монаха и для определения DC спасброска против ваших атак ошеломляющего кулака и дрожащей ладони.

Вы можете изучать ваши тезисы в течение 1 часа, чтобы считать ваш уровень монаха на два выше для определения одной из следующих способностей монаха: невооруженный урон, бонус АС или небронированный бонус скорости. Эта выгода продолжается в течение 24 часов, после чего Вы можете изучать ваши тезисы снова, чтобы получить тот же самый или другой эффект. Вы не можете изучать ваши тезисы больше чем однажды в любом 24-часовом периоде.

Защитник родины (Defender of the homeland) [возвеличенное]

Вы поклялись священной присягой защитить вашу страну от зла.

Предпосылки: Мудрость 13, любое доброе мировоззрение.

Выгода: При борьбе в вашем домашнем регионе Вы получаете +1 священный бонус к Классу Доспеха и иммунитет к эффектам страха.

Обнаружение пользователя Теневого Плетения (Detect Shadow Weave user)

Вы можете определить, использует магическое изделие или заклинатель Плетение или Теневое Плетение.

Предпосылки: Знание (тайны) 5 разрядов, Колдовство 5 разрядов.

Выгода: Всякий раз, когда Вы наблюдаете колдовство или магический эффект, Вы можете делать проверку Колдовства (DC 15 + уровень заклинания) как немедленное действие, чтобы определить, исходит ли эффект от Плетения или от Теневого Плетения. Используя *обнаружение магии*, Вы автоматически распознаете - от Плетения или Теневого Плетения происходит любая аура, которую Вы обнаруживаете.

Убийца друут (Druuth slayer)

Вы изучили легенды друут (заговора допельгангеров во главе с пожирателем разума) и знаете, как распознавать и сопротивляться их силам.

Предпосылки: Знание (строительство подземелий) 2 разряда, Знание (природа) 2 разряда.

Выгода: Это умение предоставляет три выгоды. Во-первых, Вы получаете +1 бонус на спасброски Воли. Во-вторых, Вы получаете +10 бонус понимания по проверкам Обнаружения, сделанным для распознавания допельгангера, использующего свою способность смены формы. В-третьих, под воздействием *взрыва разума* пожирателя разума Вы делаете новый спасбросок каждый раунд в конце вашего хода, чтобы закончить эффект ошеломления.

Дуэрранское обучение метаформы (Duerran metaform training) [псионика]

Ваши изучения показали Вам способ связать вашу псионику и вашу подобную заклинанию способность *увеличения персоны*.

Предпосылка: Серый дварф.

Выгода: Вы можете расходовать 5 пунктов силы, чтобы активизировать вашу подобную заклинанию способность *увеличения персоны*. Хотя вызывающая энергия псионическая (и таким образом не может быть иницирована там, где псионика недоступна), все остальные эффекты работают подобно стандартным подобным заклинаниям способностям.

Обратите внимание: Эта псионическая техника была создана серыми дварфами - прихожанами Глубинной Дуэрры, но другие дуэргары (включая изгнанников) развили ее самостоятельно.

Дуэрранское обучение скрытности (Duerran stealth training) [псионика]

Ваши изучения показали Вам способ связать вашу псионику и вашу подобную заклинанию способность *невидимости*.

Предпосылка: Серый дварф.

Выгода: Вы можете расходовать 5 пунктов силы, чтобы активизировать вашу подобную заклинанию способность *невидимости*. Хотя вызывающая энергия псионическая (и таким образом не может быть иницирована там, где псионика недоступна), все остальные эффекты работают подобно стандартным подобным заклинаниям способностям.

Обратите внимание: Эта псионическая техника была создана серыми дварфами - прихожанами Глубинной Дуэрры, но другие дуэргары (включая изгнанников) развили ее самостоятельно.

Из поражения в песню (From smite to song)

Вы можете направлять вашу разрушительную святую энергию в мощную магию песни во славу Милила.

Предпосылки: Исполнение (любое) 3 разряда, член Гармоничного Ордена (см. ниже).

Выгода: Вы можете потратить попытку поражения зла, чтобы дублировать эффекты способности бардской музыки вдохновить храбрость (см. "Руководство Игрока"). Ваш эффективный уровень барда (с целью определения значений предоставляемых бонусов) равен вашему уровню паладина.

Добавьте Исполнение к вашему списку навыков класса паладина.

Инициация Анура (Initiate of Anhur) [инициация]

Вы были введены в величайшие секреты церкви Анура.

Предпосылки: Клерик или рейнджер 5-й уровень, божество-покровитель Анур.

Выгода: Вы не берете никакого штрафа по проверкам Слушания, если отвлечены или спите. Вы можете делать атаки возможности, когда застигнуты врасплох, как если бы имели умение Боевых Рефлексов. Вы не получаете от этой способности дополнительных атак возможности в раунд.

Кроме того, Вы добавляете следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика или рейнджера.

1-й - *благословение оружия*.

2-й - *духовное оружие* (только рейнджер), *громовой удар* (см. ниже).

Нормально: Отвлеченный или спящий персонаж делает проверки Слушания с -5 или -10 штрафом соответственно.

Инициация Арворин (Initiate of Arvoreen) [инициация]

Вы были введены в величайшие секреты церкви Арворин.

Предпосылки: Халфлинг, клерик или паладин 4-й уровень, божество-покровитель Арворин.

Выгода: Добавьте Скрытность и Бесшумное движение к вашему списку навыков класса клерика или паладина.

Кроме того, Вы добавляете следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика или паладина.

1-й - *увеличение персоны, видение при слабом освещении* ^{Mag}, *сообщение*.

3-й - *жажда клинка* ^{Mag}, *безопасный клиринг* ^{Mag}.

Инициация Баравара Плаща Теней (Initiate of Baravar Cloakshadow) [инициация]

Вы были введены в величайшие секреты церкви Баравара Плаща Теней.

Предпосылки: Гном, клерик или паладин 4-й уровень, божество-покровитель Баравар Плащ Теней.

Выгода: Вы можете потратить попытку изгнания/упрека нежити как стандартное действие, чтобы распознать все видимые эффекты иллюзий в пределах 60 футов от Вас. Если иллюзия имеет спасбросок, включающий "недоверие" (типа *тихого образа*), Вам немедленно предоставляется автоматически успешный спасбросок против этой иллюзии. Иллюзии, не имеющие никакого видимого эффекта (типа *невидимости*) не показываются этим действием.

Кроме того, Вы добавляете следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика или паладина.

1-й - *камуфляж* ^{Mag}.

2-й - *невидимость, быстрая невидимость* (см. ниже).

3-й - *смещение*.

4-й - *дверь измерений*.

Инициация Илистри (Initiate of Eilistraee) [инициация]

Вы были введены в величайшие секреты церкви Илистри.

Предпосылки: Дроу или полудроу, клерик или рейнджер 4-й уровень, божество-покровитель Илистри.

Выгода: Однажды в день Вы можете потратить одно из ежедневных использований ваших расовых подобных заклинаниям способностей (*танцующие огни, темнота или огонь фейри*), чтобы произвести эффект *магической ракеты* (уровень заклинателя равен уровню классов).

Кроме того, Вы добавляете следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика или рейнджера.

1-й - *лунный огонь Илистри* (см. ниже).

3-й - *меньшая песня заклинаний* (см. ниже) +.

6-й (только клерик) - *песня заклинаний* (см. ниже).

Инициация Святого Царства (Initiate of the Holy Realm) [инициация]

Вы были введены в величайшие секреты одной из вер Святого Царства (Чонти, Хелм, Латандер, Селунэ или Суни).

Предпосылки: Клерик, паладин, или рейнджер 3-го уровня Чонти, Хелма, Латандера, Нобэньона, Селунэ или Суни.

Выгода: Вы получаете +1 священный бонус на все спасброски, пока находитесь в пределах Святого Царства или на заданиях, определенно посвященных поддержке Святого Царства.

Кроме того, Вы добавляете следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика, паладина или рейнджера.

1-й - *тревога, огонь руки, ужасный вкус* (см. ниже), *мантия розы* ^{РИФ}.

2-й - *львиное сердце* (см. ниже), *укус любви* (см. ниже), *предупреждение* ^{РИФ}.

Инициация Хорус-Ре (Initiate of Horus-Re) [инициация]

Вы были введены в величайшие секреты церкви Хорус-Ре.

Предпосылки: Клерик, паладин или рейнджер 4-й уровень, божество-покровитель Хорус-Ре.

Выгода: Однажды в день Вы можете использовать дикую форму (как способность друида), чтобы принять форму ястреба на 1 час. Это - сверхъестественная способность.

Кроме того, Вы добавляете следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика, паладина или рейнджера.

1-й - *команда* (только паладин и рейнджер), *диск солнечной мести* (см. ниже), *призыв геральда* ^{Mag}.

2-й - *голос шторма* (см. ниже).

3-й - *праведная ярость* ^{Mag} (только клерик), *иссушающий свет* (только паладин и рейнджер).

Инициация Милила (Initiate of Milil) [инициация]

Вы были введены в величайшие секреты церкви Милила.

Предпосылки: Клерик или паладин 4-й уровень, Исполнение (любое) 3 разряда, божество-покровитель Милил.

Выгода: Ваши уровни барда, клерика и паладина складываются с целью определения того, какие виды бардской музыки Вы можете использовать (но не каких-либо других эффектов, связанных с бардской музыкой). Вы должны все же выполнять требования по разрядам в навыке Исполнения, чтобы использовать различные виды бардской музыки.

Кроме того, Вы добавляете следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика или паладина.

1-й - *гармония*^{Mar}.

2-й - *рассеивание тишины* (см. ниже).

3-й - *побудка*^{Mar}.

Инициация Нобэньона (Initiate of Nobanion) [инициация]

Вы были введены в величайшие секреты церкви Нобэньона.

Предпосылки: Клерик или паладин 4-й уровень, божество-покровитель Нобэньон.

Выгода: Вы получаете дикое сочувствие (как особенность класса друида), применимое только к кошачьим и полукошачьим животным или магических тварях (типа химер, ужасных львов, ужасных тигров, драконов и мантикоров); ваш эффективный уровень друида с целью таких проверок равен сумме ваших уровней классов друида, рейнджера, клерика и паладина.

Вы также получаете поражающую силу, сверхъестественную способность проводить отдельную рукопашную атаку раз в день с +4 бонусом на бросок атаки и бонус на урон, равный сумме ваших уровней клерика, друида, рейнджера и паладина. Эти бонусы применяются, только если атака сделана против последователя или предмета Малара; если Вы случайно ударяете существо или объект, не выполняющие этого требования, удар не оказывает никакого эффекта, но все же расходуется. Вы должны объявить попытку поражения перед проведением атаки.

Кроме того, Вы добавляете следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика или паладина.

2-й - *львиное сердце* (см. ниже).

3-й - *вызов природного союзника II* (только лев).

4-й - *крик*.

Инициация Торма (Initiate of Torm) [инициация]

Вы были введены в величайшие секреты церкви Торма.

Предпосылки: Клерик или паладин 4-й уровень, божество-покровитель Торм.

Выгода: Вы получаете поражающую силу, сверхъестественную способность проводить отдельную рукопашную атаку раз в день с +4 бонусом на бросок атаки и бонус на урон, равный сумме ваших уровней клерика, друида, рейнджера и паладина. Эти бонусы применяются, только если атака сделана против последователя Бэйна или Цирика (включая прежние воплощения или варианты этих божеств, типа Баала, Миркула или Звима); если Вы случайно ударяете существо, не выполняющее этого требования, удар не оказывает никакого эффекта, но все же расходуется. Вы должны объявить попытку поражения перед проведением атаки.

Кроме того, Вы добавляете следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика или паладина.

1-й - *благословение оружия* (только клерик), *команда* (только паладин).

4-й - *рука Торма*^{Mar} *.

* Это заклинание (и другие) появилось в "Магии Фаэруна" с описателем божества, но не было никакого правила, запрещающего его использование другими клериками. Если Вы используете умения инициации в вашей игре, Вы не должны позволять клерикам без соответствующего умения инициации читать эти заклинания. Таким образом, только персонажи с умением Инициации Торма должны быть способны читать заклинание *рука Торма*, даже при том, что "Магия Фаэруна" ставит его в списки заклинаний клерика и паладина.

Инициация Тиморы (Initiate of Tymora) [инициация]

Вы были введены в величайшие секреты церкви Тиморы.

Предпосылки: Клерик или рейнджер 4-й уровень, божество-покровитель Тимора.

Выгода: Однажды в день Вы можете добавлять +5 бонус удачи на любой бросок атаки, спасбросок, проверку навыка или способности. Вы должны объявить это прежде, чем DM скажет, закончился бросок успехом или неудачей. Если Вы имеете домен Удачи и используете силу этого домена для переброски этой атаки, спасброска или проверки, бонус удачи также применяется и к переброске.

Кроме того, Вы добавляете следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика или рейнджера.

1-й - *мимолетная удача* (см. ниже).

2-й - *покровительство Тиморы* (см. ниже).

Рыцарь Красного Сокола (Knight of the Red Falcon) [возвеличенное]

Ваш военный орден имеет легендарную способность выжить против подавляющих сил.

Предпосылки: Клерик, боец или паладин 4-й уровень, член Ордена Красного Сокола (см. ниже).

Выгода: Вы получаете +1 бонус морали к Классу Доспеха, когда Вы смежны более чем с одним врагом (беспомощные враги не считаются для этой выгоды).

Рыцарь Поднятого Скипетра (Knight of the Risen Scepter) [возвеличенное]

Ваш военный орден посвящен борьбе с Сетом и его миньонами, и даже смерть не может остановить Вас от исполнения этой задачи.

Предпосылки: Паладин или рейнджер 8-й уровень, божество -покровитель Осирис.

Выгода: Вы получаете +4 священный бонус на спасброски против смертельных эффектов, иссушения энергии и иссушения способностей.

Если Вы убиты последователем Сета, Вы возвращаетесь к жизни 1 час спустя, как если бы на вас было прочитано заклинание *воскрешение*. Вместо потери уровня при этом Вы получаете один отрицательный уровень.

Если последователь Осириса возвращает Вас к жизни с оживлением *мертвого, воскрешением* или подобным эффектом, который обычно заставил бы Вас потерять уровень, Вы вместо этого получаете один отрицательный уровень.

Вы можете получить отрицательный уровень от этого умения, даже если Вы обычно иммунны к отрицательным уровням. Отрицательный уровень, данный этим умением, не может быть удален любыми нормальными средствами (типа *восстановления*), и при этом никогда не станет фактическим потерянным уровнем. Вместо этого отрицательный уровень остается, пока Вы вновь не получите уровень класса или пока не убьете или не уничтожите последователя Сета, убившего Вас. Пока у вас есть отрицательный уровень от этого умения, Вы теряете все выгоды от этого умения, кроме священного бонуса на спасброски.

Рыцарь Святого Суда Тира (Knight of Tyr's Holy Judgment) [возвеличенное]

Вы можете притягивать силу Тира, чтобы чувствовать и понимать закон и находить дьяволов.

Предпосылки: Интеллект 13, член Рыцарей Святого Суда (см. ниже).

Выгода: Вы получаете сверхъестественную способность чувствовать и понимать законы. Добавьте ваш уровень паладина к любой проверке Знания или Интеллекта, сделанной в отношении законов. Вы можете использовать эту способность, даже если Вы незнакомы с местными законами или даже не знаете, где Вы находитесь. Например, если Вы используете эту способность после приближения к городу Лутчек в Чессенте, проверка Знаний (тайны) или Знаний (местная Чессента) показывает Вам, что в нем запрещена тайная магия. Если Вы затем с помощью *портала* оказываетесь в странной земле и проверка Знаний (религии) показывает, что Ловиатар здесь - официальная религия, Вы понимаете, что Вы находитесь (например) в Дамбрате. Вы можете использовать эту способность, чтобы найти лазейки в законе, например, узнать, сто местный храм дает убежище преступникам только от заката до рассвета, что позволит Вам арестовать преступника после рассвета.

Когда Вы используете вашу способность *обнаружения зла*, второй раунд использования показывает, которые из существ в области являются дьяволами, хотя Вы не узнаете их точного местоположения (но в большинстве случаев Вы можете распознать их на третьем раунде по силе их ауры).

Вы получаете +1 священный бонус к Классу Доспеха против дьяволов.

Рыцарь Милосердного Меча Тира (Knight of Tyr's Merciful sword) [возвеличенное]

Вы можете притягивать силу Тира, чтобы почувствовать, где Вы необходимы.

Предпосылки: Мудрость 13, член Рыцарей Милосердного Меча (см. ниже).

Выгода: Вы получаете сверхъестественную способность чувствовать несправедливость и великое зло. Однажды в неделю, как стандартное действие, Вы можете концентрироваться, чтобы ощутить направление на самую большую несправедливость или зло в пределах 1 мили от Вас (по определению DМа). Альтернативно, Вы можете медитировать в течение 8 часов, чтобы расширить ваш диапазон использования этого умения до 10 миль. Убийство, измена и присутствие злого аутсайдера для этого чувства имеют самый высокий разряд, в то время как другие преступления, несправедливость и злые существа занимают место ниже, подобно силам ауры, перечисленным в заклинании *обнаружение зла*.

Вы получаете +1 священный бонус к Классу Доспеха против демонов.

Метка Триады (Mark of the Triad) [божественное]

Вы были введены в величайшие секреты Триады, благочестивого триумvirата Тира, Торма и Илматера.

Предпосылки: Инициация Илматера ^{РИФ}, Инициация Торма (см. выше) или Инициация Тира ^{РИФ}.

Выгода: Вы можете потратить попытку изгнания нежити как быстрое действие и наполнить великий меч, длинный меч или невооруженный удар специальной способностью аксиоматический или святой (см. "Руководство Ведущего"). Эффект продолжается до начала вашего следующего хода.

Преодоление Теневого Плетения (Overcome Shadow Weave)

Вы понимаете силы и слабости Теневого Плетения и более стойки к его уловкам.

Предпосылки: Знание (тайны) 5 разрядов, Колдовство 5 разрядов, использующий Плетение заклинатель.

Выгода: Вы получаете +5 бонус по проверкам уровня заклинателя для обнаружения, контрзаклинания и рассеивания эффектов Теневого Плетения.

Вы получаете +1 бонус на спасброски Воли против эффектов Теневого Плетения.

Паладин Благородного Сердца (Paladin of the Noble Heart) [возвеличенное]

Вы призваны Илматером, чтобы устранить жестокость с лица мира, особенно - таковую Ловиатар.

Предпосылки: Знание (религия) 4 разряда, член Компаньонов Благородного Сердца (см. ниже).

Выгода: Вы получаете одну дополнительную попытку поразить зло в день, которая может использоваться только против последователей Ловиатар или изделий ее церкви.

Вы получаете +1 священный бонус на спасброски Стойкости против эффектов, созданных последователями Ловиатар.

Серебряная кровь (Silver blood)

Вы магически или алхимически наполнили свою плоть и кровь серебром, что делает Вас стойким к атакам ликантропов.

Предпосылка: Базовый спасбросок Стойкости +2.

Выгода: Вы не можете быть инфицированы ликантропией. Любой ликантроп, кусающий Вас, должен делать спасбросок Стойкости (DC 10 + 1/2 вашего Hit Dice + ваш модификатор Телосложения) или получить урон, равный вашему модификатору Телосложения (минимум 1 пункт). Этот урон считается серебряным с целью преодоления уменьшения урона ликантропа.

Специально: Если Вы уже являетесь сокрушенным ликантропом, DC ваших проверок Контроля Формы увеличиваются на 5 и Вы теряете ваше уменьшение урона ликантропа. Если Вы уже являетесь естественным ликантропом, Вы должны делать DC 15 проверку Контроля Формы, чтобы менять вашу форму, и ваше уменьшение урона ликантропа уменьшается до 5/серебро.

Серебряный клык (Silver fang)

Следующим ритуалом, проводимым Клыкошитами, ваши естественные атаки залиты силой серебра и полностью эффективны против ликантропов.

Предпосылки: Базовый спасбросок Стойкости +4, член или союзник Клыкошителей (см. ниже).

Выгода: Ваши естественные атаки и невооруженные удары считаются серебряным оружием с целью преодоления уменьшения урона.

Специально: Если Вы - ликантроп, ваши естественные атаки больше не инфицируют других ликантропией.

Поражающая сила (Smiting power)

Вы используете вашу способность поражения для усиления других боевых маневров.

Предпосылки: Силовая Атака, способность поражения.

Выгода: Вы можете использовать вашу способность поражения (поразить зло или из некоего другого источника) при натиске быка или попытке захлестывания. Если ваша способность поражения обычно предоставляет бонус на ваш бросок атаки против цели вашего натиска быка или захлестывания, Вы можете вместо этого добавлять этот бонус к вашей проверке Силы. Кроме того, если Вы выигрываете противопоставленную проверку для натиска быка или захлестываете цель, Вы наносите цели урон, равный бонусу поражения, предоставляемого на бросок урона против этого существа.

Вы должны объявить попытку поражения перед началом натиска быка или захлестывания. Если ваша попытка поражения не предоставляет бонус против цели вашего натиска быка или попытки захлестывания (например, если Вы использовали поражение зла для натиска быка против незлого существа), попытка тратится впустую, не давая эффекта.

Меч Тайного Ордена (Sword of the Arcane order)

Члены вашего военного ордена имеют особую связь с тайной магией.

Предпосылки: Паладин Азута или Мистры 4-й уровень или рейнджер Мистры 4-й уровень; член Рыцарей Мистического Огня (см. ниже), Ордена Метеора (см. Рыцарей Мистического Огня, ниже), или Мечей Высокого (см. ниже).

Выгода: Вы можете использовать ваши ячейки заклинаний паладина и рейнджера, чтобы готовить заклинания волшебника. Вы должны иметь минимальный показатель Интеллекта 10 + уровень заклинания, чтобы готовить их, и DC спасброска заклинания равен 10 + ваш модификатор Интеллекта (как будто Вы волшебник).

Эти заклинания волшебника могут браться из вашей книги заклинаний (если Вы имеете ее) или из книги заклинаний другого персонажа (хотя в последнем случае Вы должны расшифровать запись в книге и преуспеть в проверке Колдовства, чтобы подготовить заклинание, также как и волшебник, использующий заимствованную книгу заклинаний; см. Заклинания колдуна и Заимствованные книги заклинаний в "Руководстве Игрока" для деталей).

Если Вы также имеете уровни волшебника, ваш уровень заклинателя волшебника считается суммой уровней ваших классов волшебника, паладина и рейнджера.

Специально: У Азута есть орден паладинов, называемый Мечами Высокого. Мистра имеет орден паладинов, называемый Рыцарями Мистического Огня и союзническую группу рейнджеров, называемую Орден Метеора. Члены всех трех этих групп могут выбирать это умение, пока они по крайней мере 4-го уровня в первичном классе соответствующего ордена.

Монах Души Солнца (Sun Soul monk)

Ваше обучение в этом монашеском ордена дает Вам особые силы, зависящие имости от которой секты Вы следуете.

Предпосылки: Монах 6-й уровень, член монашеского ордена Души Солнца (см. "Установку Кампании Забытых Царств" и "Город Роскоши: Уотердип").

Выгода: Выгода этого умения зависит от божества-покровителя монастыря, где Вы обучались.

Латандер: Вы можете проводить канал в ваш *ки*, чтобы изгнать существо нежити. Однажды в день Вы можете наполнить отдельный невооруженный удар *ки*; это решение должно быть сделано перед броском атаки. Если Вы поражаете этой атакой существо нежити, оно изгоняется, если не преуспевает в спасброске Воли (DC 10 + 1/2 вашего HD + ваш модификатор Мудрости). Если существо нежити имеет сопротивление изгнанию, оно может добавить его в качестве бонуса к своему спасброску. Если Вы имеете умение Ошеломляющий Кулак, Вы можете также расходовать ежедневное использование вашего ошеломляющего кулака, чтобы использовать это умение. Если Вы имеете особенность класса изгнание нежити, Вы можете расходовать для этого умения попытки изгнания нежити.

Селунэ: Ваши невооруженные удары наносят дополнительный 1 пункт холодного урона и считаются посеребренным оружием с целью преодоления уменьшения урона. При лунном или звездном свете ваш уровень монаха считается на три уровня выше с целью определения вашего небронированного бонуса скорости.

Суни: Ваш боевой стиль очарователен на вид. Однажды в день, как стандартное действие, Вы можете исполнять маневр, который очаровывает отдельное существо в пределах 30 футов, которое может видеть Вас (Воля - отменяет; DC

спасброска 10 + 1/2 вашего HD + модификатор Харизмы). Существа типа, отличающегося от вашего, получает +4 бонус на спасбросок. Этот сверхъестественный эффект продолжается 1 раунд. Если Вы имеете умение Ошеломляющий Кулак, Вы можете также расходовать ежедневное использование вашего ошеломляющего кулака, чтобы использовать это умение.

Заменяющие уровни

Заменяющие уровни - уровни данного класса, которые Вы берете, чтобы получить некоторые выгоды вместо выгод уровня, связанных со стандартным классом. Взятие заменяющих уровней - не то же самое, что и мультиклассирование; Вы остаетесь в том же классе, для которого был взят заменяющий уровень. Особенности класса заменяющего уровня просто заменяют таковые нормального уровня. Чтобы приобрести квалификацию для заменяющего уровня, Вы должны иметь надлежащий класс. Например, боец не может брать заменяющие уровни для класса монаха или жулика.

Эта книга представляет широкий спектр заменяющих уровней, связанных со специфическими религиозными орденами или организациями, посвященными различным способам продвижения добра (детализированными в Главе 3). Чтобы б заменяющие уровни для организации, представленной в этой книге, Вы должны выполнять следующие критерии:

- Членство в организации.
- Иметь 1 разряд в Знании (религия)

Большинство классов имеет несколько заменяющих уровней, каждый из которых Вы можете выбирать на указанном уровне класса. Когда Вы берете заменяющий уровень для вашего класса на данном уровне, Вы уступаете выгоды, получаемые на этом уровне для стандартного класса и получаете вместо них выгоды заменяющего уровня. Вы не можете вернуться и получить выгоды пропущенного уровня - когда Вы берете ваш следующий уровень в стандартном классе, Вы получаете следующий, более высокий уровень, как будто Вы получили предыдущий уровень как обычно. Например, если Вы - монах 2-го уровня и берете заменяющий уровень Сломанного взамен 3-го уровня монаха, Вы навсегда теряете выгоды, обычно обеспечиваемые стандартному монаху 3-го уровня (Вы получаете вместо них выгоды заменяющего уровня Сломанного монаха 3-го уровня). Когда Вы получаете следующий уровень монаха, Вы получаете выгоды 4-го уровня стандартного класса монаха.

Если не отмечено иначе в описании заменяющего уровня, персонаж, берущий заменяющий уровень, получает колдовскую способность (увеличение заклинаний в день и известных заклинаний, если это применимо), как будто он взял этот уровень в стандартном классе.

Персонажу не требуется брать все заменяющие уровни, предусмотренные классом. Например, женщина дварф-паладин может решить взять заменяющий уровень Валькирии Берронар только на 6-м уровне, игнорируя предыдущие заменяющие уровни.

Описание каждой из выгод заменяющего уровня объясняет, что происходит с неполученной стандартной способностью класса, если эта способность обычно увеличивается по определенной норме (типа особенности класса варвара чувствовать ловушки).

Обычно, если Вы присоединяетесь к организации после того, как уже миновали один или более приемлемых уровней для замены (типа персонажа, присоединяющегося к Рыцарям Темной Песни на 3-м уровне), Вы не можете получить доступ к предыдущим заменяющим уровням. Однако, по выбору ДМа, персонажу, присоединяющемуся к организации, можно позволить "задним числом" применить эффект заменяющих уровней для этой организации. Особенно это соответствует персонажам, уже принадлежавшим одной из организаций, представленных здесь (так как заменяющие уровни были недоступны до сих пор). DM и игрок должны работать вместе, чтобы применить изменения.

Валькирия Берронар (Berronar Valkyrie, паладин)

Валькирии Берронар - женщины паладины-дварфы богини Берронар Истинно Серебряной. Они изучают тактику врываются в битву, чтобы спасти мужчин-воинов. Их специальные силы помогают им заботиться о своих союзниках и наказывать нарушивших присягу.

Hit Die: d10.

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни паладина Валькирий Берронар, персонаж должен быть женщиной-дварфом, иметь Берронар в качестве своего божества-покровителя и взять свои 3-й, 4-й или 6-й уровни как паладин.

Навыки Класса

Заменяющие уровни паладина Валькирий Берронар имеют навыки класса стандартного паладина.

Пункты навыков на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-2: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ ВАЛЬКИРИИ БЕРРОНАР

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
3-й	+3	+3	+1	+1	Вечносияющее благословение
4-й	+4	+4	+1	+1	Отважное спасение
6-й	+6/+1	+5	+2	+2	Связывание присягой, касание усталости

Особенности Класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней Валькирии Берронар.

Вечносияющее благословение (Su): Начиная с 3-го уровня, доспех и щит Валькирии и ее первичное оружие считаются имеющими специальную способность вечносияющие; они сияют подобно полированному серебру, иммунны к кислотным и ржавым атакам, и доспех обеспечивает ее сопротивлением кислоте 5. Эта способность применяется только к изделиям, которые Валькирия носит; если изделия сняты или брошены, они теряют это свойство, пока она не возьмет их снова.

Эта выгода заменяет особенность класса - божественное здоровье, получаемую стандартным паладином на 3-м уровне.

Отважное спасение (Ex): Начиная с 4-го уровня, Валькирия получает специальную способность ворваться на путь вреда, чтобы защитить союзника. Валькирия может разогнаться в рукопашную с существом, которое угрожает одному из ее союзников, и все же делать полную атаку отдельным рукопашным оружием, а не просто одиночную атаку. В течение этого разгона она действует как имеющая умение Мобильность; если она верхом, этот бонус также применяется к ее верховому животному. Валькирия может использовать эту способность количество раз в день, равное 3 + ее модификатор Харизмы.

Эта выгода заменяет особенность класса - изгнание нежити, получаемую стандартным паладином на 4-м уровне.

Связывание присягой (Su): На 6-м уровне Валькирия получает способность магически связать двух желающих индивидуумов присягой (или законным соглашением). Эта связь имеет два эффекта. Во-первых, обе стороны и Валькирия немедленно узнают, если присяга нарушена любым путем. Во-вторых, индивидуум, нарушивший присягу, утомлен в течение одного дня на уровень паладина Валькирии на время связывания присягой.

Валькирия может связывать присягой однажды в неделю как полнораундовое действие. На каждые три уровня паладинов, полученных после этого, Валькирия может использовать эту способность еще один раз в неделю (2/неделю на 9-м уровне, 3/неделю на 12-м уровне и т.д.).

Эта выгода заменяет особенность класса - *удаление болезни*, получаемую стандартным паладином на 6-м уровне. Валькирия Берронар, выбирающая этот заменяющий уровень, никогда не получает способность *удаления болезни*.

Касание усталости (Sp): Начиная с 6-го уровня Валькирия может использовать *касание усталости* по желанию. Эта способность обычно используется, чтобы предупредить тех, кто собирается нарушить обещание, или наказать виновных в незначительных правонарушениях. DC спасброска против этой подобной заклинанию способности - 10 + модификатор Харизмы Валькирии.

Сломанный (Broken one, монах)

Эти добрые и выносливые монахи, посвященные Илматеру, сосредоточены на защите преданных и храмов Сломанного Бога, действуя как каратели против тех, кто безжалостно вредит другим. Они объединяют на службе своему божееству навыки целителя и охотника. Они часто помогают другим служителям Триады, когда происходит несправедливость против невинных.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни Сломанного, персонаж должен иметь Илматера в качестве своего божества-покровителя и взять свои 3-й, 6-й или 7-й уровни как монах.

Навыки класса

Заменяющие уровни Сломанного имеют навыки класса стандартного класса монаха плюс Излечение и Выживание.

Пункты навыков на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-3: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ СЛОМАННОГО

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
3-й	+2	+3	+3	+3	Возложение рук
6-й	+4	+5	+5	+5	Стойкое прослеживание, медленное падение 30 футов.
7-й	+5	+5	+5	+5	<i>Нахождение существа</i>

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней Сломанного.

Возложение рук (Su): На 3-м уровне Сломанный получает способность излечивать раны касанием (см. особенность класса паладина, см. "Руководства Игрока"). Если персонаж имеет показатель Харизмы 11 или ниже, он может излечивать каждый день количество очков жизни, равное его уровню класса монаха.

Эта выгода заменяет особенность класса - неподвижный разум, получаемую стандартным монахом.

Стойкое прослеживание (Su): Начиная с 6-го уровня Сломанный получает способность идти по следам тех, кто достаточно жесток, чтобы мучить и калечить других. Он получает Прослеживание в качестве бонусного умения. Он получает +10 бонус компетентности по проверкам Выживания, сделанным для выслеживания тех, кто имеет Ловиатар в качестве божества-покровителя.

Кроме того, всякий раз, когда он физически касается плоти того, кто был поврежден в пределах предыдущего часа кем-либо имеющим Ловиатар в качестве божества-покровителя, она получает ясный умственный образ истинной внешности этой персоны.

Эта выгода заменяет бонусное умение, получаемое стандартным монахом на 6-м уровне.

Медленное падение (Ex): Способность медленного падения Сломанного идентична способности стандартного монаха 6-го уровня.

Нахождение существа (Sp): Начиная с 7-го уровня, Сломанный может использовать *нахождение существа* однажды в день, но только в попытке найти существо, имеющее Ловиатар в качестве божества-покровителя. Его уровень заклинателя равен его уровню класса.

Эта выгода заменяет особенность класса цельность тела, получаемую стандартным монахом на 7-м уровне.

Коготь Солнца и Анка (Claw of the Sun and the Ankh, паладин)

Первый Малхорандский орден паладинов, поклоняющийся богу помимо Осираис, Коготь Солнца и Анка служит Хорус-Ре. Его бесстрашные и фанатичные солдаты посвящены энергичному преследованию злых миньонов Сета, неуклонно уничтожая их и их грязные планы всякий раз, когда их найдут.

Hit Die: d10.

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни Когтя Солнца и Анка, персонаж должен иметь Хорус-Ре в качестве божества-покровителя и взять свои 1-й, 6-й или 12-й уровни как паладин.

Навыки класса

Заменяющие уровни Когтя Солнца и Анка имеют навыки класса стандартного класса паладина.

Пункты навыков на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-4: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ КОГТЯ СОЛНЦА И АНКА

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+1	+2	+0	+0	Аура добра, хищная птица, <i>обнаружение зла</i>
6-й	+6/+1	+5	+2	+2	Поразить миньонов Сета
12-й	+12/+7+2	+8	+4	+4	Великолепие Хорус-Ре

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней Когтя Солнца и Анка.

Хищная птица (Su): Начиная с 1-го уровня, однажды в день Коготь Солнца и Анка может воздавать должное своему богу, принимая аспекты ястреба. Его руки превращаются в когти, которые наносят 1d4 пунктов урона; атаки наносят злым существам дополнительный урон, равный половине его уровня паладина. Эти атаки рассматриваются как магическое оружие доброго мировоззрения с целью преодоления уменьшения урона. Паладин считается опытным с этими естественным оружием при использовании этой формы. Это превращение продолжается в течение количества раундов, равного 3 + его модификатор Харизмы.

На 5-м уровне и каждые пять уровней после этого Коготь Солнца и Анка может использовать эту способность еще один раз в день.

Эта выгода заменяет особенность класса поразить зло, получаемую стандартным паладином. Коготь Солнца и Анка никогда не получает никаких атак поражения зла на более поздних уровнях.

Поразить миньонов Сета (Su): Коготь Солнца и Анка устремлен на устранение членов церкви Сета. Начиная с 6-го уровня, он может использовать рукопашную атаку, чтобы попытаться поразить существо, имеющее Сета в качестве божества-покровителя. В остальном это функционирует как нормальная особенность класса паладина поразить зло.

Коготь Солнца и Анка может использовать этот удар однажды в день, плюс один дополнительный раз в день на каждые три уровня, полученные после 6-го.

Эта выгода заменяет особенность класса стандартного паладина - *удаление болезни*. Коготь Солнца и Анка, выбирающий этот заменяющий уровень, никогда не получает способность *удаления болезни*.

Великолепие Хорус-Ре (Su): Начиная с 12-го уровня, доспех Когтя ярко сияет (как заклинание *дневной свет*). Это освещение может быть подавлено или возобновлено по желанию стандартным действием.

Эта выгода заменяет ячейку заклинания 3-го уровня, получаемую стандартным паладином на 12-м уровне. С этого момента и далее Коготь Солнца и Анка, выбирающий этот заменяющий уровень, может готовить на одно заклинание паладина 3-го уровня меньше, чем нормально.

Рыцарь Полумесца (Crescent Moon Knight, паладин)

Эти необычные паладины Ордена Полумесца служат или Клангеддину Сребробородому, или Селунэ. Орден был основан союзом людей и дварфов, чтобы нанести поражение мародерствующим ликантропам; теперь потомки его основателей преподают старые навыки семейств и переходящие семейные реликвии следующему поколению защитников.

Hit Die: d10.

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни паладина Рыцарей Полумесца, персонаж должен иметь Клангеддину Сребробородого или Селунэ в качестве божества-покровителя, быть связанным или являться близким другом одного из семейств-основателей и взять свои 4-й, 6-й или 10-й уровни как паладин.

Навыки класса

Заменяющие уровни паладина Рыцарей Полумесца имеют навыки класса стандартного паладина плюс Знание (местный Импитур).

Пункты навыков на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 3-5: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ РЫЦАРЯ ПОЛУМЕСЦА

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
4-й	+4	+4	+1	+1	Одобренный враг ликантропы +2
6-й	+6/+1	+5	+2	+2	Удаление болезни, лечение ликантропии
10-й	+10/+5	+7	+3	+3	Песня битвы

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней Рыцаря Полумесца.

Одобренный враг (Ex): На 4-м уровне Рыцарь получает ликантропов в качестве одобренного врага, как если бы он был рейнджером 1-го уровня. В отличие от стандартных одобренных врагов рейнджера, которые классифицируются по типам монстров, бонусы одобренного врага Рыцаря применяются ко всем ликантропам независимо от типа (например, бонусы применяются и против человека-вервольфа, и против холмового гиганта - ужасного кабана-оборотня).

Эта выгода заменяет особенность класса - изгнание нежити, получаемую стандартным паладином на 4-м уровне.

Лечение ликантропии (Su): Начиная с 6-го уровня, Рыцарь становится сведущим в методах лечения ликантропии. Рыцарь считается клериком 12-го уровня с целью лечения ликантропии в пределах 3 дней после атаки ликантропа. Рыцарь может использовать свою подобную заклинанию способность *удаления болезни*, как будто это *сломать зачарование* или *удаление проклятия*, чтобы вылечить ликантропа в ночь полнолуния.

Песня битвы (Su): Однажды в день, начиная с 10-го уровня, Рыцарь может начинать вдохновляющую песню битвы, как стандартное действие. Эта песня функционирует подобно бардской способности вдохновить храбрость, используя уровень паладина Рыцаря минус 4 в качестве уровня барда. Например, паладин 10-го уровня, выбирающий этот заменяющий уровень, получит +1 бонус морали на уместные броски, в то время как паладин 18-го уровня получит +3 бонус морали. Рыцарю не требуются разряды в Исполнении, чтобы использовать эту особенность класса.

Эта выгода заменяет ячейку заклинания 2-го уровня, получаемую стандартным паладином на 10-м уровне. С этого момента и далее Рыцарь Полумесца, выбирающий этот заменяющий уровень, может готовить на одно заклинание паладина 2-го уровня меньше, чем нормально.

Рыцарь Темной Песни (Darksong knight, боец)

Рыцари Темной Песни - элитные солдаты Илистри, продвигающие ее идеи охотящиеся на йохлол, демонических служителей Паучьей Королевы. Они развивают запутанный танцеподобный стиль игры мечом и специальные силы, чтобы нанести поражение своим демоническим врагам.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни рыцаря Темной Песни, персонаж должен иметь Илистри в качестве своего божества-покровителя и взять свои 2-й, 6-й или 8-й уровни как боец.

Навыки класса

Заменяющие уровни рыцаря Темной Песни имеют навыки класса стандартного класса бойца плюс Исполнение (танец).

Пункты навыков на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-6: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ РЫЦАРЯ ТЕМНОЙ ПЕСНИ

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
2-й	+2	+3	+0	+0	Бонусное умение, танцующий финт
6-й	+6/+1	+5	+2	+2	Бонусное умение, одобренный враг йохлол +2
8-й	+8/+3	+6	+2	+2	Бонусное умение, боевой танец

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней рыцаря Темной Песни.

Бонусное умение: Рыцарь Темной песни выбирает бонусные умения, идентичные таковым стандартного бойца.

Танцующий финт (Ex): Начиная со 2-го уровня, рыцарь Темной Песни может использовать свой навык Исполнения (танца) для финта в бою, как будто это навык Блефа.

Одобренный враг (Ex): На 4-м уровне рыцарь Темной Песни получает йохлолы в качестве одобренного врага, как если бы он был рейнджером 1-го уровня. В отличие от стандартных одобренных врагов рейнджера, которые классифицируются по типам монстров, бонусы одобренного врага рыцаря применяются только к йохлол, а не ко всем видам демонов.

Боевой танец (Ex): На 8-м уровне рыцаря Темной Песни, имеющий по крайней мере 5 разрядов в Исполнении (танец), получает +2 бонус увертливости против атак возможности. Если он использует Быструю Атаку, то получает +2 бонус обстоятельств на бросок атаки, сделанной как часть маневра.

Дукар (Dukar, волшебник)

Эти волшебники исчезающего ордена защищают шаткий мир под Морем Упавших Звезд, работая спокойно и тайно для достижения своих целей и восстановления своего количества. Многие из их сил исходят от живущего коралла, имплантированного под кожу их рук.

Hit Die: d4.

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни Дукар, персонаж должен брать его 5-й, 10-й или 15-й уровни как волшебник. В первый раз, когда персонаж берет заменяющие уровни Дукар, он должен подвергнуться секретному ритуалу Дукар, при которой под кожу его ладони имплантируется живущий коралл (см. ручной коралл Дукар, ниже). Коралл никоим образом не препятствует использованию рук. Если Дукар так или иначе теряет этот коралл, он теряет связанные с ним силы, но если он имплантирован снова, он немедленно восстанавливает все свои способности.

Навыки класса

Заменяющие уровни Дукар имеют навыки класса стандартного класса волшебника плюс Плавание.

Пункты навыков на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-7: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ ДУКАР

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
5-й	+2	+1	+1	+4	Коралловый коготь, бонусные заклинания
10-й	+5	+3	+3	+7	Сила коралла, бонусные заклинания
15-й	+7/+2	+5	+5	+9	Сила коралла, бонусные заклинания

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней Дукар.

Бонусные заклинания (Ex): Есть четыре ордена Дукар, с каждым из них связаны две школы магии. После принятия своего первого заменяющего уровня Дукар Дукар выбирает один орден и после этого никогда не может изменить его (подобно выбору школы специализации волшебника). Каждый раз, когда принимается заменяющий уровень Дукар, Дукар добавляет два заклинания в свою книгу заклинаний; они должны быть из одной или из обеих связанных с его орденом школ магии (или по одному из каждой, или оба из одной и той же). Волшебник-специалист Дукар не ограничен в выборе этих бонусных заклинаний из своей школы специализации, но он не может использовать это для приобретения заклинаний из своей запрещенной школы (поэтому не стоит выбирать орден, изучающий одну из ваших запрещенных школ). Ордена следующие:

Орден	Цвет	Школы магии
Джимар *	Красный	Зачарование, воплощение
Купав	Синий	Отречение, превращение
Маалирн	Зеленый	Призывание, предсказание
Нумос	Белый	Иллюзии, некромантия

* Орден Джимар был уничтожен столетия назад, и его знания и традиции утеряны.

Эта особенность класса заменяет способность стандартного волшебника добавлять два заклинания в свою книгу заклинаний каждый раз, когда он получает уровень волшебника.

Коралловый коготь (Ех): На 5-м уровне Дукар может расширять коралл под своей кожей, формируя острые шипы на своей руке, дающие ему атака когтем, которая наносит 1d4 пунктов урона. Дукар автоматически опытен с кораллом-оружием и может расширять или уменьшать коралл как быстрое действие.

Эта выгода заменяет бонусное умение, обычно получаемое волшебником на 5-м уровне.

Сила коралла: На 10-м 15-м уровнях Дукар узнает, как использовать имплантированный коралл различными способами. Каждый раз, когда получена эта способность, Дукар выбирает одну способность из следующих. Каждая способность может быть взята дважды с увеличением эффекта.

Кислота (Ех): Дукар добавляет 1d4 пунктов кислотного урона ко всем атакам когтем (включая сделанные его коралловым когтем; см. выше). Кислота быстро распадается и не может быть запасена для более позднего использования. Дукар и его оснащение не повреждаются кислотой его собственного коралла. Эта способность функционирует автоматически, хотя Дукар может приостановить или возобновить эту способность как свободное действие. Если Дукар выбирает способность второй раз, кислотный урон увеличивается до 1d8 пунктов.

Доспех (Ех): Три раза в день, как стандартное действие, Дукар может заставить свой коралл расшириться сквозь кожу, предоставляя ему +1 зачарованный бонус к его естественному бонусу доспеха к АС. Это прорастивание разрушается через 10 минут. Если Дукар выбирает эту способность второй раз, зачарованный бонус к его естественному доспеху увеличивается до +2.

Цветной спрей (Sp): Коралл Дукар получает способность всплывать запутывающим рисунком. По желанию, как стандартное действие, Дукар может использовать этот свет как эффект *цветного спрея*. Использование этой способности требует, чтобы Дукар раскрыл одну свободную руку и был способен жесты. DC спасброска для этой способности основан на Интеллекте. Если Дукар берет эту способность второй раз, DC спасброска для этой способности увеличивается на 2.

Передача ран (Su): Коралл Дукар развивает способность передавать энергию жизни касанием от него другому существу, излечивая его раны за счет своего здоровья. Каждое использование этой способности излечивает цель на 1d6 пунктов урона и наносит подобное количество урона Дукар. Если Дукар выбирает эту способность второй раз, он излечивает цели 2d6 пунктов урона и получает подобное количество урона при использовании. Эта способность никогда не может обеспечить цель очками жизни выше ее полного нормального общего количества +10. Любые очки жизни, полученные сверх нормального максимума, считаются временными и держатся до 1 часа.

Эта выгода заменяет бонусное умение, обычно получаемое волшебником 10-го или 15-го уровня.

Вечный Орден (Eternal Order, паладин)

Первичная обязанность Рыцарей Вечного Ордена - главного ордена паладинов Келемвора - состоит в том, чтобы охотиться и уничтожать мощную нежить. Они развивают мощные силы для борьбы с нежитью, жертвуя другими способностями паладинов.

Hit Die: d10.

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни Вечного Ордена, персонаж должен иметь Келемвора в качестве своего божества-покровителя и взять свои 1-й, 3-й или 6-й уровни как паладин.

Навыки класса

Заменяющие уровни Вечного Ордена имеют навыки класса стандартного класса паладина.

Пункты навыков на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-8: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ ВЕЧНОГО ОРДЕНА

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+1	+2	+0	+0	Аура добра, <i>обнаружение зла</i> , поразить труп 1/день, знание нежити
3-й	+3	+3	+1	+1	Аура храбрости, вечная энергия, знание нежити
6-й	+6/+1	+5	+2	+2	Великое изгнание, знание нежити

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющий уровней Вечного Ордена.

Поразить труп (Su): Паладин Вечного Ордена, как быстрое действие, может окружить свое оружие видимой серой аурой святой силы, которая испускает свет эквивалентно свече. Любое оружие, на которое воздействуют этим, может игнорировать любое уменьшение урона (кроме DR #/эпический), которым обладает существо нежити, независимо от источника. Эта аура продолжается в течение количества минут, равного уровню класса паладина.

Эта выгода заменяет особенность класса поразить зло стандартного паладина. Каждый раз, когда паладин Вечного Ордена позже получил бы дополнительную попытку поразить зло (например, на 5-м уровне), он может вместо этого использовать эту способность еще один раз в день.

Знание нежити (Ех): Каждый раз, когда принимается заменяющий уровень Вечного Ордена, персонаж получает совокупный +2 бонус компетентности на проверки Знания (религия) в отношении нежити.

Вечная энергия (Ex): Начиная с 3-го уровня, паладин Вечного Ордена может игнорировать эффекты отрицательных уровней, данных ему существом нежити.

Эта выгода заменяет особенность класса стандартного паладина - божественное здоровье.

Великое изгнание (Su): На 6-м уровне паладин Вечного Ордена получает способность исполнять великое изгнание однажды в день вместо обычного изгнания, как если бы он имел доступ к домену Солнца.

Эта выгода заменяет особенность класса *удаление болезни*, получаемую стандартным паладином на 6-м уровне. Если он позже получает дополнительные ежедневные использования *удаления болезни*, паладин Вечного Ордена вместо этого получает дополнительные ежедневные использования способности великого изгнания.

Варвар Клыкощитов (Fangshields barbarian)

Варвары Клыкощитов не особо заботятся о ловушках, потому что они проводят большинство своего времени скорее на своей домашней территории, чем ползая по подземельям. Они обучают свои тела до физического пика, так что они могут быть ударными отрядами организации, полагаясь на свою скорость и силу, чтобы быстро подкашивать вражеских существ. Другие монстры могут биться формированиями против массированных врагов, но варвары Клыкощитов квалифицированы в противостоянии монстрам, разбивая их несколькими мощными попаданиями.

Hit Die: d12.

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни варвара Клыкощитов, персонаж должен быть негуманоидным существом и взять свои 3-ий, 5-й или 7-й уровни как варвар.

Навыки класса

Заменяющие уровни варвара Клыкощитов имеют навыки класса стандартного класса варвара.

Пункты навыков на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-9: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ ВАРВАРА КЛЫКОЩИТОВ

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
3-ий	+3	+3	+1	+1	Быстрый разгон (+10 футов)
5-й	+5	+4	+1	+1	Устрашающий разгон
7-й	+11/+7/+1	+7	+3	+3	Бушующая энергия

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней варвара Клыкощитов.

Быстрый разгон (Ex): На 3-м уровне варвар Клыкощитов получает 10-футовый зачарованный бонус к своей скорости, когда разгоняется. Это применяется к любому типу движения, которое использует варвар.

Эта выгода заменяет особенность класса чувствовать ловушки, получаемую стандартным варваром на 3-м уровне. На любом уровне, на котором стандартный варвар получает бонус чувства ловушки (6-й, 9-й, 12-й, 15-й и 18-й), варвар Клыкощитов вместо этого увеличивает зачарованный бонус своей скорости разгона на 10 футов.

Устрашающий разгон (Ex): На 5-м уровне разгоняющийся варвар Клыкощитов в ярости может делать атаку в конце разгона, как будто он имеет умение Устрашающий Удар (см. "Руководство Монстров"), даже если он не имеет нормальных предпосылок для этого умения. (обычно Устрашающий Удар требует стандартного действия; это - определенное исключение к этому правилу).

Эта выгода заменяет особенность класса - улучшенную странную увертливость, получаемую стандартным варваром на 5-м уровне.

Бушующая энергия (Ex): На 7-м уровне варвар Клыкощитов получает способность направить свою силу воли внутрь, заставляя свое поврежденное тело излечиваться. Как стандартное действие, он может потратить одно из своих ежедневных использований ярости, чтобы излечить урон, равный его удвоенному Hit Dice. Он может даже использовать эту способность, если он уже в ярости.

Эта выгода заменяет уменьшение урона стандартного варвара, получаемое на 7-м уровне. Вместо этого варвар Клыкощитов получает уменьшение урона 1/- на 10-м уровне, и его уменьшение урона с этого момента и далее считается на 1 пункт ниже нормального.

Друид Клыкощитов (Fangshields druid)

Друиды Клыкощитов - целители и заботящиеся этой группы, действующие от имени своих более чудовищных союзников, не способными взаимодействовать с "цивилизованными" гуманоидами без причинения страха и паники.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни друида Клыкощитов, персонаж должен быть негуманоидным существом и взять свои 4-й, 5-й или 7-й уровни как друид.

Навыки класса

Заменяющие уровни друида Клыкощитов имеют навыки класса стандартного класса друида.

Пункты навыков на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-10: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ ДРУИДА КЛЫКОЩИТОВ

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
4-й	+3	+4	+1	+4	Спонтанное лечение
5-й	+3	+4	+1	+4	Руки дикой формы
7-й	+5	+5	+2	+5	Дикая форма (гуманоид)

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней друида Клыкощитов.

Спонтанное лечение (Su): На 4-м уровне друид Клыкощитов может спонтанно конвертировать подготовленные заклинания друида 1-го уровня или выше в заклинание *лечение легких ран*, также, как и клерик. В отличие от клерика, он не может конвертировать свои подготовленные заклинания в любое заклинание *лечения*, а только в *лечение легких ран*, и при этом он не может применять метамагические умения к спонтанно прочитанным заклинаниям.

Эта выгода заменяет способность класса сопротивление соблазну природы, получаемую стандартным друидом на 4-м уровне.

Руки дикой формы (Su): На 5-м уровне друид Клыкощитов может использовать свою способность дикой формы для создания простых ловких рук, если он еще не имеет их. Например, гигантский орел, ламмасу или единорог может использовать дикую форму, чтобы изменить свои ноги, лапы или копыта в руки, которые работают также, как и человеческие руки. Эти руки теряют любые естественные атаки, которыми они ранее обладали, но в остальном функционируют подобно своей первоначальной форме (единорог, к примеру, может идти или бежать с нормальной скоростью на руках-копытах). Он может делать это изменение всякий раз, когда использует свою дикую форму, даже когда он принимает другую форму. Например, друид-единорог может принять форму волка с функциональными лапами-руками.

Эта выгода дополняет способность дикой формы стандартного друида.

Дикая форма (гуманоид) (Su): На 7-м уровне друид Клыкощитов может использовать свою способность дикой формы, чтобы принять форму Среднего гуманоида. Гуманоидная форма может походить на человека, дварфа, эльфа или другого Среднего гуманоида, как пожелает друид, и имеет соответствующие расовые черты этой расы (в соответствии с заклинанием *полиморф*). Как правило, эта способность используется друидом для взаимодействия с гуманоидными поселениями без привлечения к себе излишнего внимания. Однако, гуманоидная форма сохраняет часть оригинальной чудовищной внешности друида Клыкощитов, во многом подобно тому, как ликантроп в гибридной форме имеет гуманоидные и животные особенности, что заканчивается -4 штрафом по проверкам Маскировки, сделанным для того, чтобы сойти за гуманоида. Гибридная форма может также говорить как истинный гуманоид, хотя смена формы не дает друиду знания языка этой формы (друид в форме эльф не знает автоматически, как говорить на Эльфийском, но мог использовать голосовые связки эльфа, чтобы говорить на любых языках, которые она знает).

Пример: Гигантский орел может принимать дикую форму человекоподобного гуманоида, но он будет походить на гибрид человека и орла (во многом подобно гвардиналу-эворалу); трэант, принимающий гибридную форму эльфа, будет напоминать высокого эльфа с подобной коре кожей и листьями в волосах (во многом подобно дриаде).

Эта выгода заменяет третье использование дикой формы в день, получаемое стандартным друидом на 8-м уровне. С этого момента и далее друид Клыкощитов имеет на одно ежедневное использование дикой формы меньше, чем нормально.

Рейнджер Клыкощитов (Fangshields ranger)

Рейнджеры Клыкощитов используют свои навыки для патрулирования диких земель, а также для того, чтобы шпионить и охотиться за злыми существами. Однако, некоторые из стандартных особенностей класса рейнджера бесполезны для существ, испытывающих недостаток рук, чтобы использовать изготовленное оружие. Рейнджеры Клыкощитов узнают другие способности для пользования преимуществом своей негуманоидной анатомии, что помогает им становиться опасными лидерами тварей и животных.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни рейнджера Клыкощитов, персонаж должен быть негуманоидным существом и взять свои 2-й, 4-й или 5-й уровни как рейнджер.

Навыки класса

Заменяющие уровни рейнджера Клыкощитов имеют навыки класса стандартного класса рейнджера плюс Дипломатия.

Пункты навыков на каждом уровне: 6 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-11: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ РЕЙНДЖЕРА КЛЫКОЩИТОВ

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
2-й	+2	+3	+3	+0	Боевой стиль
4-й	+4	+4	+4	+0	Животный компаньон
5-й	+5	+4	+4	+1	Лев и единорог

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней рейнджера Клыкощитов.

Боевой стиль (Ex): Часто испытывая недостаток рук, рейнджеры Клыкощитов имеют третий выбор для своего боевого стиля: естественные атаки. Если рейнджер выбирает этот боевой стиль, на 2-м уровне он получает Мультиатаку (если он имеет более одного вида естественной атаки) или Улучшенную Естественную Атаки (если он имеет только один вид естественной атаки) как бонусное умение.

На 6-м уровне рейнджер с этим боевым стилем получает Фокус Оружия для любого из своих типов естественных атак. На 11-м уровне рейнджер с этим боевым выбором получает Фокус Оружия для второго своего естественного оружия или Великий Фокус Оружия для своего естественного оружия, если он имеет только один его вид.

Рейнджер Клыкощитов не должен выполнять каких-либо нормальных предпосылок для этих бонусных умений.

Животный компаньон (Ex): Рейнджер Клыкощитов использует нормальные правила животного компаньона рейнджера, но поскольку он и сам подобен тварям, он имеет более сильную связь с животным. Его эффективный уровень друида для рейнджера считается как половина его уровня рейнджера +2.

Лев и единорог (Ex): На 5-м уровне рейнджер Клыкощитов выбирает близость к Нобэньону или Льюру, даже если он уже имеет божество-покровителя (это не причиняет религиозного конфликта). Если он выбирает Нобэньона, он получает +1 священный бонус к АС в течение дня; если он выбирает Льюру, он получает +1 священный бонус к АС в течение ночи. Он получает выгоду этой способности независимо от того, знает ли он время дня. Эта способность не применяется на планах помимо Материального.

Эта выгода заменяет особенность класса - второго одобренного врага, получаемую стандартным рейнджером на 5-м уровне.

Золотой Кубок (Golden Cup, паладин)

Паладины, являющиеся членами Ордена Золотого Кубка, служат Илматеру и посвящают себя лечению больных и слабым и защите невинных. Мирные коллеги Компаньонов Благородного Сердца (см. ниже), они не уклоняются от сражений со злом, но позволяют своим компаньонам активно выслеживать его, сосредотачиваясь на защите тех, кто не может защититься.

Hit Die: d10.

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни Золотого Кубка, персонаж должен иметь Илматера в качестве своего божества-покровителя и взять свои 3-й, 4-й или 10-й уровни как паладин.

Навыки класса

Заменяющие уровни Золотого Кубка имеют навыки класса стандартного класса паладина.

Пункты навыков на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-12: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ ЗОЛОТОГО КУБКА

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
3-й	+3	+3	+1	+1	Защитить слабого
4-й	+4	+4	+1	+1	Защитить другого
10-й	+10/+5	+7	+3	+3	Расширенное лечение

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней золотого кубка.

Защитить слабого (Ex): Начиная с 3-го уровня, паладин Золотого Кубка может защищать близлежащих союзников в бою. Если он использует Боевую Экспертизу, бьется защитно или использует действие тотальной защиты, он может предоставлять бонус увертливости к АС от этих действий помимо себя любому отдельному существу, стоящему смежно с ним.

Эта выгода заменяет особенность класса стандартного паладина - ауру храбрости.

Защитить другого (Sp): Начиная с 4-го уровня, паладин Золотого Кубка может использовать *защитить другого* как подобную заклинанию способность. Он не нуждается в фокусе для этой способности, но должен быть способен коснуться персонажа. Он может использовать эту способность количество раз в день, равное его бонусу Харизмы (минимум 1/день), хотя он не может затрагивать более одной цели одновременно (второе использование заканчивает продолжительность любого предыдущего использования). Его уровень заклинателя равен его уровню паладина.

Эта выгода заменяет особенность класса стандартного паладина - изгнание нежити.

Расширенное лечение (Su): Начиная с 10-го уровня, паладин Золотого Кубка может считать свой уровни как паладин на три выше нормального с целью определения максимального количества лечений, которые он может даровать в день своей способностью наложения рук. Он может также считать свой уровень заклинателя на три выше нормального для любого заклинания призывания (лечение), которое он читает.

Эта выгода заменяет третье ежедневное использование способности поразить зло, получаемое стандартным паладином на 10-м уровне. С этого момента он имеет на одно ежедневное использование поражения зла меньше, чем нормально.

Золотой Лев (Golden Lion, паладин)

Орден Золотого Льва служит Торму и был создан, чтобы целенаправленно служить Епитимии Обязанности, принятой таковыми его веры. Члены ордена различны, но объединены своей преданностью и силой цели. Они развивают специальные силы, чтобы защищать добрые храмы, наносить поражение Фаэрунскому злу и восстанавливать урон Плетению.

Hit Die: d10.

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни Золотого Льва, персонаж должен иметь Торма в качестве своего божества-покровителя, поддерживать внешний вид своего доспеха и шлема в соответствии с стандартами ордена и взять свои 1-й, 4-й или 6-й уровни как паладин.

Кроме того, как часть продолжающегося искупления за военные действия их церкви по отношению к другим добрым церквям в годы, предшествующие Времени Неприятностей, Золотые Львы обязуются помогать восстанавливать и защищать эти церкви. Раз в месяц каждый золотой лев должен исполнить задание или провести день, защищая добрый храм другой веры. Золотой Лев должен следовать распоряжениям этого храма, как будто они исходят от его собственного храма, но может игнорировать любой приказ, противоречащий его собственной вере или уверенно ведущий к его смерти (привлеченные добрые веры понимают границы Епитимии Обязанности и не будут просить о вещах, о которых они не попросили бы своих собственных защитников веры).

Навыки класса

Заменяющие уровни Золотого Льва имеют навыки класса стандартного класса паладина.

Пункты навыков на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-13: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ ЗОЛОТОГО ЛЬВА

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+1	+2	+0	+0	Аура добра, обнаружение магии, поразить зло 1/день
4-й	+4	+4	+1	+1	Враг раздора
6-й	+6/+1	+5	+2	+2	Восстановление Плетения 1/неделю

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней Золотого Льва.

Обнаружение магии (Sp): Золотой лев может использовать эффект *обнаружения магии* по желанию. Ее уровень заклинателя равен его уровню паладина.

Эта выгода заменяет особенность класса стандартного паладина - способность *обнаружение зла*.

Враг раздора (Su): Золотые Львы устремлены на устранение Жентарима и церкви Бэйна и Цирика. Начиная с 4-го уровня, любая атака поражения зла, используемая против члена одной из этих групп (или существа, созданного или призванного членом одной из этих групп) автоматически игнорирует любой шанс промаха от укрывательства и преодолевает уменьшение урона, как будто сделана оружием доброго мировоззрения.

Эта выгода заменяет способность стандартного паладина изгонять нежить.

Восстановление Плетения (Sp): На 6-м уровне однажды в неделю Золотой Лев может восстанавливать 5-футовый куб области мертвой магии или дикой магии, возвращая ее к нормальному функционированию. Эта способность работает, только если паладин стоит в область нормального Плетения, смежной с поврежденной областью (другими словами, она не может создать "остров" нормального Плетения в пределах поврежденной области). Медленно, но уверенно Золотые Львы могут восстанавливать большие проблемные области. Эта подобная заклинанию способность эквивалентна заклинанию 3-го уровня.

Эта выгода заменяет особенность класса *удаление болезни*, получаемую стандартным паладином на 6-м уровне. Если он позже получает дополнительные еженедельные использования *удаления болезни*, Золотой Лев вместо этого получает дополнительные еженедельные использования *восстановления Плетения*.

Святой судья (Holy Judge, паладин)

Эта группа паладинов, поклоняющихся Тиру, сосредоточена прежде всего на законных аспектах своего бога. Святые судьи охотятся и наказывают преступников и правонарушителей, и они питают пылкую ненависть к дьяволам, в которых они видят ужасное извращение законного общества.

Hit Die: d10

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни святого судьи, персонаж должен иметь Тира в качестве своего божества-покровителя и взять свои 1-й, 4-й или 6-й уровни как паладин.

Навыки класса

Заменяющие уровни святого судьи имеют навыки класса стандартного паладина плюс Знание (планы).

Пункты навыков на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-14: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ СВЯТОГО СУДЬИ

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+1	+2	+0	+0	Аура добра, <i>обнаружение зла</i> , одобренный враг дьяволы +2
4-й	+4	+4	+1	+1	Осуждение дьявола
6-й	+6/+1	+5	+2	+2	Зона правды 1/неделю

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней святого судьи.

Одобренный враг (Ex): На 1-м уровне святой судья получает дьяволов в качестве одобренного врага, также как если бы он был рейнджером 1-го уровня. В отличие от одобренных врагов стандартного рейнджера, которые классифицируются типом монстра, бонусы одобренного врага святого судьи применяются только к дьяволам, а не всем видам злых аутсайдеров.

На 5-м уровне и каждые пять уровней после этого бонус, предоставленный особенностью класса одобренного врага святого судьи улучшается на 1. Это увеличение не оказывает никакого эффекта на любых других одобренных врагов, которых может иметь святой судья.

Эта выгода заменяет особенность класса стандартного паладина поражать зло.

Осуждение дьявола (Su): Святой судья на своем домашнем плане может произносить слова осуждения, которые могут ошеломить дьявола в пределах 30 футов. Дьявол должен преуспеть в спасброске Воли (DC 10 + 1/2 уровня паладина + модификатор Харизмы) или быть ошеломлен на 1 раунд. Святой судья может использовать эту способность количество раз в день, равное три + его модификатор Харизмы.

Зона правды (Sp): Святой судья может использовать эффект *зоны правды* однажды в неделю, используя свой уровень паладина в качестве уровня заклинателя.

Эта выгода заменяет особенность класса *удаление болезни*, получаемую стандартным паладином. Если он позже получает дополнительные еженедельные использования *удаления болезни*, святой судья вместо этого получает дополнительные еженедельные использования *зоны правды*.

Легионер льва (Lion Legionnaire, паладин)

Могучие вейки-паладины Нобэньона называются Легионом Львов; они малы числом, но великие в своей храбрости. В отличие от большинства вейкиков - последователей Лорда Огненная Грива, они путешествуют за пределами Шаара в поисках зла, и, частично и из-за их усилий, вера Нобэньона привлекла гуманоидных последователей. Хотя большинство легионеров льва - вейки, маленькое их количество - гуманоиды, и по крайней мере один ламмасу является членом этой элитной группы. Они развивают скорее силы, касающиеся мощи Нобэньона и тактики, чем традиционные способности паладинов.

Hit Die: d10.

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни легионера льва, персонаж должен иметь Нобэньона в качестве божества-покровителя и взять свои 3-й, 4-й или 5-й уровни как паладин.

Навыки класса

Заменяющие уровни легионера льва имеют навыки класса стандартного класса паладина плюс Знание (природа).

Пункты навыков на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-15: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ ЛЕГИОНЕРА ЛЬВА

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
3-й	+3	+3	+1	+1	Аура огненной гривы
4-й	+4	+4	+1	+1	Дикий бой
5-й	+5	+4	+1	+1	Поразить зло 2/день, летучий лев

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней легионера льва.

Аура огненной гривы (Sa): Однажды в день легионер льва может создавать ауру святого пламени вокруг своего тела. Когда активизируется эта способность, волосы паладина или его грива (если они есть) на мгновение превращаются в блистающее золотое пламя. Любое злое существо, ударяющее легионера льва естественным оружием или рукопашным оружием, которое не является оружием досягаемости, получает урон, равный уровню паладина легионера. Половина этого урона - урон от огня, но другая его половина - результат самой божественной силы и поэтому не подвержен сокращению сопротивлением огню. Эта аура продолжается в течение 1 минуты.

Эта выгода заменяет особенность класса стандартного паладина - ауру храбрости.

Дикий бой (Su): Легионеры льва развивают боевой стиль, дающий им дополнительные атаки за счет точности. Как свободное действие, легионер льва может входить в состояние дикого боя на 1 раунд. В течение этого раунда легионер может делать одну дополнительную атаку любым рукопашным оружием (включая естественное оружие), но все атаки, сделанные в течение раунда (включая дополнительную атаку), несут -2 штраф. Легионер льва должен использовать действие полной атаки, чтобы извлечь выгоду дикого боя. Легионер льва может использовать эту способность количество раз в день, равное трем + его модификатор Харизмы.

Эта выгода заменяет особенность класса - изгнание нежити, получаемую стандартным паладином на 4-м уровне.

Летучий лев (Su): На 5-м уровне легионер льва получает способность вырастить орлиные крылья, как сам Нобэньон иногда делает в битве. Однажды в день как полнораундовое действие, легионер выращивает перистые крылья, приспособленные к размеру его тела. Крылья остаются на 10 минут на уровень паладина, хотя он может убрать их как свободное действие. Он может лететь на крыльях со своей нормальной сухопутной скоростью, с плохой маневренностью. Нельвинные существа, использующие эту способность, временно получают львopodobную внешность, пока используют это (кошачьи глаза, густая грива волос и большие зубы).

Эта выгода заменяет особенность класса паладина - специальное верховое животное, получаемое стандартным паладином на 5-м уровне (велики-паладины Нобэньона не имеют потребности в четвероногом верховом животном, которое понесет их в битву).

Рыцарь Мистического Огня (Mystic Fire knight, паладин)

Рыцари Мистического Огня служат Мистре, охраняя ее храмы и ища утерянные магические штучки. Они развивают усиленную способность использовать магию, противостоять враждебной магии и наносить поражение вражеским заклинателям.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни рыцаря Мистического Огня, персонаж должен иметь Мистру в качестве своего божества-покровителя и взять свои 4-й, 5-й или 6-й уровни как паладин.

Навыки класса

Заменяющие уровни рыцаря Мистического Огня имеют навыки класса стандартного паладина плюс Знание (тайны) и Колдовство.

Пункты навыков на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-16: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ РЫЦАРЯ МИСТИЧЕСКОГО ОГНЯ

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
4-й	+4	+4	+1	+1	Бонусное заклинание, улучшенное колдовство
5-й	+5	+5	+1	+1	Поразить зло 1/день, специальное верховое животное
6-й	+6/+1	+5	+2	+2	Разбивание заклинаний

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней рыцаря Мистического Огня.

Бонусное заклинание (Su): На 4-м уровне рыцарь Мистического Огня получает бонусную ячейку заклинаний паладина 1-го уровня, как будто полученную от высокой Мудрости. На 8-м уровне он получает бонусную ячейку заклинаний паладина

2-го уровня, на 11-м уровне он получает бонусную ячейку заклинаний паладина 3-го уровня и на 14-м уровне он получает бонусную ячейку заклинаний паладина 4-го уровня.

Эта выгода заменяет особенность класса - изгнание нежити, получаемую стандартным паладином на 4-м уровне.

Улучшенное колдовство (Ex): Накладывая заклинания паладина, рыцарь Мистического Огня может считать свой уровень заклинателя равным половине его уровня паладина +2. Если он также имеет способность тайного колдовства от другого класса, он может добавлять свой уровень заклинателя этого класса к этому значению для определения своего уровня заклинателя паладина.

Поразить зло (Su): Помимо нормального эффекта, когда рыцарь Мистического Огня 5-го уровня или выше поражает существо своей атакой с поражением зла, у существа временно затрудняется чтение заклинаний или использование изделий завершения заклинаний или переключения заклинаний. На 1 раунд любая попытка проделать одно из этих действий требует успешной проверки Концентрации (DC 10 + уровень паладина + модификатор Харизмы + уровень заклинания); неудача означает, что действие проваливается. Если читалось заклинание, заклинание или ячейка заклинания теряется, если активизировалось магическое изделие - попытка просто терпит неудачу. Многократные попадания поражением зла в одно и то же существо не имеют совокупного эффекта.

Эта особенность класса усиливает, но не заменяет особенность класса стандартного паладина поращить зло.

Разбивание заклинаний (Su): Однажды в день, начиная с 6-го уровня, рыцарь Мистического Огня может доставлять эффект *великого рассеивания магии* рукопашной атакой. Решение использовать эту способность должно быть сделано перед броском атаки; если атака промахивается, эффект тратится впустую.

Если атака попадает, считайте, как будто рыцарь Мистического Огня прочитал *великое рассеивание магии*, нацеленное на существо, которое он ударил, используя свой уровень как паладин (плюс любой тайный уровень заклинателя, который он может иметь от другого класса) в качестве своего уровня заклинателя, до максимума +10.

Эта выгода заменяет особенность класса *удаление болезни*, получаемую стандартным паладином. Если он позже получает дополнительные еженедельные использования *удаления болезни*, паладин рыцарь Мистического Огня вместо этого получает дополнительные еженедельные использования разбивания заклинаний.

Благородное Сердце (Noble Heart, паладин)

Компаньоны Благородного Сердца - агрессивные рыцари на службе Илматеру, посвятившие себя устранению зла тех, кто, как известно, наслаждается мучением и страданием других. В частности, они выступают против членов церкви Ловиатар и уничтожают их и их храмы всякий раз, когда это возможно. Когда служители других членов Триады идут в крестовый поход против служителей Ловиатар, рыцари Благородного Сердца часто присоединяются к ним.

Hit Die: d10.

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни Благородного Сердца, персонаж должен иметь Илматера в качестве своего божества-покровителя и взять свои 3-й, 4-й или 6-й уровни как паладин.

Навыки класса

Заменяющие уровни Благородного Сердца имеют навыки класса стандартного класса паладина плюс Выживание.

Пункты навыков на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-17: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ БЛАГОРОДНОГО СЕРДЦА

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
3-й	+3	+3	+1	+1	Аура храбрости, стойкое прослеживание
4-й	+4	+4	+1	+1	Раскалывание садистского
6-й	+6/+1	+5	+2	+2	<i>Задержка яда</i> 1/неделю

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней Благородного Сердца.

Стойкое прослеживание (Su): Начиная с 3-го уровня, паладин Благородного Сердца получает способность идти по следам тех, кто достаточно жесток, чтобы мучить и калечить других. Он получает Прослеживание в качестве бонусного умения. Он получает +10 бонус компетентности по проверкам Выживания, сделанным для выслеживания тех, кто имеет Ловиатар в качестве божества-покровителя.

Кроме того, всякий раз, когда он физически касается плоти того, кто был поврежден в пределах предыдущего часа кем-либо имеющим Ловиатар в качестве божества-покровителя, она получает ясный умственный образ истинной внешности этой персоны.

Эта выгода заменяет особенность класса стандартного паладина - божественное здоровье.

Раскалывание садистского (Su): На 4-м уровне паладин Благородного Сердца получает способность разнести в щепень объекты и структуры, посвященные злу. Всякий раз, когда он атакует объект, принадлежащий персонажу, имеющему Ловиатар в качестве божества-покровителя, или объект, являющийся частью храма или другой структуры, посвященной Ловиатар, он может игнорировать твердость объекта. Она может также использовать свою способность класса поражать зло против таких объектов, как будто они являются злыми существами.

Эта выгода заменяет способность стандартного паладина изгонять нежить.

Задержка яда (Sp): Враги паладина Благородного Сердца часто используют яд в своих усилиях по распространению зла и жестокости. Начиная с 6-го уровня, паладин Благородного Сердца может использовать эффект *задержки яда* однажды в неделю, используя свой уровень как паладин в качестве уровня заклинателя. Эта выгода заменяет особенность класса *удаление болезни*, получаемую стандартным паладином. Если он позже получает дополнительные еженедельные использования *удаления болезни*, паладин Благородного Сердца вместо этого получает дополнительные еженедельные использования *задержки яда*.

Ученик феникса (Phoenix disciple, монах)

Ученики Феникса - необычные законно-добрые монахи-коссутаны. Они чрезвычайно дисциплинированы и доводят некоторые из аспектов своей веры до болезненных крайностей. Ими владеет очищающая сила огня, и они развили странные способности монахов, основанные на этой концепции.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни ученика феникса, персонаж должен быть законно-добрым, иметь Коссута в качестве своего божества-покровителя и взять свои 1-й, 3-й или 12-й уровни как монах.

Навыки класса

Заменяющие уровни ученика феникса имеют навыки класса стандартного класса монаха.

Пункты навыков на каждом уровне: 4+ модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-18: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ УЧЕНИКА ФЕНИКСА

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+0	+2	+2	+2	Поток ударов, очищающее пламя, невооруженный удар
3-й	+2	+3	+3	+3	Сопротивление огню
12-й	+9/+4	+8	+8	+8	Огненный шаг, медленное падение 60 футов

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней ученика феникса.

Очищающее пламя (Su): Ученик Феникса может преобразовать свой *ки* в очищающий огонь. Однажды в раунд ученик феникса может добавлять 1d6 пунктов урона от огня к любому невооруженному удару. Решение использовать эту способность должно быть сделано перед броском атаки; если атака промахивается, сила тратится впустую. Ученик феникса может использовать эту способность количество раз в день, равное его уровню монаха.

Эта выгода заменяет бонусное умение, получаемое стандартным монахом 1-го уровня.

Сопротивление огню (Ex): На 3-м уровне ученик феникса развивает небольшую терпимость к огню. Он получает сопротивление огню 5.

Эта выгода заменяет особенность класса - неподвижный разкм, получаемый стандартным монахом на 3-м уровне.

Огненный шаг (Sp): На 12-м уровне ученик феникса получает способность использовать эффект *огненного шага* (см. "Установку Кампании Забытых Царств") однажды в день, используя свой уровень монаха в качестве уровня заклинателя.

Эта выгода заменяет особенность класса - избыточный шаг, получаемую стандартным монахом на 12-м уровне.

Пурпурный Посох (Purple Staff, клерик)

Последователи Пурпурного Посоха - божественные заклинатели, пытающиеся создать мягкую теократию в восточной части Побережья Дракона. Эти клерики представляют немалую политическую силу в пределах границ так называемого "Святого Царства" и используют свою магию, чтобы помочь гражданам своей новой земли.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни Пурпурного Посоха, персонаж должен иметь Чонти, Хелма, Латандера, Нобэньона, Селунэ или Суни в качестве божества-покровителя и взять свои 4-й, 6-й или 9-й уровни как клерик.

Навыки класса

Заменяющие уровни Пурпурного Посоха имеют навыки класса стандартного класса клерика.

Пункты навыков на каждом уровне: 2+ модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-19: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ ПУРПУРНОГО ПОСОХА

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
4-й	+3	+4	+1	+4	Спонтанное лечение веры
6-й	+4	+5	+2	+5	Наполнить способностью заклинания
9-й	+6/+11	+6	+3	+6	Изгнание захватчика

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней Пурпурного Посоха.

Спонтанное лечение веры (Su): На 4-м уровне клерик Пурпурного Посоха получает способность спонтанно конвертировать подготовленные заклинания клерика 1-го уровня или выше для наложения *лечения веры* (Mag), таким же образом, как он может конвертировать их в лечащие заклинания. Вооруженный этой силой, клерик Пурпурного Посоха способен легко обращаться даже с самыми серьезными повреждениями, от которых может страдать простой народ. Эта особенность класса заменяет ячейку заклинания 2-го уровня, получаемую стандартным клериком на 4-м уровне. С этого момента и дальше священник Пурпурного Посоха имеет на одну ячейку заклинаний 2-го уровня меньше нормального.

Наполнить способностью заклинания (Sp): На 6-м уровне клерик Пурпурного Посоха может использовать эффект *наполнить способностью заклинания*, чтобы наполнить существо отдельным заклинанием 0-го или 1-го уровня, которое он подготовил. Она может использовать эту способность количество раз в день, равное половине ее уровня классов. С этой силой приключенец-клерик Пурпурного Посоха может отправить лейтенантов-незаклинателей в городок, чтобы те действовали на его защите при критическом положении или распространяли его заклинания, чтобы помочь защитить большую область (хотя, конечно, не ограничиваясь этими целями).

Эта особенность класса заменяет ячейку заклинания 3-го уровня, получаемую стандартным клериком на 6-м уровне. С этого момента и дальше священник Пурпурного Посоха имеет на одну ячейку заклинаний 3-го уровня меньше нормального.

Изгнание захватчика (Su): На 9-м уровне клерик Пурпурного Посоха настолько предан защите своей родины, что он может использовать свою способность изгнания нежити, чтобы пугать врагов Святого Царства. Находясь в пределах границ своей страны, он может изгонять враждебных монстров или врагов Святого Царства, как добрый клерик изгоняет нежить. Он не может уничтожать таких существ прямым использованием этой способности.

Красный Сокол (Red Falcon, паладин)

Члены Ордена Красного Сокола служат Красному Рыцарю и заслужили известность в Тетире за свой героизм. Они имеют репутацию превосходных военных тактиков, и даже их последователи превышают обычные нормы.

Hit Die: d10.

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни Красного Сокола, персонаж должен иметь Красного Рыцаря в качестве своего божества-покровителя и взять свои 2-й, 4-й или 6-й уровни как паладин.

Навыки класса

Заменяющие уровни Красного Сокола имеют навыки класса стандартного класса паладина плюс Знание (история).

Пункты навыков на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-20: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ ПАЛАДИНА КРАСНЫХ СОКОЛОВ

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
2-й	+2	+3	+0	+0	Блестящая стратегия, возложение рук, военное знание
4-й	+4	+4	+1	+1	Расширенный список заклинаний, военное знание, изгнание нежити
6-й	+6/+1	+5	+2	+2	Военное знание, удаление болезни 1/неделя, спонтанное продление заклинания, обучение милиции

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней Красного Сокола.

Блестящая стратегия (Ex): На 2-м уровне и выше Красный Сокол может притягивать свой инстинкт битвы, чтобы получить удивительную способность предсказать неизбежные действия своих врагов и свой лучший выбор для получения от этого выгоды. Формирование этой способности - немедленное действие; она предоставляет ему бонус понимания к АС, равный его бонусу Харизмы (если есть) на 1 раунд. Красный сокол может использовать эту способность количество раз в день, равное половине его уровня классов.

Эта выгода заменяет особенность класса - божественную грацию стандартного паладина.

Расширенный список заклинаний: На 4-м уровне Красный Сокол добавляет *предзнаменование* (2-й уровень), *наблюдение смерти* (1-й уровень) и *статус* (2-й уровень) к своему списку заклинаний паладина.

Военное знание (Ex): Каждый раз, когда принимаются заменяющие уровни Красного Сокола, персонаж получает совокупный +2 бонус компетентности по проверкам Знаний в отношении военной истории или стратегии.

Изгнание нежити (Su): Красный Сокол столь же квалифицирован в изгнании нежити, как и нормальный паладин. Она может только использовать эту способность количество раз в день, равное его модификатору Харизмы.

Спонтанное продление заклинания (Su): На 6-м уровне однажды в день Красный Сокол может читать одно из своих заклинаний так, как будто он подготовил его с умением Продление Заклинания. Выполнение этого не требует ячейки более высокого уровня или увеличения времени чтения заклинания.

Эта особенность класса заменяет ячейку заклинания 1-го уровня, обычно получаемую на 6-м уровне. С этого момента красный сокол имеет на одну ячейку заклинаний 1-го уровня меньше нормального.

Обучение милиции: На 6-м уровне из-за его лидерства и навыков на войне все когорты и последователи Красного Сокола считаются имеющими Мастерство Военного Оружия с отдельным оружием на выбор красного сокола. Эта выгода остается, пока когорты и последователи остаются на службе ему и пока он встречается с ними по крайней мере раз в месяц, чтобы освежить их обучение. Если без таких встреч проходит месяц или более, когорты и последователи теряют это мастерство, пока он не будет иметь возможность обучить их снова. Красный сокол может предоставлять различное мастерство оружия различным когортам и последователям (например, не обязательно все они должны получить мастерство длинного меча).

Рыцарь Рубиновой Розы (Ruby Rose Knight, паладин)

Члены ордена паладинов Суни, Сестры и Братья Рубиновой Розы, известны своим обаянием, красотой и отвращением к родству и злу. Они используют силу любви, чтобы уничтожить злое и отвратительное, и вытягивают силу из множества своих романов.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни рыцаря Рубиновой Розы, персонаж должен иметь Суни в качестве своего покровителя и взять свои 3-й, 6-й или 12-й уровни как паладин.

Навыки класса

Заменяющие уровни рыцаря Рубиновой Розы имеют навыки класса стандартного класса паладина плюс Блэф и Исполнение (танец, красноречие, пение и струнные инструменты).

Пункты навыков на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-21: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ ПАЛАДИНА РЫЦАРЕЙ РУБИНОВОЙ РОЗЫ

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
3-й	+3	+3	+1	+1	Аура храбрости, выносливая личность, расширенный список заклинаний
6-й	+6/+1	+5	+2	+2	<i>Героизм</i> 1/неделю
12-й	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Героический экстаз

Особенности класса

Все следующее - заменяющих уровней рыцаря Рубиновой Розы.

Выносливая личность (Su): Рыцарь Рубиновой Розы 3-го уровня иммунен к любому эффекту, который нанес бы урон Харизме, или к иссушению Харизмы.

Эта выгода заменяет особенность класса стандартного паладина - божественное здоровье.

Расширенный список заклинаний: На 3-м уровне рыцарь Рубиновой Розы добавляет *укус любви* (см. ниже) к своему списку заклинаний паладина (даже при том, что он не может фактически читать заклинание по крайней мере до 4-го уровня).

Героизм (Sp): На 6-м уровне, рыцарь Рубиновой Розы может использовать эффект *героизма* однажды в неделю, используя свой уровень класса в качестве уровня заклинателя. Он не может использовать эту подобную заклинанию способность на себя - только на другое существо.

Эта выгода заменяет особенность класса *удаление болезни*, получаемую стандартным паладином. Если он позже получает дополнительные еженедельные использования *удаления болезни*, рыцарь Рубиновой Розы вместо этого получает дополнительные еженедельные использования *героизма*.

Героический экстаз (Su): На 12-м уровне однажды в день рыцарь Рубиновой Розы может потратить полнораундовое действие, охватывающее другое существо, чтобы предоставить ему великую храбрость. Существо под воздействием получает +4 бонус морали на броски атаки, спасброски и проверки навыков, иммунитет к эффектам страха и количество временных очков жизни, равное уровню паладина рыцаря Рубиновой Розы. Эффект продолжается в течение 1 минуты.

Эта выгода заменяет ячейку заклинания 3-го уровня, получаемую стандартным паладином на 12-м уровне. С этого момента рыцарь Рубиновой Розы имеет на одну ячейку заклинаний 3-го уровня меньше нормального.

Теневой Меч

(Shadow Sword, рейнджер)

Рейнджеры Рыцарей Теневого Меча патрулируют Миф Драннор и стараются избавить его от зла, живущего там. Они используют свою хитрость и силу заклинаний, чтобы помочь бойцам своего ордена.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни Теневого Меча, персонаж должен иметь Шондакула в качестве своего покровителя и брать свои 3-й, 6-й или 8-й уровни как рейнджер.

Навыки класса

Заменяющие уровни Теневого Меча имеют навыки класса стандартного класса рейнджера плюс Знание (история).

Пункты навыков на каждом уровне: 6 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-22: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ ТЕНЕВОГО МЕЧА

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
3-й	+3	+3	+3	+1	Прогулка в тишине
6-й	+6	+5	+5	+1	Оружие-губитель
8-й	+8/+3	+6	+6	+2	Портальный анализ

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней Теневого Меча.

Прогулка в тишине (Su): На 3-м уровне Теневого Меч получает способность двигаться с удивительной тишиной, получая +5 бонус обстоятельств по проверкам Бесшумного Движения на 1 раунд. Рейнджер активизирует эту способность быстрым действием и может использовать ее количество раз в день, равное половине его уровня рейнджера. Эта способность функционирует, только если рейнджер носит легкий доспех или не носит доспехов и несет не более чем легкий груз.

Эта выгода заменяет бонусное умение Выносливость, получаемое стандартным рейнджером на 3-м уровне.

Оружие-губитель (Su): На 6-м уровне Теневого Меч узнает, как временно обернуть любое оружие, которым он владеет, в оружие-губитель (см. "Руководство Ведущего"). Формирование этой способности требует полнорундового действия, при котором рейнджер должен выбрать тип (и подтип, если есть) существа, против которого применится специальная способность губителя. Этот выбор должен соответствовать типу (и подтипу) существа одного из одобренных врагов рейнджера. Эффект продолжается в течение количества раундов, равного половине уровня класса рейнджера и может использоваться количество раз в день, равное один + его модификатор Мудрости (минимум 1/день). Способность губителя функционирует, только когда оружие находится в руках рейнджера. Рейнджер может иметь в любое время не более одного оружия, на которое воздействует эта особенность класса, и при этом любое оружие не может получить более одного применения этой особенности класса (в любом случае, второе использование немедленно заканчивает любой предыдущий эффект).

Эта выгода заменяет особенность класса - улучшенный боевой стиль, обычно получаемый на 6-м уровне. Если рейнджер теневого меча позже получает мастерство боевого стиля, он вместо этого получает улучшенный боевой стиль.

Портальный анализ (Su): На 8-м уровне Теневого Меч получает способность чувствовать *порталы* и управлять ими странными способами. Он автоматически обнаруживает любой *портал* в пределах 10 футов и может после этого изучать любой портал в пределах 10 футов, как будто используя *анализ портала* (см. "Установку Кампаний Забытых Царств"). Если он способен активизировать *портал*, однажды в день теневого меча может входить в него, как будто используя заклинание *портальный колодец* (см. ниже).

Это заменяет особенность класса стандартного рейнджера - быстрое прослеживание.

Метеор

(Shooting star, рейнджер)

Рейнджеры Ордена Метеора (см. Рыцарей Мистического Огня, ниже) служат Мистре разведкой, шпионажем и взаимодействием с извергами и чудовищами, созданными магическим экспериментированием.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни метеора, персонаж должен иметь Миструв качестве своего божества-покровителя и взять свои 3-й, 4-й или 8-й уровни как рейнджер.

Навыки класса

Заменяющие уровни метеора имеют навыки класса стандартного класса рейнджера плюс Знание (тайны) и Колдовство.

Пункты навыков на каждом уровне: 6 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-23: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ МЕТЕОРА

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
3-й	+3	+3	+3	+1	<i>Говор Плетения</i>
4-й	+4	+4	+4	+1	Бонусные заклинания, улучшенное колдовство
8-й	+8/+3	+6	+6	+2	Бонусные заклинания, расширенный список заклинаний
11-й	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Бонусные заклинания
14-й	+14/+9/+4	+9	+9	+4	Бонусные заклинания

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней метеора.

Говор Плетения (Sp): Поскольку члены этого ордена должны сообщать о своих результатах на большие расстояния, начиная с 3-го уровня метеор развивает силу использовать само Плетение для передачи коротких сообщений. Однажды в день персонаж может передать сообщение из двадцати пяти слов или меньше самому близкому клерику, паладину или рейнджеру Мистры (Метеор не может выбирать получателя). Эта способность функционирует только там, где активно Плетение, и не может перескакивать планарные границы; рейнджер знает, если какое-либо условие не даст сообщению достигнуть цели. В остальном способность эквивалентна заклинанию *посылка*.

Эта выгода заменяет бонусное умение Выносливость, получаемое стандартным рейнджером на 3-м уровне.

Бонусные заклинания (Su): На 4-м уровне метеор получает бонусную ячейку заклинаний рейнджера 1-го уровня, как будто от высокого показателя Мудрости. На 8-м уровне он получает бонусную ячейку заклинаний рейнджера 2-го уровня, на 11-м уровне он получает бонусную ячейку заклинаний рейнджера 3-го уровня и на 14-м уровне он получает бонусную ячейку заклинаний рейнджера 4-го уровня.

Эта выгода заменяет особенность класса - животный компаньон, получаемую стандартным рейнджером на 4-м уровне.

Улучшенное колдовство (Ex): Накладывая заклинания рейнджера, метеор может считать свой уровень заклинателя равным половине его уровней рейнджера +2. Если он также имеет способность тайного колдовства от другого класса, она может добавлять свой уровень заклинателя для этого класса к этому значению для определения своего уровня заклинателя.

Расширенный список заклинаний: На 8-м уровне метеор добавляет *видеть невидимость* (2-й уровень) и *слово отзыва* (4-й уровень) к своему списку заклинаний рейнджера.

Это заменяет особенность класса стандартного рейнджера - быстрое прослеживание.

Бдительный глаз Хелма (Vigilant eye of Helm, паладин)

Этот орден паладинов Хелма быстро растет, впечатляя простой народ смирением и самопожертвованием своих членов. Бдительные Глаза Хелма защищают невинных от угроз и разрабатывают особые пути распознавания опасности и защиты других.

Hit Die: d10.

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни бдительного глаза, персонаж должен иметь Хелма в качестве божества-покровителя и взять свои 1-й, 3-й или 4-й уровни как паладин.

Навыки класса

Заменяющие уровни бдительного глаза имеют навыки класса стандартного класса паладина.

Пункты навыков на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-24: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ БДИТЕЛЬНОГО ГЛАЗА

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+1	+2	+0	+0	Аура добра, расширенный список заклинаний, знание величайшего врага, поразить зло 1/день
3-й	+3	+3	+1	+1	Аура храбрости, бдительная помощь
4-й	+4	+4	+1	+1	Устрашающий удар

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней бдительного глаза.

Знание величайшего врага (Su): Бдительный глаз автоматически знает, который из присутствующих врагов является самым мощным (в терминах игры - который из врагов имеет самый высокий CR). Эта выгода применяется только к врагам, которых он может видеть и которые находятся в пределах 60 футов от него. Он не должен использовать действие, чтобы

узнать это, и это чувство автоматически обновляется, если текущие противники уходят или умирают или если появляются новые противники. Он не знает, почему именно этот враг мощнее остальных (например, он не узнает, что самый мощный орк в патруле - варвар 3-го уровня), а только то, что это так. Он не знает точно, насколько силен этот враг, но знает, является ли этот враг значительно мощнее его (в терминах игры, если его CR на 4 или более превышает его эффективный уровень персонажа).

Эта выгода заменяет особенность класса стандартного паладина - *обнаружение зла*.

Расширенный список заклинаний: Бдительный Глаз добавляет *видеть невидимость* (2 -й уровень) к своему списку заклинаний паладина.

Бдительная помощь (Su): Начиная с 3-го уровня, когда бдительный глаз использует специальную атаку помощи другому в рукопашном бою, чтобы дать союзнику бонус к его AC, он должен потратить только действие движения, а не стандартное действие. Он может использовать более одной специальной атаки помощи другому в отдельном раунде, но никакому из союзников нельзя помогать этим способом более чем однажды в раунд.

Эта выгода заменяет особенность класса стандартного паладина - божественное здоровье.

Устрашающий удар (Su): На 4-м уровне бдительный глаз получает способность отразить врагов мощной святой силой. Как стандартное действие, он может потратить ежедневную попытку поражения зла и ударить злое существо, как будто он имеет умение Устрашающий Удар (см. "Руководства Монстров"), даже если он не имеет нормальных предпосылок для этого умения. Обратите внимание, что паладин также не получает нормальной выгоды поражения зла. Он считается на одну категорию размера больше нормального для определения того, каких существ он может затронуть этой способностью. Если он случайно использует эту способность против незлого существа, он наносит нормальный урон, но эффект устрашающего удара не вызывается, а одно из его ежедневных использований поражения зла считается потраченным.

Эта выгода заменяет особенность класса стандартного паладина - изгнание нежити.

Осторожный Рыцарь Меча (Wary Swordknight, паладин)

Члены Демонстрантов Арворин хранили халфлингские деревни в течение Междуцарствия Тетира. Осторожные Рыцари Меча - паладины ордена и известны своим военным мастерством и бдительным характером.

Hit Die: d10.

Требования

Чтобы брать заменяющие уровни Осторожного Рыцаря Меча, персонаж должен быть халфлингом, иметь Арворин в качестве божества-покровителя и взять свои 3-й, 4-й или 6-й уровни как паладин.

Навыки класса

Заменяющие уровни Осторожного Рыцаря Меча имеют навыки класса стандартного паладина плюс Слушание и Обнаружение.

Пункты навыков на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-25: ЗАМЕНЯЮЩИЕ УРОВНИ ОСТОРОЖНОГО РЫЦАРЯ МЕЧА

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
3-й	+3	+3	+1	+1	Божественное здоровье, жестче маленького
4-й	+4	+4	+1	+1	Странная увертливость
6-й	+6	+5	+2	+2	Спешка (на себя) 1/день

Особенности класса

Все следующее - особенности заменяющих уровней Осторожного Рыцаря Меча .

Жестче маленького (Ex): Когда Осторожный Рыцарь Меча подвергается модификатору размера или специальному модификатору размера при противопоставленной проверке (типа проверок захватывания, попыток натиска быка и попыток подсечки), он считается на один размер больше в выгодную для себя сторону. Осторожный рыцарь меча рассматривается на один размер больше при определении того, могут ли специальные атаки существа, основанные на размере (типа улучшенного захвата или заглатывания целиком), затронуть его. Выгоды от этого класса складываются с эффектами, изменяющими категорию размера.

Эта выгода заменяет особенность класса стандартного паладина - ауру храбрости.

Странная увертливость (Ex): На 4-м уровне Рыцарь Меча получает странную увертливость (как варварская особенность класса с тем же названием).

Эта выгода заменяет особенность класса стандартного паладина - изгнание нежити.

Спешка (Sp): На 6-м уровне Рыцарь Меча становится способен использовать эффект *спешки* на себя однажды в день. Его уровень заклинателя для этой способности равен половине ее уровня паладина.

Эта выгода заменяет ячейку заклинания 1-го уровня, получаемую на 6-м уровне, а также особенность класса *удаление болезни*, обычно получаемую на 6-м уровне. С этого момента и далее Осторожный Рыцарь Меча имеет на одно еженедельное использование *удаления болезни* меньше, чем нормально.

Заклинания

В мире магии типа Фаэруна правильное заклинание в правильное время - иногда грань между жизнью и смертью. Некоторые из заклинаний, описанных здесь, доступны только персонажам, имеющим надлежащее умение инициации (как обозначено в строке описания уровня заклинания); некоторые обеспечивают дополнительные способности, когда подготовлены заклинателем; другие более эффективны для колдунов, чем для членов других классов.

Освященная магия (sanctified magic)

Для тех, кто желает совершенно посвятить себя добру, великая сила доступна в форме освященной магии. Освященные заклинания требуют великой жертвы от заклинателя в обмен на мощный результат. Освященные заклинания, описанные ниже (и уровень каждого заклинания) - *оживление духом* (4-й), *мягкая проекция* (6-й), *небесная крепость* (4-й), *создание фонарного архона* (3-й) и *видение наказания* (1-й).

Заклинатели готовят освященные заклинания также, как и обычные, а заклинатели, не готовящие заклинания (включая колдунов и бардов) не могут использовать их, кроме как со свитков. Злые персонажи не могут читать освященные заклинания, включая их наложение из магических изделий.

Освященное заклинание обычно не имеет материального компонента, но имеет жертвенный компонент: заклинание вытягивает силу жертвы, взятой заклинателем, в форме урона способности, иссущения способности или, иногда, больших жертв (потеря уровня или даже жизни заклинателя). Жертва происходит, когда истекает продолжительность заклинания. (Ни одно из освященных заклинаний не имеет постоянную продолжительность).

Если освященное заклинание вложено в микстуру, свиток, жезл или некоторое другое магическое изделие, жертву делает пользователь, а не создатель. (Создатель все же отдает стоимость XP и стоимость gp для создания предмета). Эта жертва, указанная в тексте описания заклинания, выплачивается каждый раз при использовании предмета.

Освященные заклинания не определены ни для какого класса персонажа. Они не являются неотъемлемо ни тайными, ни божественными заклинаниями. Божественный заклинатель, читающий освященное заклинание, читает его как божественное заклинание, а тайный заклинатель читает его как тайное заклинание.

Хотя волшебники, друиды, рейнджеры и паладины могут готовить освященные заклинания, клерики имеют особое преимущество: они могут спонтанно читать любое освященное заклинание, также, как они могут спонтанно читать заклинания *лечения*.

Оживленный духом (Animate with the spirit)

Призывание (Вызов) [добро]

Уровень: Освященный 4

Компоненты: V, S, DF, жертва

Время чтения: 10 минут

Дальность: Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

Цель: Один труп с HD, равным или менее вашего уровня заклинателя

Продолжительность: 10 минут/уровень (D)

Спасбросок: Нет

Спротивление заклинаниям: Нет

Читая это заклинание, Вы просите ваше божество послать Вам дух доброго аутсайдера (6 HD или менее) на выбор божества, чтобы он вселился в труп в пределах диапазона, который становится оживленным духом. Если Вы не служите никакому определенному божеству, заклинание - обычная просьба, которой отвечает существо, разделяющее ваше философское мировоззрение. Если Вы знаете имя отдельного существа, Вы можете произнести в заклинании имя этого индивидуума (хотя Вы все равно можете получить другое существо). Hit Dice трупа, который нужно оживить (не считая уровней классов) не может превышать вашего уровня заклинателя.

Тело, которым обладают, атакует ваших противников с лучшими из своих способностей. Если Вы можете связываться с духом, Вы можете направить его - атаковать, атаковать определенных врагов или исполнять другие действия.

Пока тело населено духом, оно считается все еще живым, но обладаемым. Оно использует Интеллект аутсайдера, его Мудрость, Харизму, базовый бонус атаки, базовые бонусы спасбросков, мировоззрение, умственные способности и любые уровни классов, которые он может иметь. Тело восстанавливает Силу, Ловкость, Телосложение, очки жизни и врожденные способности существа трупа, когда он был жив. Например, тело сахуагина дышит водой, а тело тролля - регенерирует. Дух не может активизировать экстраординарные или сверхъестественные способности и заклинания тела хозяина, и подобные заклинаниям способности не остаются с телом.

Дух остается в пределах тела, пока заклинание не отменено, пока не закончится его продолжительность или пока тело хозяина не будет убито, при этом он возвращается в свое первоначальное тело без болевых эффектов.

Жертвенный компонент: 1d3 пунктов иссущения Силы.

Мягкая проекция (Benign projection)

Иллюзия (тьма)

Уровень: Освященный 6

Компоненты: V, S, DF, жертва

Дальность: См. текст

Это заклинание функционирует подобно *проекции*, кроме отмеченного выше и следующего. Вы призываете создание образа всего вашего тела или только вашего лица, и Вы можете заставлять его испускать свет как свеча, если пожелаете. Он может только подражать вашим действиям и речи (Вы не можете направить его исполнять другие действия). Образ может читать заклинания только из школ отречения, предсказания и призывания (лечение).

Жертвенный компонент: 1d2 пунктов урона Силы.

Небесная крепость (Celestial fortress)

Призывание (создание)

Уровень: Освященный 4

Компоненты: V, S, DF, жертва

Это заклинание функционирует подобно *безопасной защите Леомунда*, кроме отмеченного выше и следующего. Структура - скорее простой форт с плоской крышей, чем дом. Он имеет крепкую дверь и камин, но без окон, доступ к крыше - через лестницу и крепкий люк. Крепость резонирует силой домашнего плана вашего божества, и она защищена *посвящением* и *магическим кругом против зла*.

Внешний вид крепости отражает ваше божество и царство божества. К примеру, форты Мистры, созданные этим заклинанием, напоминают высокофантазийные замки, таковые малхорандских божеств - как принято на их земле, таковые дварфских божеств - нечто дварфское и так далее.

Жертвенный компонент: 1d2 пунктов урона Телосложения.

Конвертирование жезла (Convert wand)

Превращение

Уровень: Клерик 5

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Жезл, которого касаются

Продолжительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Это заклинание временно преобразовывает магический жезл любого типа в заживляющий жезл с сохранением того же количества зарядов. В конце продолжительности заклинания первоначальные свойства жезла восстанавливаются и любые потраченные заряды так и остаются. Уровень заклинаний жезла определяется тем, насколько мощным лечащим инструментом становится жезл:

Уровень заклинания	Новый тип жезла
1-й	<i>Жезл лечения легких ран</i>
2-й	<i>Жезл лечения умеренных ран</i>
3-й	<i>Жезл лечения серьезных ран</i>
4-й	<i>Жезл лечения критических ран</i>

Например, клерик 10-го уровня может преобразовать *жезл заряда молнии* (заклинание 3-го уровня) в *жезл лечения серьезных ран* на 10 минут.

Создание фонарного архона (Create lantern archon)

Призывание (создание) [добро, свет]

Уровень: Освященный 3

Компоненты: V, S, DF, жертва

Время чтения: 1 час

Дальность: Близо (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Эффект: Один фонарный архон

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы жертвуете маленькой частью вашей собственной жизненной силы, чтобы создать нового фонарного архона (см. "Руководство Монстров") на службе вашего покровителя. Фонарный архон не находится под вашим управлением, но дружелюбен к Вам. Он охотно исполняет одну неопасную задачу на ваш выбор, занимающую до одного часа, не требуя никакой оплаты. Альтернативно, Вы можете попросить его исполнить опасную или более длинную задачу, но в этом случае потребуются оплата - см. *меньший планарный союзник* в "Руководстве Игрока" для деталей о задачах и оплате. После завершения задачи фонарный архон магически перемещается на домашний план вашего божества.

Жертвенный компонент: 1d2 пунктов иссушения Телосложения.

Рассветный саван (Dawnshroud)

Воплощение [свет]

Уровень: Клерик 5, друид 5

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Желаящее существо, которого коснулись

Продолжительность: 10 минут/уровень (D)

Спасбросок: Воля - вполтину; см. текст

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы заставляете цель пылать розовым рассветным светом. Помимо действия как заклинание *дневной свет*, свет вреден для илов и нежити. При наложении заклинания и в начале каждого из ваших ходов после этого такие существа получают

1d6 пунктов урона, если находятся в пределах яркого света заклинания (до 60 футов), или 1 пункту урона в раунд, если находятся в пределах темного освещения заклинания (более 60 футов, до 120 футов). Если субъект касается такого существа, используя атаку касанием, или если оно поражает субъекта естественным оружием или невооруженным ударом, оно получает 1d6 пунктов урона + 1 пункт на уровень заклинателя (максимум 1d6+15) со спасброском Воли для половины урона.

Если Вы накладываете это заклинание на самого себя, Вы можете подавлять или восстанавливать этот свет как свободное действие раз в раунд.

Это заклинание было создано клериками церкви Латандера, но они не стараются ограничить его использование теми, кто принадлежит их вере.

Диск солнечной мести (Disk of solar vengeance)

Воплощение [огонь]

Уровень: Инициация Хорус -Ре 1

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 быстрое действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень или пока не разряжено (D)

Это заклинание создает за вашей головой диск солнцеподобного пламени. Пламя дает вам сопротивление холоду 5. Кроме того, если любое существо ударяет Вас естественной атакой, невооруженным ударом или рукопашным оружием, которое не является оружием досягаемости, оно получает 1d6 пунктов урона от огня +1 пункт на уровень заклинателя (максимум +5) после нанесения Вам своего нормального урона Вам. Это немедленно разряжает заклинание. Если нападающий имеет сопротивление заклинаниям, оно применяется. Нападающие на Вас существа, владеющие оружием досягаемости, типа длинных копий, вызывают этот эффект, но не подвержены этому урону. Вы можете также использовать заклинание для атаки, как будто это заклинание касанием (успешное попадание разряжает заклинание).

Рассеивание тишины (Dispel silence)

Отречение

Уровень: Инициация Милила 2

Компоненты: S, DF

Время чтения: 1 немедленное действие

Цель или область: Один эффект *тишины*

Это заклинание функционирует подобно *рассеиванию магии*, кроме отмеченного выше, и оно только работает против эффектов, которые создают область *тишины* (*тишина*, *приостановленная тишина Келбена* и так далее)

Когда у Вас подготовлено это заклинание, Вы получаете +2 бонус компетентности по проверкам Слушания.

Лунный огонь Илистри (Eilistraee's moonfire)

Воплощение [свет]

Уровень: Инициация Илистри 1

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 минута/уровень или пока не разряжено; см. текст

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы окружаете вашу руку или некоторую другую часть вашего тела светом, похожим на лунный. Вы можете менять его интенсивность от слабой, эквивалентной свече, до яркого, яркого света, эквивалентного факелу. Он изменяется в цвете, как Вы пожелаете - может быть сине-белым, мягко-зеленым, белым или серебряным. Вы можете использовать этот лунный огонь как атаку рукопашным касанием, которая наносит 2d6 пунктов холодного урона +1 пункт на уровень заклинателя (максимум +5). Независимо от того, попадает ли атака, эффект заклинания разряжается.

Вы можете заставить лунный свет покинуть ваше тело и передвигаться как отдельный свет, подобно *танцующим огням*. Как только он покидает ваше тело, продолжительность эффекта - 1 минута на уровень, и эффект больше не может использоваться для атаки.

Покровительство Тиморы (Favor of Tymora)

Отречение

Уровень: Инициация Тиморы 2

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 немедленное действие

Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Цель: Одно существо

Продолжительность: 1 раунд/3 уровня

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасное)

Это заклинание создает блестящую ауру золотой магической энергии вокруг целевого существа. Существо получает +2 бонус удачи к АС.

Фокус: Золотая монета.

Жезл лечения веры (Faith healing wand)

Превращение

Уровень: Клерик 3

Это заклинание работает подобно *конвертированию жезла* (см. выше), кроме того, что всегда преобразовывает жезл в *жезл лечения веры* (Mag), независимо от того, какое заклинание жезл обычно содержит.

Мимолетная удача (Fleeting fortune)

Превращение

Уровень: Инициация Тиморы 1

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 немедленное действие

Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Цель: Одно существо

Продолжительность: 1 раунд или пока не разряжено

Спасбросок: Да (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный)

Вы наполняете субъекта касанием Тиморы, предоставляя ему +5 бонус удачи по отдельной проверке навыка на его выбор. Формирование бонуса удачи не требует никакого действия, но должно быть объявлено перед броском проверки.

Кольчуга золотого дракона (Gold dragon mail)

Призывание (создание)

Уровень: Колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S/F

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Эффект: Один комплект магических доспехов

Продолжительность: 1 час/уровень (D); см. текст

Вы создаете вокруг вашего тела сияющий золотой полный пластинчатый доспех. Доспех гравирован узором драконьей чешуи, изображением золотого дракона или святым символом Торма (на ваш выбор, когда Вы читаете заклинание). Он считается для всех целей +1 *мифриловым полным пластинчатым доспехом* (включая шанс провала тайного заклинания), и Вы считаетесь опытным с этим доспехом. Снятие или разрушение доспеха отменяет заклинание. Это заклинание не имеет никакого эффекта, если Вы уже носите доспех.

Торму Истинному служат золотые и серебряные драконы, и некоторые из этих драконов - основатели древних родословных колдунов среди более молодых рас. Если Вы колдун, доспех также дает Вам сопротивление огню 10.

Фокус: Золотая монета и кусочек мифрила в форме драконьей чешуи.

Щит святого огня (Holy fire shield)

Воплощение [холод или огонь, добро]

Уровень: Освященный 4

Компоненты: V, S, жертва

Это заклинание функционирует подобно *огненному щиту*, кроме того, что половина урона от заклинания - огонь (или холод), а остаток - божественная энергия, как для заклинания *пламенный удар*. Если Вы создаете теплый щит, пламя - красивое золотисто-красное. Если Вы создаете ледяной щит, пламя - успокаивающее сине-белое.

Жертвенный компонент: 1d3 пунктов урона Силы.

Ужасный вкус (Horrible taste)

Превращение

Уровень: Друид 1, инициация Святого Царства 1, рейнджер 1

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 немедленное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Притягивая таланты некоторых существ из мира насекомых, Вы изменяете свою плоть так, чтобы делать ее горькой для других существ. Любое существо, которое поражает Вас атакой укусом, тошнит до конца вашего следующего хода, если оно не преуспевает в спасброске Стойкости. Существа, иммунные к отравлению, не затрагиваются этим заклинанием.

Невидимость, быстрая (Invisibility, swift)

Иллюзия (очарование)

Уровень: Убийца 2, бард 2, инициация Баравара Плащ Теней 1

Компоненты: V

Время чтения: 1 быстрое действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд

Это заклинание функционирует подобно *невидимости*, кроме отмеченного выше.

Львиное сердце (Lionheart)

Отречение

Уровень: Инициация Святого Царства 2, инициация Нобэньона 2

Время чтения: 1 немедленное действие

Продолжительность: 1 минута

Это заклинание порождено в вере Нобэньона. Оно функционирует подобно удалению страха, кроме отмеченного выше.

Укус любви (Love bite)

Воплощение [сила]

Уровень: Инициация Святого Царства 1

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

Цель: Одно существо

Продолжительность: Мгновенно; см. текст

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание порождено в вере Суни. Вы определяете во время наложения требуемый эффект.

Мимолетный поцелуй: Цель чувствует кратких, чуткий поцелуй в видимую часть ее тела или в рот, если ее тело полностью закрыто. Этот эффект часто используется как сигнал.

Укус любви: Цель получает 1 пункт урона.

В любом случае, если Вы удерживаете заряд на заклинании касания 2-го уровня или ниже, когда Вы читаете *укус любви*, это заклинание также доставляет цели заклинание касанием, как будто Вы коснулись ее сами (применяются, если они есть, нормальные спасброски и сопротивление заклинаниям для заклинания касания). Вы должны делать атаку рукопашным касанием как нормальную, с +2 бонусом. Эта форма заклинания всегда бьет с вашего направления и не может замыкать цель, как существо. Использование этого заклинания для доставки удержанного заряда - исключение к нормальному правилу о том, что наложение другого заклинания при удержании заряда рассеивает удерживаемое заклинание.

Портальный колодец (Portal well)

Превращение

Уровень: Бард 2, клерик 2, друид 2, колдун/волшебник 2

Компоненты: V, S, М.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Активный *портал*, которого коснулись

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Когда Вы вступаете в *портал*, на который воздействует это заклинание, Вы можете переждать в течение короткого времени внутри экстрапространственного места между входом и выходом *портала*. Это заклинание работает только на *портале*, который Вы способны активизировать; например, если Вы эльф и целевой *портал* не работает для эльфов, Вы не можете использовать это заклинание на *портале*.

Экстрапространственное место, созданное этим заклинанием, подобно созданному заклинанием *уловка веревки*, но может удерживать только Вас и ваше оснащение (до вашего максимального тяжелого груза). Когда заклинанием заканчивается, Вы выходите из *портала* или в точке вашего входа в *портал*, или в месте назначения *портала*.

Находясь внутри этого экстраизмерения, Вы можете видеть место входа и место назначения, хотя изображения расплывчаты (во многом подобно рассмотрению Материального Плана с Эфирного Плана). *Рассеивание магии* или *печать врат* ловят Вас внутри экстраизмерения, до тех пор пока *портал* не будет отменен или запечатан (как был бы при окружении обоих концов областью мертвой магии). *Дизъюнкция Морденкайна* или некий другой эффект, уничтожающий *портал*, напрямую насильственно изгоняет Вас из одного случайного конца *портала* и наносит Вам 5d6 пунктов урона.

Это заклинание порождено в церкви Шондакула, и его трудно найти в другом месте.

Тайный материальный компонент: Серебряный шнур, связанный в узел.

Разрыв Теневого Плетения (Rend Shadow Weave)

Отречение

Уровень: Клерик 3, колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S, М.

Время чтения: 1 минута

Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Эффект: Одна область Теневого Плетения в 10 куб. футов

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы повреждаете Теневое Плетение, создавая область мертвой магии, воздействующей скорее только на Теневое Плетение, чем на Плетение.

Когда у Вас подготовлено это заклинание, Вы получаете +2 бонус компетентности по проверкам уровня заклинателя для рассеивания эффектов Теневого Плетения.

Материальный компонент: Лунный камень, стоящий по крайней мере 50 гр.

Рунный маркер (Runic marker)

Призывание (создание) [земля]

Уровень: Клерик 4

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 10 минут

Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Эффект: Один каменный столб

Продолжительность: Постоянно

Спасбросок: См. текст

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы создаете стройный каменный столб 2 фута диаметром и 6 футов высотой. Он может быть квадратным, цилиндрическим, шестиугольным, естественно выглядящим или любой подобной формы. Он должен быть твердым и цельным (без полых мест или секретных ячеек). Когда Вы создаете *рунный маркер*, Вы можете также написать на нем до двадцати пяти слов.

Рунный маркер также несет *глиф оберега* (только глиф взрыва). Помимо нормальных условий срабатывания, доступных для *глифа оберега*, Вы можете заставить его активизироваться, если столб когда-либо получит урон от магического эффекта. Когда активизируется эффект *глифа оберега*, *рунный маркер* разрушается, не оставляя после себя ничего

Материальный компонент: Один пузырек святой воды.

Аура благословения шарда (Shard blessing aura)

Отречение

Уровень: Колдун/волшебник 5

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Это заклинание создает ауру мерцающего сине-белого света, подобного лунному свету, который окружает Вас и перемещается вместе с Вами. Аура излучает свет, равный свече. Эта аура функционирует подобно *малой сфере неуязвимости*. Если Вы колдун и Селунэ - ваш покровитель, аура также предоставляет Вам выгоду *защиты от зла*. Заклинание названо по имени шардов, планетаров-служителей Селунэ, выбираемых их рядов ее величайших жриц. Поскольку некоторые из шардов возвращаются на Фаэрун, чтобы посетить своих смертных возлюбленных, сверхъестественные родословные (обычно азимары, но не всегда) со связями с Селунэ существуют в некоторых частях мира.

Материальный компонент: Лунный камень или другой полированный белый камень.

Кольчуга серебряного дракона (Silver dragon mail)

Призывание (Создание)

Уровень: Колдун/волшебник 2

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Эффект: Один комплект магических доспехов

Продолжительность: 1 час/уровень (D); см. текст

Вы создаете вокруг вашего тела сияющий серебряный нагрудник. Доспех гравирован узором драконьей чешуи, изображением серебряного дракона или святым символом Торма (на ваш выбор, когда Вы читаете заклинание). Он считается для всех целей *+1 мифриловым нагрудником* (включая шанс провала тайного заклинания), и Вы считаетесь опытным с этим доспехом. Снятие или разрушение доспеха отменяет заклинание. Это заклинание не имеет никакого эффекта, если Вы уже носите доспех.

Торму Истинному служат золотые и серебряные драконы, и некоторые из этих драконов - основатели древних родословных колдунов среди более молодых рас. Если Вы колдун, доспех также дает Вам сопротивление холоду 5.

Фокус: Серебряная монета и кусочек мифрила в форме драконьей чешуи.

Кожа стального дракона (Skin of the steel dragon)

Отречение

Уровень: Колдун/волшебник 5

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 немедленное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд/3 уровня

Это заклинание предоставляет Вам сопротивление заклинаниям, равное 10 + ваш уровень заклинателя. Если Вы колдун, это заклинание также предоставляет Вам +5 бонус сопротивления на спасброски против яда.

Некоторые из служителей Мистры - стальные драконы, меняющие форму существа, которые любят жить среди гуманоидов. Некоторые колдуны заявляют, что их магия проистекает от давнего предка-дракона, одного из первых стальных драконов, служащих Мистре на Фаэруне.

Материальный компонент: Кусочек стали в форме семиконечной звезды или стальной святой символ веры Мистры.

Песня заклинаний (Spellson)

Превращение

Уровень: Инициация Илстри 6

Компоненты: V, S, DF.

Время чтения: 1 вокруг

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: Мгновенно

Когда Вы читаете это заклинание, Вы немедленно готовите одно заклинание 4-го уровня или ниже в ячейке этого заклинания. Заклинание должно быть заклинанием, которое Вы можете обычно готовить в этой ячейке (например, Вы не можете готовить заклинание волшебника или заклинание домена). Заклинание работает подобно любому заклинанию, подготовленному обычным способом, включая требование нормальных компонентов.

Подобно заклинанию барда, наложение *песни заклинаний* всегда требует устного компонента, и Вы не можете использовать Тихое Заклинание или подобные эффекты, чтобы прочитать заклинание без устного компонента.

Песня заклинаний, меньшая (Spellson, lesser)

Превращение

Уровень: Инициация Илстри 3

Это заклинание функционирует подобно *песне заклинаний*, кроме того, что Вы можете использовать его, только чтобы готовить одно заклинание 1-го уровня или ниже в ячейке этого заклинания.

Связывание пауков (Spiderbind)

Превращение

Уровень: Клерик 3

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Цели: Один паук или паукоподобное существо/уровень, никакие два из которых не могут быть далее чем на 30 футов друг от друга

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Стойкость - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Существо под воздействием перемещается и атакует по сильно уменьшенной норме, как заклинание *замедление*. Оно может предпринимать только действие движения или стандартное действие в каждом раунде, но не оба (и при этом не может предпринимать полнораундовые действия). Дополнительно, оно берет -1 штраф на броски атаки, AC и спасброски Рефлексов. Замедленное существо движется вполнину своей нормальной скорости (округляя до следующего 5-футового приращения), что воздействует на расстояние прыжка существа как нормальное для уменьшенной скорости.

Кроме того, любая атака существа, которая обычно включает бы яд (типа укуса паука) не делает этого, но применяются все остальные связанные с атакой эффекты. Например, если арани, подверженный *связыванию пауков*, читает заклинание касанием и затем кусает существо, атака наносит нормальный урон укусом и вызывает заклинание касанием, но укус не водит яда.

Когда у Вас подготовлено это заклинание, Вы получаете +2 бонус обстоятельства на спасброски против яда.

Клерики Илстри создали это заклинание, чтобы помочь бороться против многих паукоподобных существ, которые служат Лолс. Арани, бибилиты, читайны ^{Mag}, чолдриты ^{Mag}, драйдеры, этгеркапы, мирлочары ^{Mag}, фазовые пауки, ретриверы и йохлолы достаточно подобны паукам, чтобы воздействовать на них этим заклинанием. Для более полного списка существ, которые квалифицируются как паукоподобные, см. "Подземье".

Звезды Арвандора (Stars of Arvador)

Воплощение [сила, добро]

Уровень: Клерик 4, друид 4, рейнджер 4, колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Цель: См. текст

Продолжительность: 1 минута/уровень (D)

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы создаете одну мерцающую звезду на три уровня (максимум десять звезд). Это маленькое созвездие окружает вашу голову подобно *камню юн*. Как быстрое действие, Вы можете запускать одну звезду в цель, которую Вы определяете в пределах диапазона. Альтернативно, как стандартное действие, Вы можете запускать до трех звезд в одну или более целей в пределах диапазона. Вы можете запускать звезды только один раз за раунд. Вы должны сделать дальнюю атаку касанием для каждой звезды.

Незлым целям каждая звезда наносит 1d8 пунктов несмертельного урона; злые цели вместо этого получают 1d8 пунктов смертельного урона.

Звезды Мистры (Stars of Mystra)

Воплощение [сила, добро]

Уровень: Клерик, 4

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Ближко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Цель: См. текст

Продолжительность: 1 минута/уровень (D)

Спасбросок: Воля - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы создаете одну мерцающую звезду на три уровня (максимум пять звезд). Это маленькое созвездие окружает вашу голову подобно *камню юн*. Начиная с хода, когда вы читаете заклинание, Вы можете как быстрое действие запустить одну звезду в цель, которую Вы определяете в пределах диапазона. Вы должны сделать дальнюю атаку касанием для каждой звезды.

Каждый раз, когда звездой поражено злое существо, оно должно сделать спасбросок или потерять подготовленное заклинание или ячейку заклинания, как будто существо использовало его для наложения заклинания. Уровень потерянного заклинания 4-й (или самый высокий уровень заклинаний ниже 4-го, в котором у заклинателя есть по крайней мере одно оставшееся подготовленное заклинание или ячейка заклинания). Если цель готовит заклинания, потерянное заклинание определяется случайно. Если существо имеет колдовскую способность более чем от одного класса (типа клерик 4/рейнджер 4), попавший под воздействие колдовской класс определяется случайно.

Звезды не оказывают никакого эффекта на не-заклинателей.

Звезды Селунэ (Stars of Selune)

Воплощение [холод, сила]

Уровень: Клерик 4

Спасбросок: Нет

Это заклинание функционирует подобно *звездам Мистры*, кроме как отмеченного выше и следующего: каждая звезда наносит цели 1d8 пунктов силового урона на силы и 1d8 пунктов холодного урона.

Голос шторма (Stormvoice)

Воплощение [звук]

Уровень: Инициация Хорус-Ре 1

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 минута/уровень (D) или пока не разряжено

Ваш голос очень усиливается. Вычитите 10 из DC проверок Слушания, сделанных, чтобы услышать Ваш разговор (даже шепотом). Вы также получаете +2 бонус компетентности по проверкам Запугивания.

Пока это заклинание активно, Вы можете использовать быстрое действие, чтобы создать криком 15-фт конусообразный взрыв интенсивного звука. Каждое существо в области получает 1d8 пунктов звукового урона и должно преуспеть в спасброске Стойкости, чтобы избежать ошеломления на 1 раунд. Если это сделать, заклинание разряжается.

Существа, которые не могут слышать, не ошеломляются, но все же получают урон.

Громовой удар (Thunderstroke)

Воплощение [электричество]

Уровень: Инициация Анура 2

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

Цель: Одно существо или объект

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Рефлексы - вполовину

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы призываете вниз заряд электричества, который безошибочно поражает цель и наносит 1d6 пунктов урона электричеством на уровень заклинателя (максимум 5d6). Небольшой грохот грома сопровождает заряд, столь же громкий, как битва (DC Слушания - 10, чтобы услышать его).

Видение наказания (Vision of punishment)

Предсказание [воздействующее на разум]

Уровень: Освященный 1

Компоненты: V, DF, жертва

Время чтения: 1 быстрое действие

Дальность: Ближко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Цель: Одно злое живущее существо

Продолжительность: 1 раунд/3 уровня

Спасбросок: Воля - частично

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы даете цели видение того, что ждет ее в загробной жизни. Так как большинство злых существ отправятся на злой план, где примут форму непритязательных и очень замученных просителей (запрещающую особые отношения со злыми богами или извергами, способными предоставить им более высокий статус в загробной жизни), обычно это тошнотворное зрелище. Цель тошнит; если она делает спасбросок, вместо этого у нее приходит отвращение (см. "Руководство Ведущего" для определения этих состояний).

Жертвенный компонент: 1d2 пунктов урона Силы.

Специальные способности оружия

Здесь представлены две новых специальных способности оружия.

Чемпион родины

Эта способность оружия призывает мистическую связь между оружием и специфической страной (определенной во время его создания). Когда оружием владеет персонаж с умением Защитник Родины (см. выше), родина которого соответствует связанной с оружием стране, и оно используется против злого существа в пределах этой родины, его зачарованный бонус увеличивается на 2, и оно наносит дополнительные 2d6 пунктов урона. Луки, арбалеты и пращи, обработанные таким образом, передают качество чемпиона родины своей аммуниции. Пораженный оружием дает один отрицательный уровень любому врагу родины оружия. Отрицательный уровень остается, пока оружие находится в руках, и исчезает, когда оружие никто не держит. Этот отрицательный уровень никогда не заканчивается фактической потерей уровня и не может быть преодолен никакими способами (включая заклинание *восстановление*), пока кто-то владеет оружием.

Умеренное призывание; CL 8-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, Защитник Родины; Цена +1 бонус.

Жертвенное поражение

Только рукопашное оружие может иметь эту специальную способность. Употребляемая только паладинами или персонажами, способными поражать зло, это доброе свойство оружия позволяет владельцу жертвовать частью своей собственной живучести, чтобы получить дополнительные использования поражения зла. Принимая один отрицательный уровень, владелец может использовать поражение зла на существо, пораженное оружием, даже если израсходованы все использования поражения зла в течение дня. Например, Аэлриндай Сестра-Мученик - паладин 10-го уровня с Харизмой 14; даже при том, что она израсходовала сегодня все свои использования поражения зла, она может призвать силу своего оружия жертвенного поражения, принять отрицательный уровень и поразить снова, получив +2 на бросок атаки и +9 - на бросок урона (обычно +10, но на 1 ниже из-за отрицательного уровня). Владелец решает во время атаки, делать ли жертву, немедленно применяя эффект поражения и отрицательный уровень к своему броску атаки и броску урона. Отрицательный уровень, полученный этой жертвой, продолжается в течение 24 часов, никогда не заканчивается фактической потерей уровня и не может быть преодолен никакими способами (включая заклинание *восстановление*).

Эта способность оружия была изобретена паладинами Илматера, и оружие с этой способностью иногда называется оружием мученического поражения.

Умеренное воплощение [добро]; CL 7-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, создатель должен быть паладином; Цена +1 бонус.

Магические изделия

Эта секция описывает разнообразное магическое оружие, доспехи, кольца, чудесные изделия и артефакты, особенно интересные доблестным героям.

Альбруин

Альбруин - мощный магический меч, покрытый серебром, которое делает его эффективным против нежити и ликантропов. Он интеллектуально, с вредной индивидуальностью, которая может утянуть Вас на незапланированные приключения. Вы - последний в длинной и разнообразной линии владельцев, тянущейся от Кормира до Импилтура и Лунного Моря с множеством приключений по пути.

История: *Альбруин*, как полагают, является созданием давно уже мертвого кузнеца из Сурди, в свое время известного своим мастерством, вышедшим из горнов скованного льдом Глистера, где он работал с рудой, только что добытой в рудниках над городом, на краю ледника. Сам клинок уклоняется от вопросов о своем происхождении. На нем нет имеет никаких маркировок или определенных отметок мастера, по которым можно определить, чьей он работы.

Альбруин десятилетиями удерживался в королевском доме Кормира, хранясь как сокровище семейства, но редко (из-за своего мировоззрения) носился королями этой земли. Он был украден из дворца в Сюзейле в Году Дневных Звезд (1268 DR) вором Нипаном ("Щипачом"), халфлингом, который вскоре был арестован в Велуне солдатами Кормир и убит при попытке к бегству. Во время захвата при Щипаче не было клинка, и он не показал его местонахождения. Среди воров этого места

ходили слухи, что Нипан продал его "серому торговцу" по имени Бласкен Шулт, который перепродал меч ожидающему покупателю.

Местонахождение лезвия было сомнительным до Года Блуждающих Волн (1292 DR), когда высокорожденная леди Селгонга, Шамур Карн (позднее Ускревен), нашла клинок в своей спальне, оставленный посетителем, бегущим от городской стражи. Он никогда не возвращался, и Шамур продала его в Году Говорящего Черепа (1293 DR) перед тем, как исчезнуть. Меч был куплен вербовщиком, посещающим город Селгонг по вопросам торговли (золото за наемников) от имени Принца Таума из Телфлэмма. Со своей армией Таум переплыл Восточный Предел и, устроив всем сюрприз, разграбил город Саршел. Во время боя Таум возжелал заполучить клинок *Альбруин*, так что принц убил его владельца из засады, чтобы Таум смог захватить его себе.

После смерти Таума *Альбруин* был приобретен Аджюзом, одним из воинов Таума, унесшим его обратно в Долины. Он погиб от рук бандитов при путешествии по Дороге Лунного Моря, но до этого успел разыскать мудреца Эльминстера из Шэдоудейла, чтобы установить силы клинка.

После смерти Аджюза путь меча скрыт примерно на восемь лет, но известно, что он был в руках наемного генерала Малакара во время его визита в Жентил Кип весной Года Сломанного Шлема (1302 DR) и был опознан мудрецом Мураилом из Сарбрина, когда наемный воин разыскал его, чтобы изучить свойства клинка в этом городе в Году Катакомб (1308 DR). *Альбруин* с тех пор не видели, но Эльминстер, как известно, заметил, что его простой внешний вид и способность управлять многими из своих владельцев, конечно же, внесли свой вклад в эту анонимность.

Описание: Несколько более широкий в лезвии, чем классический длинный меч, *Альбруин* мерцает блеском своего серебряного покрытия. В остальном клинок неприметен, оповещая о своем имени потенциальных владельцев лишь телепатией.

Активация: *Альбруин* - +3 посеребренный длинный меч. Он не излучает света.

Эффект: +3 посеребренный длинный меч; AL GN; Интеллект 17, Мудрость 10, Харизма 17; Речь (Общий, Эльфийский, Нижне-общий, воровской жаргон); телепатия; 120-фт темновидение и слушание; показатель Эго 16. Он испускает жуткое синее сияние, эквивалентное заклинанию *свет* (яркое освещение в 20-футовом радиусе, темное освещение в 40-футовом радиусе), когда обнажен.

Меньшие силы: *Лечение умеренных ран* 3/день, *нейтрализация яда* 1/день (только на владельце), *читать магию* по желанию.

Великая сила: *Чистка невидимости* (дальность 30 футов) 3/день.

Индивидуальность: *Альбруин* имеет сердце проходимца, вечно любопытного и все же легко отвлекающегося и склонного к проказам. Он был заказан дамбратским принцем-полудроу, сбежавшим за пределы досягаемости Королевы Ауситил в Великую Серую Землю Тара и искавшим себе компаньона, но предназначенный получатель клинка никогда не получил меч, потому что *Альбруин* призвал кузнеца из Сурди украсть его, прежде чем принц прибудет за своим оружием. *Альбруин* не особенно заинтересован славой и ищет лишь владельцев, обеспечивающий устойчивую смену интересных мест. Хотя и не героический по характеру, меч наслаждается почестями героизму, и, таким образом, гораздо вероятнее предпочтет доброго претендента злему. *Альбруин*, скорее всего, проявит силу своей индивидуальности рядом с таинственными руинами, если владелец его окажется склонным искать приключения в другом месте.

Аура/уровень заклинателя: Умеренное воплощение. CL 9-й.

Изготовление: Создание Магического Оружия и Доспехов, *лечение умеренных ран*, *чистка невидимости*, *нейтрализация яда*, *читать магию*, 15,030 gp, 1,970 XP, 50 дней.

Вес: 4 фнт.

Цена: 49,565 gp.

Сердце Чалсембира

Этот красивый великий меч - уникальное и интеллектуальное оружие со связью с храмом Торма. Печально, но он был утерян, и много паладинов Истинного ищут его по всему Фаэруну.

Знания: Многие из тех, кто следует Торму, давно стремились узнать местоположение древнего смертного королевства Лояльной Ярости - Чалсембира. Некоторые из его самых набожных служителей посвятили свои жизни его поискам, блуждая в течение большинства своей жизни в поисках намеков. Одним из таких бесстрашных исследователей был Бертольд Искатель, паладин экстраординарной посвященности и самоотверженности. (Знание [религия] DC 10)

Легенда говорит, что Бертольд нес с собой великий меч, выкованный клериками Дома Руки Прокампура. Это оружие, известное как *Сердце Чалсембира*, было предназначено для того, чтобы помочь ему в поисках Чалсембира. Случилось так, что Бертольд попал в засаду и был убит ограми при пересечении Гор Присевшей Жабы на южном краю Восточного Шаара. (Знание [религия] DC 15)

Было качество, данное клериками оружию, о котором Бертольд не знал. Вместо того, чтобы после смерти уйти в Дом Триады, как он ожидал, душа Бертольда была втянута в меч и сохранена в нем, чтобы его знания о Чалсембire не были утеряны. Она осталась там, ожидая другого, кто придет и заберет меч и вместе с ним - знания Бертольда. Легенда говорит, что другой паладин, клинком которого станет *Сердце Чалсембира*, после своей смерти займет место Бертольда в мече, наконец освободив самого Бертольда, чтобы он смог присоединиться к своему владыке в Доме Триады. Каждый последующий паладин, погибающий на службе Торму, владея великим мечом, также станет в форме меча проводником для будущих искателей Чалсембира. (Знание [религия] DC 30)

Описание: *Сердце Чалсембира* - великий меч, мастерски сработанный из холодного железа с общим мотивом льва. Само железо окрашено в золото, и в точке соединения рукояти с клинком встречаются поднявший голову медведь и голова льва - лицом к лицу на одной стороне и в профиль на другой. Гарда сделана в виде львиных лап, а оголовник, обернутый белой кожей и перевитый золоты м шнуром, содержит большой белый алмаз блестящей огранки, окруженный пятью пламенно-желтыми прямоугольными корундами. Слова "Искать Высокий Трон Всегда" на Небесном выгравированы по обеим сторонам клинка.

Предпосылка: В руках другого *Сердце Чалсембира* - просто +2 холодного железа великий меч.

Эффект: +5 святой холодного железа великий меч; AL LG; Интеллект 13, Мудрость 14, Харизма 16; телепатия, 120-фт видение и слушание, чтение языков; показатель Эго 24.

Меньшие силы: 10 разрядов в Расшифровке Записи (полный модификатор +11) и 10 разрядов в Знании (история Чалсембира) (полный модификатор +11).

Великая сила: *Обнаружение мысли* по желанию.

Специальная цель: Найти Чалсембир.

Посвященная сила: Меч может исполнять доброжелательную форму *связывания души* на паладина Торма просле его смерти.

Аура/уровень заклинателя: Сильное воплощение [добро], CL 20-й.

Изготовление: Создание Оружия и Доспехов, *чудо*, 51,450 гр, 8,920 XP, 52 дня.

Вес: 8 фнт.

Цена: 100,450 гр.

Дорнаввер

Дорнаввер, также известный как Губитель Демонов - легендарный бич извергов с Нижних Планов, носимый чередой паладинов, чтобы очистить Фаэрун от их заразы. Вы несете легендарное оружие, пугающее даже самых мощных демонов.

История: Названный по имени мастера-кузнеца, выковавшего его, *Дорнаввер* редко называют его истинным именем. Большинство мудрецов и историков предпочитает образы, полученные от упоминания его как Губителя Демонов, и многие рассказы и осколки знаний, окружающих клинок, относятся к нему именно так. Меч был выкован в Году Меча Гнева (277 DR) в ответ на быстрое усиление злых артефактов, созданных во время господства Куисара Шууна IV в Империи Шуун. Реликвии типа Куралтаара "Щита Демонов", Джаралта "Пиес Извергов" и Мортинмара "Зала Горя" убедили духовенство Илматера в том, что вера требует не только молитв, чтобы сразиться с распространением зла по всему Югу.

Как записано в книге "Реликвии Праведных" Мудрецом Справедливого Бога, Тонторосом Изучившим, на Банкете Луны в Уктаре 275 DR произошел великий святой сбор в древнем каменном круге, известном как Наковальня Аллина, где легендарные щиты Губителя Демонов были освящены самим Справедливым Богом более двух столетий назад. Присутствовали Архистрадалец Ирмакул "Кровавые Мускулы" из Мемнона, Уважаемый Брат Филитан из Бормтона (ныне разрушенной деревни к северу от современного Тредмита), Возвеличенный Служитель Волшур Согнутый и много других старших священников Плачущего Бога. Той ночью их пылкие молитвы, разнообразные от плачей страдания, наполнили *Дорнаввер* его могучими зачарованиями.

Меч был вручен Святым Воинам Страдания, благородному ордену паладинов, присоединенным к Церкви Илматера, в то время имевшему крепость в том месте, которое ныне известно как Замок Дасаайк, к востоку от Пурпурных Холмов. Известно, что сотню зим спустя после того, как меч был вручен Святым Воинам, один из их числа взял клинок и ушел на север, придя в башню Улдуна, "Мага Клыкков". Волшебник Улдуун был безжалостным - некоторые говорят, что и безумным - заклинателем, яшавшимся со многими жителями Нижних Планов. Он основал маленькое царство Торсил на землях к северу от Облачных Пиков и повысил призывание извергов всех типов, чтобы послать их против конкурентов, которые, как он считал, окружали его царство, а также против эльфов Аскавара, селящихся в близлежащем Глимервуде (современный Лес Острых Зубов). Рассказ о том, как этот безымянный паладин, владеющий могучим *Дорнаввером*, победил Торсил и тамошних извергов, передается в балладе, названной "Гибель Улдуна" - популярной песне, которую и поныне поют барды Побережья Меча.

После падения Торсила клинок, известный как Губитель Демонов, было принят владельцами к западу от Сердцеземья и исчез из записей истории более чем на столетие. Известно, что в течение трагической череды битв, предшествовавших падению Миф Драннора, многие из Жителей Долин и более чем несколько Военных Волшебников Кормира брались за оружие, чтобы помочь эльфам и другим расам, называвшим Город Песен своим домом. Придворные записи Короля Дракиуса Неумирающего из Кормира отмечают, как честолюбивый Миндал Рябиновая Мантия, благородный младший сын, собрал армию из сброда-добровольцев - Жителей Долин и воинов Кормира, и повел их биться рядом с силами Кормантира. Единственное известное описание этой кампании можно найти в дневнике Военного Волшебника Ландраула Скаттерхока, который ныне покоится в Королевских Кормирских Архивах в Сюзейле. Ландраул писал о клинке, соответствующем по описанию *Дорнавверу*, что им владел паладин Саршел Элетлим и использовал его в Битвах на Тропе Кровавого Снега и Крови Стоящего Камня в течение Года Огненного Дрейка (713 DR).

Саршел Элетлим продолжал возглавлять крестовый поход Триады против армии извергов, наводнившей и разорившей Импилтур более десяти лет спустя после падения Миф Драннора. Саршел владел *Дорнаввером* в течение многих битв Войн Извергов (729-732 DR) и использовал его для разрушительного эффекта, когда уничтожил *Корону Нарфелла* в Цитадели Призывающих, сломав силу Оркуса над последней армией демонов и отправив ее в безрассудное отступление, Его храбрость и лидерство сделали его коронованным королем Импилтура, и *Дорнаввер* стал одним из королевских клинков королевства. После смерти Саршела Губитель Демонов носили, но редко владели им, монархи царства, из почтения к человеку, который вывел царство из тьмы. В последующие годы меч использовался в битвах лишь дважды. В 786 DR Принц Норд и его братья взяли все святые регалии Импилтура, включая легендарные щиты Губителя Демонов, чтобы изгнать балора Ндулу и его демоническое войско из своего царства. В той легендарной битве Норд владел *Дорнаввером* и нискал себе вечную славу.

Вторым разом, когда Губителем Демонов владели в битве до падения Старого Импилтура в 926 DR, был период правления Короля Белдредра. Его господство известно "Обыскиванием", годичной кампанией в Году Пустого Трона (850 DR), когда молодой король повел армию святых рыцарей в глубины Ролинсвуда, убивая и вычищая демонов, переживших Войны Извергов. Хотя эта кампания и предотвратила старую угрозу королевству, она, к сожалению, выпустила орду демонов на племена Нарфелла на севере Импилтура. Соплеменники выместили свою месть на Импилтур в Году Поднятого Меча (893 DR), когда они объединились под вождем Галушем и вторглись в царство, провозглашая его, как писал мудрец Итеран, "теплыми землями своих предков". Несмотря на нанесенное им поражение в Битве Двенадцати Пик на берегах Реки Солейн, кочевники сумели нанести огромный урон отдаленным восточным границам царства, но не особенно ослабили само царство. Их поражения и смерти их лидера оказалось достаточно, чтобы всадники-кочевники бросились наутек и бежали обратно в нарские степи, завершив еще одну главу "золотого века" Импилтура.

Как и все остальные клинки Королевской Стражи Имбрара, составляющие Наследие Соаржара, *Дорнаввер* благополучно сохранялся Королевским Магом Соаржаром в его башне в Лирабаре до победы Имфраса Великого над ордами хобгоблинов в Году Рассветного Танца (1095 DR) и переучреждении монархии два года спустя. Большинство мудрецов и историков Импилтура верят, что сам король Имбрар владел Губителем Демонов, когда пошел на север в 1127 DR, чтобы подавить угрозу хобгоблинов, вновь растущую в Горах Шпили Гиганта; другие заявляют, что он отдал клинок

своему генералу и командующему Королевской Стражей, Лорду Осперу Веллхэйвену. Единственное, в чем мнение мудрецов сходится - то, что местонахождение и судьба *Дорнаввер* остаются тайной, которая все же должна быть решена.

Описание: *Дорнаввер* выкован из некоего неизвестного сплава, его лезвие многоцветно. Длинная рукоятка обернута с серебряным шнуром, а крестовина также покрыта этим святым металлом. Головка гравирована символом Илматера, Сломанного Бога.

Активация: Меч - +3 *губитель аутсайдеров полторный меч*. Его специальная способность губителя действует только против злых аутсайдеров. Он пылает холодным синим светом (что соответствует заклинанию *свет*), когда находится в пределах 60 футов от демона.

Эффект: Носящий клинок иммунен к эффектам зачарования, производимым демонами, и предоставляет +3 бонус на все спасброски против заклинаний, подобных заклинаниям эффектов и сверхъестественных способностей, используемых демонами. Любой демон, пораженный клинком, должен сделать DC 20 спасбросок Воли, или призывание других представителей его вида блокируется в течение следующего часа. Наконец, владеющий *Дорнаввером* получает Улучшенную Инициативу в качестве бонусного умения.

Клинок дает один отрицательный уровень любому злему существу, которое держит его. Отрицательный уровень остается, пока меч находится в руке, и исчезает, когда его выпускают из рук. Этот отрицательный уровень никогда не заканчивается фактической потерей уровня, но он не может быть преодолен никаким способом (включая заклинание *восстановление*), пока удерживается меч.

Губитель Демонов легендарен среди демонического рода и может быть с готовностью распознан любым демоном при успешной DC 10 проверке Знания (планы) или проверке Интеллекта. Предъявитель его получает +2 бонус обстоятельств по проверкам Запугивания против демонов, узнающих клинок. Отношение любого демона, выдавшего этот клинок, немедленно изменяется на враждебное (см. "Руководство Игрока") к предъявителю. Большинство демонов немедленно сообщит о местоположении меча и его владельце своим товарищам, как только узнают о нем.

Аура/уровень заклинателя: Сильное воплощение. CL 11-й.

Изготовление: Создание Магического Оружия и Доспехов, Улучшенная Инициатива, *изгнание, обнаружение зла, святой удар, иссушающий свет, вызов монстра 1*, создатель должен быть добрым, 131,335 gp, 10,480 XP, 131 дней.

Вес: 6 фнт.

Цена: 262,335 gp.

Ручной коралл Дукар

Этот живущий магический коралл - наследие Дукаров, почти утерянного поддерживающего мир ордена водных волшебников, живущих в Море Упавших Звезд. Имплантированный под кожу ладони, он ускоряет способность хозяина излечиваться и помогает ему дышать воздухом (если он воднодышащий) или жить под водой (если воздуходышащий). Волшебники Дукара знают, как активизировать другие скрытые в коралле способности (см. замену уровней Дукар, выше).

Знания: Дукар - орден волшебников в Море Упавших Звезд, который старается сохранить мир между часто враждующими расами, живущими в этом водном теле. (Знание [история] или Знание [тайны] DC 20)

Волшебники известны своими магическими кораллами-имплантатами и чрезвычайной специализацией в некоторых школах магии. Большинство членов ордена было уничтожено в некоем давно забытом конфликте, и их осталась лишь горстка. (Знание [история] или Знание [тайны] DC 25).

Описание: Этот кусочек коралла размером и формой примерно с медальон - три дюйма в поперечнике, но чуть толще монеты. Он имеет замысловатую структуру, чем-то подобную лабиринту, и многоцветен - розовый, бледно-голубой, желтый и зеленый в случайных узорах.

Коралл грубоват на ощупь и пахнет подобно соленой воде. Будучи погружен в соленую воду, он на мгновение слабо вспыхивает, а затем возвращается в нормальное состояние. Коралл поглощает воду, если был сухим в течение долгого времени, и затем несколько дней кажется чуть влажным.

Активация: Коралл для функционирования должен быть имплантирован под кожу ладони. Для этого достаточно глубоко надрезать руку и прикоснуться раной к кораллу (коралл сам входит в рану и лечит ее после себя). Дукар обычно делают это как часть церемонии инициирования, но сама церемония не требуется. Будучи импантированным, коралл немедленно начинает работать. Коралл автоматически выходит из убитого существа, и хозяин коралла может изгнать его из своей живой плоти, причиняя при этом себе 1d4 пунктов урона в процессе и рана эту руку (см. Вариант Урон определенным областям в "Руководстве Ведущего"). Коралл никоим образом не препятствует использованию этой руки или магических изделий в руке. Ладонь на вид нормальна, кроме узора шишек и вздутий под кожей.

Эффект: Имплантированный коралл увеличивает норму лечения хозяина; добавьте его Hit Dice к количеству очков жизни в день, который он излечивает при отдыхе (таким образом излечение персонажа при отдыхе равняется его Hit Dice x 2 в день, и персона, отдыхающая с долгосрочной заботой, излечивает количество, равное своему Hit Dice x 3 в день).

Коралл медленно регенерирует потерянные члены хозяина и другую разрушенную ткань, ему требуется 1d2 дней, чтобы восстановить отсутствующий глаз, и 2d8 дней, чтобы отрастить отсутствующий член. Если рука с имплантированным кораллом потеряна, тело хозяина не может использовать восстанавливающую силу коралла, и при этом рука не может регенерировать все тело. Эта способность не дает хозяину способность регенерации, описанную в "Руководстве Монстров" (не заставляет большинство атак наносить несмертельный урон и так далее).

Коралл помогает водному хозяину простирается дольше дышать воздухом. Например, водный эльф может обычно выживать вне воды в течение 1 часа на пункт Телосложения перед тем, как начать задыхаться, а сахагин - 1 час на 2 пункта Телосложения. Считайте показатель Телосложения хозяина на 10 пунктов выше с целью определения способности выживать вне воды (так что водный эльф с Телосложением 10 может продержаться 20 часов вместо 10 перед тем, как начать задыхаться, а сахагин с Телосложением 10 - 10 часов вместо 5)

Коралл помогает дышащему воздухом хозяину лучше использовать свой воздух, удерживая дыхание под водой. Считайте Телосложение хозяина на 10 пунктов выше для определения того, насколько долго он сможет держаться под водой, прежде чем потребуются делать проверки Телосложения.

Имплантированный коралл реагирует на присутствие других носителей, устрашающе светясь (свет эквивалентен свече), когда находится в пределах 10 футов от другого существа-носителя. Дукар используют его как символ признания, приветствуя друг друга ладонями.

Хотя коралл - колония живущих существ, для всех игровых целей он рассматривается как объект.

Аура/уровень заклинателя: Слабое призывание. CL 3-й.

Изготовление: Создание Чудесного Предмета, *излечение* или *малое создание*, водное дыхание, 800 gr, 64 XP, 1 день.

Вес: -

Цена: 1,600 gr.

Символ веры

Символ веры - малое магическое изделие, настроенное на определенное божество. Эти символы обычно несут отдельный кантрип или орисон, связанный со сферой или догмой божества.

Знания: *Символы веры* обычно даются в дар исключительным членам церкви или кому-либо, кто выполнил существенную, но не спасительную службу. (Знание [религия] DC 10)

Среди добрых церквей общепринято для владельца отдать символ веры другому последователю своего божества, когда он больше не имеет в нем потребности или если он считает, что кто-либо нуждается в нем больше, чем он сам. (Знание [религия] DC 15)

Описание: Эта маленькое украшение напоминает простое ожерелье с маленьким брелком, на котором отпечатан или вырезан святой символ. *Символ веры* и его ожерелье могут быть металлическими, деревянными, костяными или из любого материала, соответствующего рассматриваемому божеству. Когда активизирован, *символ веры* может светиться, производить шум, ярко вспыхнуть или менять температуру, в зависимости от своих функций и своего божества.

Предпосылка [необязательная]: *Символ веры* работает только для прихожанина божества, святой символ которого он несет.

Активация: *Символы веры* активизируются командным словом, обычно требуя несколько слов молитвы (типа "Илматер защищает меня"), но иногда имени божества достаточно.

Эффект: В *символ веры* обычно вложено заклинание 0-го уровня, употребляемое дважды в день. Некоторые из них имеют два заклинания, каждое из которых употребляемо однажды в день. Далее представлены обычные заклинания символов веры, связанных со специфическими божествами.

Арворин - *сообщение, достоинство*

Чонти - *исправление, наблюдение природы* ^{Mag}

Кореллон Ларетиан - *обнаружение магии, вызов инструмента*

Илистри - *звук привидения, руководство*

Гарл Сияющее Золото - *ловкость рук, достоинство*

Ханали Селанил - *малая маскировка* ^{Mag}

Хелм - *достоинство*

Хорус-Ре - *вспышка, посылка*

Илматер - *лечение незначительных ран*

Латандер - *свет*

Льюру - *лечение незначительных ран, свет*

Миллики - *обнаружение яда, узнать направление*

Морадин - *сопротивление*

Огма - *певчая птица* ^{Mag}, *вызов инструмента*

Селунэ - *свет, колыбельная*

Сунни - *ошеломление, малая маскировка* ^{Mag}

Торм - *руководство, достоинство*

Тимора - *руководство*

Тир - *сопротивление, достоинство*

Йондалла - *открыть/закрыть, очистить еду и питье*

Аура/уровень заклинателя: Слабое (шкала зависит от индивидуального предмета). CL 1-й.

Изготовление: Создание Чудесного Предмета, соответствующее заклинание или заклинания, 150 gr, 12XP, 1 день.

Вес: -

Цена: 300 gr.

Доспех летучей охоты

Этот уныло-серый доспех, сделанный из стеклянной стали (см. врезку), предоставляется каждому новому члену Рыцарей Летучей Охоты Нимбрала, пока они считаются Рыцарями-Новичками. Он обеспечивает магическую защиту от ударов, а также предоставляет мягкое приземление, если носящий в полете выпадет из седла.

Знания: Этот доспех не может быть куплен как обычно; только Лорды Нимбрала и некоторые мощные маги Халруаа знают секреты его изготовления, и Лорды Нимбрала, как правило, магически настраивают доспех на определенного владельца, делая его бесполезным для кого-либо еще. (Знание [тайны] DC 15)

Описание: *Доспех летучей охоты* - полный пластинчатый доспех, изготовленный из стеклянной стали, но он окрашен в уныло-серый цвет и не пылает, как *итормовой доспех* (см. ниже).

Предпосылка: Только персонажам по крайней мере с одним уровнем в престиж-классе рыцарь Летучей Охоты предоставляется использование этого доспеха.

Эффект: *Доспех летучей охоты* - +1 *стеклянной стали* полный пластинчатый доспех. Доспех также функционирует как *кольцо падения пера* (см. "Руководство Ведущего").

Аура/уровень заклинателя: Слабое отречение; CL 5-й.

Изготовление: Создание Магического Оружия и Доспехов, *падение пера*, 12,650 gr, 160 XP, 4 дня.

Вес: 25 фнт.

Цена: 14,650 gr (но см. Знания, выше).

Хадриллис

Хадриллис - меч основания Рашемена, которым владел герой Ивенги, чтобы вышвырнуть с земли бич вызванных нарами демонов. Легендарный Губитель Эльтаба, как он также известен, как считают, способен вычеркнуть проклятие Земель Демонов из наций, ограничивающих Восточный Предел.

История: *Хадриллис* - легендарный магический клинок Ивенги. При помощи *Хадриллиса* герой полурус-полурашеми освободил Рашемен от правления Эльтаба, Лорда Скрытого Слоя, в Году Кожаных Щитов (-75 DR), вытеснив принца демонов и его миньонов с земли.

Происхождение *Хадриллиса* утеряно во мгле времен, но он, похоже, роматарского происхождения, предположительно дан Ивенги вичларан^{НВ}, обычно известными как Ведьмы Рашемена, секретным содружеством, сформированным в дни смерти Роматара для сохранения магических знаний этой империи. Клинок может быть выкован первым из времионни^{НВ}, обычно известных как "Старые" - мужчины -рашеми - тайные заклинатели, специализирующиеся в создании магических изделий. Поддерживая эту веру, времионни рассказывают о "великом клинке, выкованном богами и данным капитану армий Роматара, чтобы уничтожить самые безобразные работы связывающих демонов наров".

После поражения Эльтаба череда Железных Лордов Рашемена владела *Хадриллисом* как символом государства рашеми. Меч был утерян во время восстания Брегга Сильного (189-194 DR), разжегшим восстание против вичларан, после того как они отказались назвать его Железным Лордом. Клинок вновь ненадолго появился на рынках Кенстела^{УИФ} (ныне Безантур) несколько лет спустя, был куплен клериком Анура и увезен в малхорандский город Султим.

Воплощение Анура использовало меч для великого эффекта в течение Войны Когтей (202-204 DR), злополучного вторжения в южный Унтер и Малхоранд Аркаиуса из Эльтабарана. Эльтаб был побежден на поле битвы и заточен под Горой Тэй с помощью магии оружия.

После войны Хадриллис был возвращен в Кровавую Крепость Султима, где, как полагает церковь Анура, он и остается, скрытый в древнем подземном арсенале на случай, если Малхоранду вновь придется защищаться от махинаций Эльтаба. По правде говоря, меч был украден несколько столетий назад ведьмами Рашемена и заменен превосходной подделкой.

После возвращения в Рашемен *Хадриллис* удерживала череда Железных Лордов, но ни один не владел им открыто, потому что вичларан проинструктировали их держать его скрытым на тот случай, если Эльтаб когда-либо вернется. В Году Щита (1367 DR), после того, как землетрясение разрушило Тэйский город Эльтаббар, вичларан обнаружили спасение Эльтаба из его построенной зулками тюрьмы. Затем вичларан проинструктировали правящего Железного Лорда дать *Хадриллис* банде авантюристов, которые только что остановили вторжение Тэя в Рашемен. Авантюристы использовали клинок, чтобы нанести поражение замыслу Сзасса Тэма связать Эльтаба с тронном Таксорила девятью Рунами Хаоса, но Лорд Скрытого Слоя в результате сбежал. Хотя авантюристы, как полагают, также пережили битву, ни кто не верит, что меч все еще у них или у Сзасса Тэма.

Описание: Этот мощный клинок из холодного железа мастерски выкован и украшен с обеих сторон клинка рунами Ромвирана, разъяряющими его имя. Рукоятка обернута шкурой аугиски, редкого конского монстра, которого можно найти в ледяных водах Озера Ашейн.

Активация: *Хадриллис* - +3 губитель аутсайдеров святой холодного железа великий меч. Его специальная способность губителя функционирует только против злых аутсайдеров. Он пылает (что равно по сути заклинанию *свет*), когда обнажен.

Эффект: AL CG; Интеллект 17, Мудрость 10, Харизма 17; Речь (Общий, Дварфский, Эльфийский, Оркский, Ромвира); телепатия; 120-фт темновидение и слушание; показатель Эго 19.

Меньшие силы: *Слепота* 3/день (только на пораженную цель), *обнаружение магии* по желанию, *сила быка* 3/день (только владелец).

Великая сила: *Чистка невидимости* (дальность 30 футов) 3/день.

Специальная цель: Нанести поражение/убить злых аутсайдеров, определенно - Эльтаба.

Посвященная сила: *Хадриллис* имеет уникальную способность разрушить Адамантиновые Оковы, которые находятся в глубинах Цитадели Призывающих, легендарных нарфеллских руинах близ устья Стонущего Ущелья в Импилтуре. Эти

Стеклоанная сталь

Сделанная аваризель и солнечными эльфами в алхимическом процессе, требующем обширных знаний и в металлургии, и в искусстве стеклодувов, стеклоанная сталь объединяет силу железа с прозрачностью стекла. Она главным образом используется в качестве строительного материала в фантастических замках, но из нее можно также изготавливать оружие и доспехи (хотя доспехи из стеклоанной стали намного дороже в производстве, чем самый украшенный клинок). Стеклоанная сталь прочнее и легче железа и полностью прозрачна, не имея зеленоватого оттенка обычного стекла.

Изделия, сделанные из стеклоанной стали, весят лишь в половину от обычного. Изделия, не изготовляемые в первую очередь из металла, нет смысла делать из стеклоанной стали. (Нагрудник может быть сделан из стеклоанной стали, но шкурный доспех - нет).

Доспехи из стеклоанной стали считаются на одну категорию доспеха легче, чем нормальные, с целью движения и других ограничений. Тяжелые

доспехи рассматриваются как средние, а средние доспехи - как легкие, но легкие доспехи все же считаются легкими. Шанс провала тайного заклинания для доспехов и щитов, сделанных из стеклоанной стали, уменьшен на 10%, максимальный бонус Ловкости увеличен на 2, а штрафы проверки доспеха уменьшены на 3 (до минимума 0).

Стеклоанная сталь имеет твердость 20 и 40 очков жизни на дюйм толщины. Оружие и доспехи, изготовленные из стеклоанной стали, считаются изделиями мастерской работы в отношении времени создания, но качество мастерской работы не затрагивает ни зачарованный бонус оружия, ни штраф проверки доспеха доспехов.

Модификатор стоимости предметов: Легкий доспех +2,000 gr, средний доспех +6,000 gr, тяжелый доспех +12,000 gr, щит +2,000 gr, оружие +500 gr, другие изделия +100 gr/фнт.

Это описание обновляет и заменяет предыдущие описания стеклоанной стали

уникальные оковы связывают Эльтаба и рассеянные демонкисты (крошечные карманы 248-го слоя Абисса) с Землями Демонов Фаэруна.

Индивидуальность: Хадриллис поглощает своим призывом, убеждая своего владельца на битву с любым извергом, что представляет собой по сути попытку *доминировать* над любым владельцем, отказывающимся от такой битвы. Меч угрюм и замкнут, когда нет его ненавидимых противников, не видя особого смысла в борьбе с "безмозглыми монстрами".

Аура/уровень заклинателя: Сильное отречение; CL 18-й.

Изготовление: Создание Магического Оружия и Доспехов, *слепота/глухота, сила быка, обнаружение магии, святой удар, чистка невидимости, вызов монстра 1*, создатель должен быть добрым, 67,850 gp, 2,700 XP, 68 дней.

Вес: 8 фнт.

Цена: 135,350 gp.

Символ Арфистов

Арфисты имеют много друзей и союзников, и иногда они вознаграждают тех, кто послужил им службу. Они также любят отмечать своих друзей и возлюбленных, чтобы другие Арфисты могли присмотреть за ними. Символ Арфиста - малое магическое изделие, дающее владельцу маленькую выгоду и позволяющее Арфистам распознать его. Такие изделия часто носят приключенцы - сыновья и дочери Арфистов.

Описание: Эта маленькая брошка сделана из серебра. Ее головка - плоский диск с рельефом ручной арфы. Некоторые *символы Арфистов* сделаны из золота или других материалов, имеют различные рельефные символы типа музыкальной ноты или дерева, или другие формы типа поясных застежек, браслетов или колец.

Когда его сила используется, *символ Арфистов* слегка светится, становится теплее, мягко гудит или дает некий другой маленький сигнал, что функционирует. Этот сигнал никогда не противоречит назначению предмета; например, символ, который дает бонус по проверкам Скрытности, никогда не станет светиться, а тот, который помогает проверкам Бесшумного Движения, не производит шума.

Активация: *Символ Арфистов* требует командного слова для активации, как только он одет, но будучи активизированным, он продолжает функционировать, пока его носят; снятие его заканчивает выгоду, пока он не будет надет снова и снова не будет произнесено командное слово. Командные слова - фразы, составленные из слов, которые не произносятся вместе, типа "благословляемый Жентарим", "дружественный фаэрим" или "пьяный голем". *Символы Арфистов* не работают для злых существ.

Эффект: *Символ Арфистов* обеспечивает +2 бонус компетентности на отдельный навык, типа Подъема, Дипломатии, Скрытности, Знания (тайны) или Исполнения (пение). Специфический навык каждого *символа Арфистов* обычно выбирается основываясь на на потребностях персоны, носящей его. Например, Арфист, сын которого склонен к прямолинейным речам, может дать ему символ, добавляющий +2 к его проверкам Дипломатии.

Если *символ Арфистов* и *булавка Арфистов* (см. "Магию Фаэруна") касаются любым способом, на мгновение появляется символическое свечение. Это свойство позволяет Арфистам проверять, является ли символ фактически предметом Арфистов или всего лишь напоминает его.

Аура/уровень заклинателя: Слабое превращение. CL 5-й.

Изготовление: Создание Чудесного Предмета, создатель должен иметь 2 разряда в навыке символа, 150 gp, 12 XP, 1 день.

Вес: -

Цена: 300 gp.

Молот Присяги

Этот дварфский военный молот получает дополнительную силу, если его владелец клянется присягой уничтожить врага, обидевшего его. Он берет свою цену, если владелец оказывается не в состоянии отомстить за себя или если он тратит его силу на тривиальные вызовы.

Знания: Созданный священником-дварфом, потерявшим при атаке друу двух сыновей, *Молот Присяги* был его путем мести темным эльфам. (Знание [история] DC 15)

Он дал клятву тишины и бился против друу в течение года, прежде чем они сумели убить его (Знание [история] DC 20) Молот продали торговцу-дуэргару, и с тех пор его не видели. (Знание [история] DC 25)

Описание: Этот дварфской работы военный молот даже выглядит сердитым; форма его оголовника и уклон надписи на Дварфском указывает на кипящую ярость его создателя, которую он вынашивал в течение всего времени, когда он ковался и обрабатывался.

Дварфская надпись гласит: "За моих сыновей, Кхондара и Кхондаса Камнеломов, убитых руками темных эльфов, проливая кровь которых, я отомщу стократ, прежде чем умру, в чем клянусь перед лицами Морадина, Берронар и Горма".

Когда им владеют, оружие излучает слабые флюиды ограниченного гнева. Когда силы его мести активизированы, эта эмоция возрастает до кипящей ненависти, как будто наполняя молот палящим жаром и облегчая его вес, так что он кажется в руках владельца легким, как перышко.

Активация: Чтобы активизировать специальные силы молота, владеющий им должен поклясться присягой на Дварфском (повторяя ее фонетически за другой персоной, если владелец не говорит на Дварфском) поддержать священную клятву, пока некий указанный акт мести не будет завершен. Владелец должен заявить характер необходимого акта (типа "убить того, кто убил моих родителей"), и достижение этой мести должно быть добрым делом (злой персонаж не может использовать специальные силы молота, чтобы отомстить добрым героем), иначе попытка терпит неудачу. Специальные силы заканчиваются, если условия мести выполнены или если владелец отказывается от своей задачи или умирает. Молот может предписывать только одну присягу одновременно и не может принимать новую присягу, пока предыдущая не выполнена или не отброшена, или пока предыдущий присягнувший не умирает или не отдает молот.

Эффект: *Молот присяги* - обычно +2 *военный молот*. Будучи активизирован присягой, он становится +5 *военным молотом*, нанося дополнительные 2d6 пунктов урона, и его критический множитель увеличивается до x4; эти усовершенствования применяются только против существ, непосредственно связанных с путем мести владельца. Против всех других существ активизированный молот функционирует подобно оружию мастерской работы без любых зачарованных бонусов.

Как заявлено ранее, владелец для активизирования оружия должен принять священную клятву и поддерживать ее, пока его мечь не завершена. Клятвы воздержания, целомудрия и чистоты - подходящие клятвы, все они представлены как умения в "Книге Возвеличенных Дел". Выбор одной из этих клятв также обеспечивает выгоду, связанную с соответствующим умением. Другие возможные клятвы включают безмолкие, никогда не улыбаться или не смеяться, есть только хлеб и воду и так далее; эти виды клятв не обеспечивают никакой игровой пользы, кроме формирования увеличенной силы молота.

Когда владелец достигает своей праведной мести, молот вновь становится +2 *военным молотом*. Владелец немедленно получает один отрицательный уровень. Если владелец нарушает свою присягу или отказывается от поиска мести, молот временно теряет все свои магические бонусы, а владелец получает два отрицательных уровня.

Аура/уровень заклинателя: Сильное воплощение. CL 15-й.

Изготовление: Создание Магического Оружия и Доспехов, *обет/миссия* или создатель должен иметь умение Священная Клятва^{ВД}, 15,600 gp, 1,200 XP.

Варианты: Пламенный или губитель дрею (+14,000 gp), метательный возвращающийся (+32,000 gp), *оберег рока*^{Маг} (+38,500), *обратный удар*^{Маг} (+54,000 gp).

Цена: 30,600 gp.

Четыре Неохотных

Это оружие источает силу и совершенство. Маркировки на Небесном языке описывают его способности, командные слова и предназначение. Все его силы бессмертны, но некоторые весьма и весьма способны наносить поражение многим врагам и предназначены для нанесения поражения врагам без причинения долгосрочного вреда.

Знания: Сотни лет назад четыре союзнических члена нескольких добрых Фаэрунских церквей боялись, что Бэйн и другие злые божества могут так или иначе повернуть добрые церкви и страны мира друг против друга. Союзники создали четыре магических оружия, наполненных способностью истощать противников без вреда, надеясь, что это оружие позволит тем, кто более нормален, вызывать мир без потери жизни. Это оружие называется Четыре Неохотных и названо так потому, что их создатели не желали когда-либо увидеть добро, бьющееся с добром. (Знание [история] DC 20)

После того, как оружие было завершено, союзники магически скрыли его, связав невидимым заклинанием, которое обнаружит их, когда они будут необходимы, и даст в руки тех, кто сможет установить порядок. (Знание [история] DC 25)

В последние несколько лет видели два из этого оружия; дипломаты волнуются, что это предсказывает вооруженный раздор между добрыми правительствами и верами, но некоторые полагают, что дикая магия в течение Времени Неприятностей повредила скрывающее заклинанию, которое с тех пор распуталось, и кое-что из оружия было найдено. (Знание [история] DC 30)

Описание: Четыре Неохотных - различное оружие, но оно имеет общие элементы своей внешности. Все оно сделано из материалов светлого цвета - яркая ли это сталь или бледная древесина. Все несут надписи на Небесном, показывающие имя оружия, его силы и предназначение всех четырех оружий; любой, держащий оружие, автоматически понимает написанное и знает, что это написано на Небесном.

Наковальня Надежды: Этот dwarфский военный молот имеет мифриловую инкрустацию на своем оголовнике в форме молота и наковальни. Его ручка обернута кожей призрачного рта. Когда силы молота активны, мифриловые инкрустации сияют подобно горну, и оружие шепчет dwarфские скандирования.

Леди Правосудие: Этот длинный меч имеет древнюю обернутую кожей рукоятку. Гарда гравирована маленьким абстрактным символом - парой сбалансированных весов. Когда его силы активны, меч пылает бронзоподобным светом, и лезвие при ударе звенит подобно колоколу.

Лорд Сна: Этот прекрасный эльфийский длинный лук имеет тетиву, которая иногда кажется серебряной нитью, а иногда - не более материальной, чем пыль в солнечном луче. Там, где владелец смыкает пальцы, есть четыре символа полумесяца, по одному для каждого пальца. Когда его силы активны, лук испускает успокаивающее тепло и, кажется, жужжит себе под нос эльфийскую мелодию.

Дева Вод: Этот четвертной посох выглядит скорее как трость, чем как оружие, так как он толще на одном конце и несколько скрючен вокруг гладкого места, где его держал бы идущий. По одной из сторон на всю длину посоха бежит стилизованный водопад, падающий в вырезанный пруд, окружающий основанием посоха. Когда его силы активны, по выправленному водопаду бежит прохладная, чистая вода, и посох пахнет, как поляна молодого клевера.

Предисловие: Только существа, имеющие одно или более возвышенных умений (см. выше), могут использовать это оружие без штрафа. Оружие дает один отрицательный уровень любому другому добруму или нейтральному существу, которое пытается использовать его. Оно дает два отрицательных уровня любому злостому существу, которое пытается использовать его. Отрицательный уровень или уровни остаются, пока оружие находится в руке, и исчезают, когда оружием больше не владеют. Эти отрицательные уровни никогда не заканчиваются фактической потерей уровня, но они не могут быть преодолены никаким способом (включая заклинание *восстановление*), пока оружием владеют. Ни одно из магических свойств оружия не функционирует в руках злого существа (включая предоставление способности читать написанное на Небесном на оружии).

Активация: Все силы оружия активизируются командным словом. Так как командные слова написаны на каждом оружии, любое незлое существо может использовать специфическое оружие, произнеся его командное слово.

Эффект: Каждое из Четырех Неохотных - +1 *милосердное*^{Маг} оружие с уникальными свойствами. Три из них, кажется, имеют элементарную индивидуальность, хотя нет никаких записей о том, что оружие фактически общалось с кем-либо; это скорее чувство или понимание владельцем, что оружие - нечто большее, чем предмет.

Наковальня Надежды предназначена, чтобы не дать добрым dwarфам наносить вред друг другу. Он производит эффект *доброй надежды* раз в день. Он испускает 60-футовую ауру, которая воздействует только на добрых dwarфов; любой такой противник в пределах ауры должен сделать DC 11 спасбросок Воли или покинуть битву, чтобы подумать в течение следующего часа о том, почему он бьется и служит ли битва добрым целям и расе dwarфов в целом. Попавшие под воздействие dwarфы прекращают атаковать и покидают битву самым безопасным из возможных способов; если владелец или его союзники в это время атакуют dwarфа под воздействием, эффект на этого dwarфа немедленно заканчивается. Dwarф, делающий спасбросок против этого эффекта, иммунен к нему в течение следующих 24 часов. Это оружие, похоже, не имеет индивидуальности.

Леди Правосудие предназначен освободить противников от магии, которая вынуждает их биться или заставляет их полагать, что владелец - их враг. Если противник владельца находится под эффектом такой магии (включая заклинания *зачарования*, наложенные врагами владельца, заклинание *замешательство*, заставляющее цель атаковать ближайшее существо), удар по противнику мечом позволяет владельцу попытаться рассеять ее, делая проверку уровня заклинателя (d20+10) против уровня заклинателя, контролирующего магию. Эта способность может использоваться по желанию. *Леди Правосудие* изучает защитную ауру в 20-футовом радиусе, которая дает существам в области +4 бонус сопротивления на спасброски против воздействующих на разум заклинаний и способностей. *Леди Правосудие* имеет строгую женскую индивидуальность; ее владелец чувствует, когда она рассержена некоей очевидной неудачей, которую он показал.

Лорд Сна предназначен для того, чтобы быстро выводить из строя противников, прежде чем они смогут поднять тревогу или подвергнуть опасности других. Хотя лук может стрелять и обычными стрелами, владелец может также стрелять из него лучами света, заставляющими цель с 4 HD или меньше сделать DC 11 спасбросок Воли или заснуть на 10 минут, как будто под воздействием заклинания *сон*. Лук может выстреливать до пяти таких "стрел" в раунд (что зависит от количества атак, которые владелец может делать за раунд). Раз в день он может производить эффект *твердого тумана*. *Лорд Сна* имеет индивидуальность пожилого мужчины, передавая отеческие чувства, и его владелец чувствует, когда лук старается повернуть или увести его от определенного курса действий.

Дева Вод предназначена для того, чтобы быстро заканчивать военные действия и дать народу возможность вновь договориться. Посох излучает эффект *спокойных эмоций*; существо, сделавшее спасбросок против этого эффекта, иммунно к нему в течение 24 часов после этого. Раз в день посох может обернуться в форму *символа убеждения*; существа, на которых воздействует *символ*, рассматривают владельца как друга и говорящего беспристрастно. Если владелец предпринимает враждебное действие против одного из существ, на которых воздействует *символ*, эффект нарушается для всех из них. *Дева Вод* имеет грустную женскую индивидуальность, подобную таковой женщины, сожалеющей, что ее дети хотят покинуть дом в поисках неприятностей. Ее владелец чувствует, когда она расстроена планом, который является опасным.

Аура/уровень заклинателя: Умеренное превращение. CL 10-й.

Изготовление: Создание Магического Оружия и Доспехов плюс один из следующих списков заклинаний и затрат в зависимости от специфического оружия.

Наковальня Надежды: добрая надежда, лечение легких ран, зачарование персоны, 11,112 gp, 864 XP, 22 дня.

Леди Правосудие: рассеивание магии, магический круг против зла, лечение легких ран, 11,815 gp, 1,000 XP, 25 дней.

Лорд Сна: твердый туман, лечение легких ран, сон, 16,575 gp, 1,296 XP, 33 дня.

Дева Вод: символ убеждения, спокойные эмоции, лечение легких ран, 19,000 gp, 1,472 XP, 37 дней.

Цена: *Наковальня Надежды* 21,912 gp, *Леди Правосудие* 25,315 gp, *Лорд Сна* 32,775 gp, *Дева Вод* 37,400 gp.

Кольцо высказывания правды

Кольцо высказывания правды - предметы, носимые Геральдами Нимбрала, чтобы определить вину или невиновность любого, кого они подвергают сомнению.

Описание: Каждое из этих колец - простая латунная полоска с чередующимися треугольниками, гравированными на его внешней поверхности.

Активация: Как свободное действие, носящий может произнести командную фразу ("говори явно" в Халруаа), чтобы активизировать силы кольца. Это можно делать до пяти раз в день.

Эффект: Кольцо обеспечивает эффекты заклинаний *обнаружение мысли* и *зона правды* (см. "Руководство Игрока") в пределах области 20-фт радиуса. Эффекты позволяют носящему читать поверхностные мысли любого существа в области, в то же время не позволяя этим существам говорить любую преднамеренную ложь. Эти эффекты длятся, пока носитель концентрируется, или 3 минуты.

Аура/уровень заклинателя: Слабое зачарование/предсказание; CL 3-й.

Изготовление: Сковать Кольцо, *обнаружение мысли*, *зона правды*, 13,500 gp, 1,080 XP, 14 дней.

Вес: -

Цена: 27,000 gp.

Штормовой доспех

Когда член Рыцарей Летучей Охоты достигает полного Рыцарства (получает три уровня в престиж-классе), Лорды Нимбрала дарят этому персонажу комплект этого известного пылающего стеклянного доспеха легенд.

Знания: Этот доспех не может быть куплен как обычно; только Лорды Нимбрала и некоторые мощные маги Халруаа знают секреты его изготовления, и Лорды Нимбрала, как правило, магически настраивают доспех на обозначенному носителе, делая его бесполезным для кого-либо еще. (Знание [тайны] DC 15)

Описание: *Штормовой доспех* - полный пластинчатый доспех, сработанный из стеклянной стали (см. выше), который затем был зачарован, чтобы ярко пылать всеми цветами радуги, оттенки которой управляются носящим. Они получают яркость с яростью или с увеличением волнения носящего, и их освещенность снижается, если сознание или физическая живучесть носителя терпят неудачу.

Предпосылка: Только персонажам по крайней мере с тремя уровнями в престиж-классе Рыцарь Летучей Охоты предоставляют использование этого легендарного доспеха.

Эффект: *Штормовой доспех* - +1 стеклянной стали полный пластинчатый доспех неустойчивости и сопротивления электричеству. Доспех также функционирует как *кольцо падения пера* (см. "Руководство Ведущего").

Аура/уровень заклинателя: Умеренное отречение. CL 9-й.

Изготовление: Создание Магического Оружия и Доспехов, *падение пера*, *танцующие огни*, 29,150 gp, 1,480 XP, 37 дней.

Варианты: Преданной службой и выдающейся работой Рыцарь Летучей Охоты может заработать себе ранг Командира (десять уровней в престиж-классе) и большее магическое усиление своего *штормового доспеха*, что делает его *великим штормовым доспехом*. См. престиж-класс Рыцарь Летучей Охоты (выше) для деталей.

Вес: 25 фнт.

Цена: 47,650 gp (но см. Знания, выше).

Табард геральда Нимбрала

Геральды Нимбрала носят отличительные с черно-белыми трубками треугольные табарды, униформу со способностью *полета*, позволяющую им быстро передвигаться от точки к точке Нимбрала при необходимости.

Знания: Треугольная форма табарда повторяет святой символ Лейры, но никакой из Геральдов не будет рассказывать этого. (Знание [религия или местный Нимбрал] DC 10)

Описание: Табарды идентичны подпоясанным черным робам в форме равностороннего треугольника, одна точка которого на поясе, а две других предоставляют носящему широкую, внушительную накидку.

Активация: Рак в день носящий может произнести командное слово ("наверх" в Халруаа) как свободное действие, чтобы активизировать табард, позволяя носящему использовать эффект *полета* до 5 минут.

Эффект: Каждый из табардов магически сопротивляется почве и загрязнению, а также позволяет носящему летать (как заклинание, см. "Руководство Игрока").

Аура/уровень заклинателя: Слабое превращение; CL 5-й.

Строительство: Создание Чудесного Предмета, *полет*, 2,700 gp, 216 XP, 6 дней.

Варианты: Есть свидетельства того, что Лорды Нимбрала часто временно присуждают дополнительную магию табардам для использования ее носящим при определенных задачах.

Вес: 2 фнт.

Цена: 5,400 gp.

Неверзнаки Зундаэразилим

Зундаэразилим, древний стальной дракон, тайно обосновавшаяся в Невервинтере, дает эти специальные символы своим агентам, Мягким Когтям, чтобы помочь им исполнять их обязанности для нее и идентифицировать друг друга.

Знания: Пр оисхождение этих магических знаков потеряно в истории, хотя подобные им в свое время часто обрабатывались мощными семействами волшебников Халруаа. (Знание [история] DC 20)

Когда их спрашивают, члены таких семейств, о которых известно, что они изготавливали их в прошлом, либо не выражают никаких знаний о таких вещах, или просто игнорируют прямые вопросы.

Зундаэразилим, стальной дракон - лидер Мягких Когтей, обосновавшаяся в Невервинтере, имеет тайник *неверзнаков*, данных ей в Году Наблюдающего Холода (1320 DR) Энциблом Мритавваланом, умирающим последним членом семейства Халруаа Мритаввалан. (Знание [история] DC 30)

Описание: Все *неверзнаки Зундаэразилим* выглядят как одинаковые глянцевые гладкие серебристо-синие четырехконечные металлические звезды. Каждый из них 1 дюйма толщиной и приблизительно 4 в поперечнике по лучам. Они легче, чем можно предположить по их объему, проткнуты в центре, чтобы можно было повесить их на цепочку или шнурок, и их острия и грани округлены и затуплены. Они сделаны из неизвестного сплава, который чрезвычайно долговечен и износостоек. Фактически, трудно оставить на *неверзнаке* отметку чем-либо, за исключением выковавшего его молота: сломанный, символ, как правило, за секунду сгорает во вспыхнушем безопасном пламени. Все *неверзнаки* защищены обработкой синим сиянием ^{Mar}, и все они испускают приятный металлический аккорд четырех тонов, подобно квартету колокольчиков, когда они поражены (что трудно проделать без осторожной магической работы).

Предпосылка: Обработка *неверзнак* не дает каких-либо намеков на его способности; Зундаэразилим инструктирует своих агентов о силах знака, давая информацию о самых сильных способностях, только когда она готова довериться специфическому Мягкому Когтю.

Активация: Все силы *неверзнака* функционируют, если предметы взяты голой плотью и носитель пожелал привести силу в действие (стандартное действие). Каждая из трех непрерывных сил, упомянутых ниже, может использоваться однажды в день.

Эффект: *Неверзнаки* постоянно функционируют как *перчатка хранения*, *кольцо падения пера* и *кольцо щита разума* (см. "Руководство Ведущего"). Символы, как известно, имеют следующие дополнительные силы (они могут иметь и больше, но дракон не показала их):

Посылка (см. "Руководство Игрока").

Телепорт (см. "Руководство Игрока").

Прослеживание неверзнака: Как *узнать направление* (см. "Руководство Игрока"), кроме того, что указывается самый близкий *неверзнак*.

Аура/уровень заклинателя: Сильное призывание, CL 9-й.

Изготовление: Создание Чудесного Предмета, *телепорт*, *посылка*, *необнаружение*, *уменьшение предмета*, *падение пера*, *узнать направление*, 33,500 gp, 2,680 XP, 67 дней.

Вес: 1/2 фнт.

Цена: 67,000 gp.

Малый артефакт

Артефакты - мощные, уникальные, созданные с определенной целью магические изделия, отродье множества утерянных цивилизаций и империй. С ними нужно обращаться с чрезвычайной осторожностью, поскольку их способности выше, чем таковые более мирских магических предметов.

Корона Нарфелла

Древняя корона, носящая это имя и обладающая зловещими силами, некогда носилась легендарным Нентиархом Нарфелла. После того, как этот злой предмет был уничтожен, его части были вновь скованы богами Триады в мощный символ отказа Импилтура поклоняться армиям Абисса. Новая *Корона Нарфелла* наполнена силами, продвигающими добро и закон. В настоящее время это - королевская корона Импилтура.

История: В -970 DR правящий Нентиарх (король) Тарос построил великую усаженную деревьями крепость Дун-Тарос в сердце современного Ролинсвуда, у верховий Реки Солейн. Некоторые приписывают его возвышение приобретению падшего артефакта, который стал известен как *Корона Нарфелла*, в то время как другие утверждают, что это возникло из-за

комбинации случайных событий и его личного магнетизма. Хотя об истинном происхождении Короны мы никогда не узнаем, думается, что Оркус, Принц-Демон Нежити, дал шлем Нентиарху как часть темного договора. В любом случае, после объявления империи Нарфелла и водружения *Короны Нарфелла* Нентиарх продолжил завоевывать одно мелкое королевство нарав за другим, последним из них было королевство Ашанат. Армия Нентиарха буквально стерла столицу Ашаната, Шандолар, оставив от него немногим более чем миф и рассеянные груды щебня по западному берегу Озера Ашейн. К -900 DR империя Нарфелл протянулась от нагорья Импилтура до Ашаната и от восточных склонов Гор Шпили Гиганта до северного берега Реки Умбер.

В последовавшее столетие правители Нарфелла устремили свой взор на Плато Приадор (теперь Плато Тэй), оставшееся после отступления Малхоранда домом лишь только кочевым племенам кентавров и гноллов. Понимая, что империя Роматар на востоке имела подобные проекты, последовательный Нентиарх повел двухаспектную политику - бесконечных стычек и основания поселений. Племенные земли Рашеми, лежащие между Озером Ашейн и Рассветными Горами, ограничивались с севера и юга Роматаром и плато. В то время как нарфеллские поселенцы струились юг и восток, занимая территории, армии Нентиарха окружили силы Роматара в Рашемене, стравливая варварских рашеми друг с другом и с армиями Роматара. Ранние успехи Нарфеллом, продлившие пределы империи на северный берег Моря Аламбер, полностью изменились после -623 DR из-за непродуманного вторжения Малхоранда и неожиданной атаки армии Роматара. Чтобы избежать падения империи, правящий класс Нарфелла был вынужден обратиться к демонической помощи, узнав колдовское искусство, побужденное нахешпыванием падшей Короны Нарфелла. В -150 DR столетия войны в итоге завершились великим пожарищем, поглотившим обе империи и оставившим весь спектр вызванных существ на землях, которыми они когда-то управляли.

В ранние дни Короны ее силы были сравнительно мягки, получая темную цену от носящего только с его смертью. Души тех, кто смел призывать силы Короны, поглотились ей после их смерти, а их тела превратились в привидений короны. Однако, в -150 DR *Корона Нарфелла* стала действительно мощной, и почти наверняка ее злая убедительность повернула нарфеллский двор к объединению с извергами и управляла сердцами череды Нентиархов.

В течение столетий после падения Нарфелла *Корона Нарфелла* была одним из многих нарфеллских артефактов, забытых в глубинах Цитадели Призывающих, расположенной к северу от Холма Гробниц. Неясно, умер ли последний из Нентиархов, управлявших Нарфеллом, в катакомбах под Цитаделью Призывающих, или Корона была помещена туда после его смерти. В любом случае, после того, как импилтурские исследователи пробудили давно дремлющих извергов под Ролинсвудом и Лесом Летир, мощный балор по имени Ндулу собрал войско демонов и прошел на Цитадель Призывающих. Некоторые заявляют, что балором управляла рука Оркуса, в то время как другие утверждают, что Ндулу просто искал артефакты, чтобы пополучить их силу для себя. Безотносительно побуждений изверга, его амбиции были приостановлены, когда паладин Саршел вступил в Цитадель и разрушил *Корону Нарфелла* в Году Видения (731 DR). Разрушение артефакта так или иначе сломало спину армии демонов, позволив защитникам Импилтура одержать верх.

Хотя Саршел собрал все физические части Короны, привидения короны сбежали, и с ними ушла тьма, окружавшая артефакт. Высокие священники Илматера, Торма и Тира сотрудничали, чтобы перековать физическую корону в сияющий маяк правосудия, правды и милосердия, в то время как Ндулу изловил привидений короны, чтобы сковать теневую корону, позже известную *Стенающая Корона Ндулу*.

Перекованная *Корона Нарфелла* служила частью регалий Импилтура с тех пор, как Саршел был коронован в Году Гордого Отца (732 DR). После того, как королевское семейство заглохло в Году Бесстрашного Крестьянина (926 DR), она какое-то время была центром битв между конкурирующими благородными домами Импилтура. В конечном счете Соаржар, Королевский Маг Импилтура, забрал *Корону Нарфелла* с другими сокровищами царства в своей башне в Лирабаре, в ожидании дня восстановления монархии. Узнав о ее местоположении от Соаржара, Имфрас I вернул из башни архимага святую реликвию и восстановил ее в качестве символа монархии. Перекованная *Корона Нарфелла* остается во владении потомков Имфраса I до наших дней, и в настоящее время ее носит молодой Король Имбрас II.

Описание: Перекованная *Корона Нарфелла* - объект простого величества. Этот дюймовой толщины мифриловый круг гравирован четырьмя символами, по одному в каждой из сторон света: три святых символа Триады и пересеченные меч и жезл герба Импилтура.

Активация: По желанию, однажды в раунд носящий перекованную *Корону Нарфелла* может использовать любой из следующих эффектов: *покровительство Илматера* ^{Mag}, *слава мученика* ^{Mag}, *рука Торма* ^{Mag}, *святой меч*, *метка правосудия* или *гнев порядка*. Три раза в день носящий корону может укрываться эффектом *святой ауры*.

Эффект: Непонятно, что бы случилось, если перекованная *Корона Нарфелла* когда-либо войдет в контакт со *Стенающей Коронай Ндулу*, но некоторые религиозные ученые предполагают, что таким образом может вновь создаться первоначальная *Корона Нарфелла*.

Аура/уровень заклинателя: Сильное отречение. CL 20-й.

Вес: 5 фнт.

Искупленные изделия

"Книга Возвеличенных Дел" описывает, как добрые персонажи могут преобразовать злые магические изделия в объекты, подходящие для использования добрыми существами. Есть несколько примеров злых Фаэрунских изделий, искупленных для добра.

Наручи Оберега Рока: Эти предметы были искуплены церковью Келемвора вместе со священником дракона Торма. Эти *наручи доспеха* +3 были вырезаны из костей доброго дракона, покрыты серебром и инкрустированы плоскими ониксовыми плитками, формирующими мозаику в форме чешуи. Наручи позволяют носящему использовать *оберег смерти*, *посвящение* и *святой удар* - раз в день каждое. Они дают один отрицательный уровень любому злему существу, которое носит их. Отрицательный уровень остается, пока носятся наручи, и исчезает, когда их снимают. Этот отрицательный уровень никогда не заканчивается фактической потерей уровня, но он не может быть преодолен никаким способом (включая *заклинание восстановления*), пока носятся наручи.

Умеренное призывание; CL 7-й; Создание Посоха, *святой удар*, *оберег смерти*, *посвящение*; Цена 78,300 gp; Стоимость искупления 2,332 XP.

Булава Светлоходов: Эта искупленная *булава темных детей* ^{Mag} украшена символами солнца и имеет естественный зачарованный бонус +1. Она предоставляет владельцу +6 священный бонус на проверки изгнания, сделанные для изгнания или уничтожения нежити.

Умеренная некромантия [Добро]; CL 9-й; Создание Чудесного Предмета, клерик 9-го уровня; Цена 17,000 gp; Стоимость искупления 520 XP.

Маска Слез: Эта искупленная *маска крови* ^{Mag} - простая белая деревянная, металлическая или керамическая маска. Она постоянно плачет солеными слезами, когда ее носят. Любой неигровой персонаж, видящий существо, носящее маску, должен преуспеть в DC 14 спасброске Воли или изменить свое отношение на одну категорию от враждебного при взаимодействии с носящим. Жидкость, которую источает маска источает, обычно безопасна, но однажды в день носящий может выплевывать ее как атаку дальним касанием с приращением дальности 10 футов. Используя таким способом, жидкость действует как заклинание *лечение критических ран* на существо, в которое попадает. Если маску носит бард, заклинания и эффекты бардской музыки персонажа, которые полагаются на печаль или отчаяние, длятся на один раунд дольше, чем обычно. Маска считается как пара линз для ограничений на ношение нескольких магических изделий.

Умеренное призывание (лечение); CL 7-й; Создание Чудесного Предмета, *сокрушительное отчаяние*, *лечение критических ран*; Цена 17,000 gp; Стоимость искупления 680 XP.

Посох Небесного Света: Этот искупленный *посох извергской тьмы* ^{Mag} отполирован до невероятно яркого сияния и увенчан серебристым кулаком или сферой на одном или обоих концах. Он дает один отрицательный уровень любому злему существу, которое держит его. Отрицательный уровень остается, пока посох в его руках, и исчезает, когда он выпускает его. Этот отрицательный уровень никогда не заканчивается фактической потерей уровня, но он не может быть преодолен никаким способом (включая заклинание *восстановление*), пока удерживается посох. Посох позволяет использовать следующие заклинания:

- *Дневной свет* (1 заряд)
- *Вызов монстра IX* (только гвардинал-леонал) (2 заряда)
- *Рассеивание магии* (2 заряда)
- *Иссушающий свет* (2 заряда)

Умеренное призывание; CL 17-й; Создание Посоха, *вызов монстра IX*, *дневной свет*, *рассеивание магии*, *иссушающий свет*; Цена 98,200 gp; Стоимость искупления 3,828 XP.

Клинок-Мерзкокус: Этот искупленный *ночной клинок* ^{Mag} обычно функционирует как +1 *кинжал*, но когда используется против злого противника, его зачарованный бонус увеличивается до +2, и злая цель должны делать DC 16 спасбросок Воли или получить 1 пунктура на случайному показателю способности.

Умеренное превращение; CL 7-й; Изготовление Магического Оружия и Доспехов, *дарение проклятия*; Цена 8,702 gp; Стоимость искупления 336 XP.

Глава 3

Доблестные организации

Культы, гильдии и организации рассеяны по всему Фаэруну. От самых крошечных, самых ограниченных банд до широчайших учреждений, они - часть этой земли. Некоторые из них ограничены, забившись в самые отдаленные необычные углы, в то время как другие имеют внушительные укрепления на каждом перекрестке и залы в каждом из больших городов.

Большинство таких групп благоприятны по своей природе, работая, чтобы принести пользу своим членам, в то же самое время обеспечивая ценные услуги общинам, в которых живут. Изготовители, исполнители и торговцы чаще всего собираются вместе, чтобы сформировать такие организации, получая силу в количестве сквозь политические и коммерческие границы. Они могут управлять ценами, влиять на политическое лидерство, даже выступать против конкурирующих групп. Но, вообще говоря, они - благо для своих местных общин; жизнь простого народа без них была бы гораздо труднее.

Намного больше групп служат лишь самим себе, ища эгоистичной выгоды или даже прямого уничтожения других своими действиями и заговорами. Они низки и опасны, неважно - идут ли они в тени, избегая общественного внимания, или широко шагают посреди улицы, объявляя свое превосходство над всеми другими. Они - чемпионы руин, и по их следам лежит множество сломанных и разрушенных жизней.

Есть и те, кто стоят за то, что правильно, поддерживая воплощение совершенства и чести. Они защищают слабых, которые не могут защититься сами, борются против зла во многих его формах и почитают своих божеств самоотверженным героизмом и желанием самопожертвования. Они - истинные чемпионы доблести.

Что делает организацию доблестной?

Многие организации могут считаться добрыми. Доблестны не все. Чтобы действительно поддерживать концепцию благородного героизма и щедрого духа, группа индивидуумов должна собраться вместе для общего доброго дела, далеко выходящего за пределы их собственных потребностей. Члены должны быть самоотверженны, более заботясь об облегчении испытаний и несчастий других, чем свиванием собственных гнезд. Они должны быть храбры, готовы встретиться вызовами, которые могут казаться подавляющими и, возможно, смертельными, лишь по той причине, что кто-то должен делать это. Они должны быть прямыми и честными, желая и стремясь объявить о своей вере и целях без какого-либо намека на отговорки и обман. И они должны знать, что хождение по прямому и узкому пути совершенства - не всегда шаблонная проблема. Слишком многие группы переносят грехи гордыни и упорства, веря, что они одни понимают единственный истинный путь справедливости и доблести, не понимая, что выступают против столь же мягкосердечных, щедрых и самоотверженных, как они сами. Способность признавать собственные недостатки, также как и способность менять курс и корректировать методы, отделяет действительно доблестные организации от тех, которые просто используют термин в оправдание стремления к своим собственным целям.

Не все организации подходят

Бесчисленные организации Фаэруна считают себя праведными, оправданными и доблестными в том, что они делают, но все же они не демонстрируют истинные идеалы и качества, необходимые для того, чтобы считаться таковыми. Эти группы утверждают, что работают ради общего блага, и о них действительно часто думают как о благородных и доблестных те, кто их поддерживает, но все же по некоторым причинам та или иная не отвечают условиям.

Некоторые из групп могут пытаться помочь менее способным, но просто не могут учесть возможности других методов, другие организации равно посвящены подобным идеалам. Другие могут иметь верные намерения, желать взглянуть на себя критическим взглядом, но все же предпринимать немного реальной действий. Другие кажутся полностью благотворными сверху, но в конечном счете все их усилия устремлены на собственные цели.

Некоторые группы, которые многие могли бы ожидать увидеть в этой секции, не появляются здесь по причинам, указанным выше. Изумрудный Анклав, например - намного более известная группа друидов Фаэруна, но при осторожном исследовании очевидно, что милитаристское отношение группы и бескомпромиссная оппозиция большинству городских цивилизаций устраняет его из рассмотрения. Аналогично, Союз Лордов - благородное и заслуживающее внимания собрание добросердечных индивидуумов - но лишь для себя и внутри себя: группа не участвует в действительно доблестных

предприятиях. Переговоры о соглашениях и взаимопомощь - не совсем тот же самое, что и защита священной поляны от демонов или освобождение недавно захваченных рабов от их угнетателей.

Также отметьте, что сюда не включено множество других организаций, которые должны бы быть включены в это приложение, но уже детализированы в других местах. Многочисленные благородные группы в Уотердипе и вокруг него описаны в "Городе Роскоши - Уотердипе". Недавно в книгах появились и другие группы, типа Круга Летха из "Недоступного Востока". Наконец, хотя Арфисты, возможно, самая известная из всех добрых организаций, известных на Фаэруне, они были полностью и широко охвачены в нескольких других источниках, и DM, желающий включить их, должен проконсультироваться с этими работами.

Доблестные организации

Каждая из групп, детализированных в этой главе, удовлетворяет почве доблестной организации. Они представляют простой выбор возможностей по многочисленным аспектам. Каждая была выбрана из-за своей привлекательности для различных групп классов персонажей, различных областей Фаэруна и различным уровням влияния и престижа. Это ни в коем случае не исчерпывающее собрание, и любая из них может служить моделью для других групп, которые DM может разработать для своей собственной кампании.

Формат организации

Различные гильдии, ордена и организации, описанные ниже, представлены в следующем формате.

Название (Размер [малый, стандартный или экспансивный], Тип [тайный, наемный и т.д.]); AL [аббревиатура мировоззрения]; # гр предел ресурсов; Членство #; [расовый состав: изолированное или смешанное членство] [(раса#, раса#, раса# и т.д.); Пошлина # гр/месяц (#гр для присоединения).

Фигуры у власти: [Имя, пол, раса, класс и уровень; имя, пол, раса, класс и уровень; и т.д.]

Важные персонажи: [Имя, пол, раса, класс и уровень (титул или положение); имя, пол, раса, класс и уровень (титул или положение); и т.д.]

Связанные классы: [Названия классов].

Связанные навыки: [Названия навыков].

Требования: [Описание].

Выгоды одобрения в гильдии: [Описание].

Размер: Приблизительный размер организации.

Малый: 50 членов или меньше,

Стандартный: 150 членов или меньше.

Экспансивный: Сотни или тысячи членов.

Тип: Тип организации.

Тайный: Тайные заклинатели, алхимики, создатели предметов, другие заинтересованные тайной магией.

Правительство: Государственные служащие, бюрократы, солдаты, элитная стража и другие гражданские организации,

Наемный: Варварские кланы, наемные компании, мечи на продажу, флибустьеры и авантюристы, а также шпионы, "искатели" или торговцы информацией.

Натуралист: Ассоциации охотников, прихожане природы, исследователи, друидские круги.

Религиозный: Преданные определенной религии или определенного ордена или культов в пределах веры.

Мировоззрение: Мировоззрение первичного лидера или лидеров гильдии. Мировоззрение некоторых членов может варьироваться.

Расовый состав: Расовое разнообразие группы, сопровождаемое определенными количествами индивидуумов каждой расы.

Изолированное: Почти полностью человеческое, с маленькими процентами одной или более других рас.

Смешанное: Преобладающие люди в большинстве случаев, с указанием процентов других гуманоидных рас. В других случаях - смесь некоторых видов существ.

Пошлина/жалованье: Если организация требует ежемесячной пошлины или платы для присоединения, здесь отмечено эта величина.

Фигуры у власти: Лидер или лидеры организации.

Важные персонажи: Примечательные персонажи, принадлежащие к организации. Они часто служат хорошим списком потенциальных контактов в гильдии.

Связанные классы: Классы персонажей или классы, которые можно найти среди членов организации.

Связанные навыки: Навыки, в которых все члены гильдии или организации, вероятно, будут нуждаться при выполнении своих обязанностей.

Выгоды одобрения в гильдии: Если Вы имеете умение Одобренный в Гильдии. (см. ниже), Вы получаете эту специальную выгоду за принадлежность к этой организации.

Требования: Любые специальные требования ко времени персонажа или к усилиям, требуемым от него организацией. Если персонаж не выполняет требований, он не получает никаких выгод за принадлежность к этой организации, пока не начнет выполнять требования снова.

Новое умение: Одобренный в Гильдии

Вы - активный и ценный член вашей организации.

Предпосылки: Членство в гильдии или организации.

Выгода: Выберите один из связанных навыков вашей организации. Пока Вы остаетесь членом организации, Вы получаете +2 бонус компетентности по всем проверкам, сделанным с тем навыком.

Член организации с этим умением также получает одну дополнительную выгоду, точные детали которой зависят от его организации. Эти выгоды описаны в статьях о каждой из организаций.

Нормально: Чтобы получить общие выгоды от вашей организации, вы должны платить вашу ежемесячную пошлину. Вы не получаете никаких дополнительных льгот.

Друиды Высоких Деревьев (The Druids of Tall Trees)

Друиды Высоких Деревьев - затворническая и скрытная группа служителей Эльдат, Милики и Силвануса, живущих в северо-восточной части Высокого Леса среди одних из величайших деревьев Фаэруна. Они живут в пределах древнего ирлэннского сообщества Высокие Деревья - известного изначально (и также называемого в настоящее время) как Теувеамантаар - и действуют как стражи колоссальных деревьев, растущих там. Помимо своей неустанной работе по уходу за флорой и фауной региона они посвятили себя сохранению остатков древней эльфийской родины Иэрлэнн от нападков различных цепких фракций. Их враги, всегда честолюбивые к богатству и силе, часто ищут сокровища и знания в пределах защищаемого царства. Поэтому друидам приходится посвящать много времени и энергии для отпора таким "экскурсиям", призывая на помощь заслуживающих доверия агентов.

История

От своего основания в -4,550 DR эльфийский древесный город Теувеамантаара был столицей и самым большим городом Иэрлэнна, царства лунных эльфов, лежащего в северных и восточных пределах Высокого Леса среди руин Эривандаара. Построенный на вершине горного хребта с крутыми склонами, Теувеамантаар был известен своими вздымающимися дубами, возвышавшимися над остальной частью леса подобно холмовым гигантам над человеческой молодежью, стволы которых, как считают, были шире большинства северных человеческих деревьев. Жители Теувеамантаара создавали невероятные жилища в пустотах, кропотливо формируя стволы и ветви этих великих деревьев по мере их роста, создавая город высоко над землей, связанный сетью магически защищенных и хранимых веревочных мостов.

В Году Проклятия (882 DR) трагедия поразила царство Иэрлэнн. Человеческие беженцы из павшей империи Нетерил долго жили по приглашению эльфов за стенами крепости Аскалхорна. Глупая гордыня и тонкие манипуляции агентов фей'ри заставили некоторых из них потерять контроль над многочисленными вызванными извергами, а также над *порталами* на Нижние Планы. Орда демонов и дьяволов пронеслась по городу, убивая и друг друга, и всех вокруг. К концу дня Аскалхорн был под контролем танар'ри, и как только это произошло, не осталось ничего, что могло бы остановить орков от вторжения внутрь Иэрлэнна. Эльфы за несколько месяцев возвели крепкую защиту, но падение их царства было неизбежно, и в конечном счете они начали мигрировать. Таким образом, падение Иэрлэнна привело к оставлению Теувеамантаара, который почти наверняка был бы наводнен гуманоидами, если бы не быстрые действия горстки последователей Милики.

Происходя из Аскалхорна, эти друиды оставили атрибуты городской жизни в пользу сельского существования под сенью ветвей Высокого Леса. Они прибыли в Теувеамантаар изучить знания леса вместе с эльфами, чтобы настроиться на природу такими способами, которых никогда не поймет народ Аскалхорна. Когда грянула беда и эльфы решили уйти, друиды, опечаленные потерей своих наставников, но полные решимости не дать погибнуть работе Светлого Народа, устроили убежище в покинутом городе-дереве, в палатах, изначально сработанных эльфами, хотя они заняли лишь крошечную долю покинутого Теувеамантаара. Они предотвратили Теувеамантаар от падения и от орков, несущихся с Нетерских Гор, и от демонов, текущих из города Аскалхорн, который в конечном счете стал известен как Хеллгейт Кип.

Начиная с этого времени друиды постоянно присутствовали в Теувеамантааре, укрываясь в великих дубах, защищая и лелея массивные деревья. В течение пяти сотен лет лесной народ вновь и вновь отбрасывал оркские орды и ведомые демонами стаи гхоллов, а также случайные банды авантюристов, ищущих сокровища в покинутых эльфийских городах. В недавние годы угрозы против друидов и их города-дерева выросли и стали разнообразнее, поскольку в Высоком Лесу активизировались члены Дома Длардрагет и Элдрет Велуутра (см. "Чемпионы Руин").

Друиды сегодня

За почти пять сотен лет друиды не сильно изменились с момента происхождения своей организации. Лишь недавно им пришлось приспособить свой образ жизни и цели, чтобы подстроиться для размещения эльфов Каэрилкарна, вернувшихся жить в Теувеамантааре и таким образом помочь основать Новый Иэрлэнн. Эльфы к настоящему времени признали товарищество и ценность друидов и попросили, чтобы они оставались в пределах города, живя рядом со вновь прибывшими. В свою очередь, друиды восхищены такой договоренностью, поскольку это оправдывает долгие годы их заботы о владениях эльфов, и это дает им возможность сделать еще больше для сохранения Высокого Леса.

Друиды насчитывают приблизительно две дюжины собственно членом и почти равное количество помощников, партнеров и союзников, приходящих время от времени. Члены их - главным образом старшие друиды Милики, хотя представители Эльдат и Силвануса также присутствуют и приветствуются. Помимо самих друидов, группа включает множество рейнджеров, которые служат при необходимости разведчиками и мускулами, а также горстку доверенных индивидуумов с другими полезными талантами, включая заклинателей.

Некогда очень изолированная и скрытная партия, друиды Высоких Деревьев должны были несколько изменить свои личные пути с приходом новых жителей-эльфов. Посетители извне границ Высокого Леса появлялись в последние несколько месяцев намного чаще, вынуждая друидов больше взаимодействовать с незнакомцами. Хотя многие из старших членом были вынуждены преодолевать свой затворнический характер, это взаимодействие оказало на друидов положительный эффект, поскольку их число возросло новыми потенциальными членами и агентами.

Особый интерес представляет и сам город-дерево. Палаты, составляющие древнее поселение, в значительной степени остались неизменными с тех дней, когда их первоначальные жители-эльфы отбыли на юг и на запад. Хотя Светлый Народ Иэрлэнна, покидая Теувеамантаар, забрал с собой все важное, несколько ценных изделий (и магических, и немагических) было оставлено. Те, которые друиды сумели отыскать за пять прошедших столетий, были тщательно спрятаны и защищены, и теперь, когда эльфы желают вернуться, многие чудесные сокровища возвращаются в их руки.

Город весьма хорошо защищен от враждебных сил. Лишь немного веревочных лестниц ведет до земли, и они обычно втянуты на дерево. Древние обереги, относящиеся к самым ранним дням Иэрлэнна, все еще защищают поселение Высоких Деревьев от магического и немагического огня, опасности ударов молний и угрозы гнили и болезни. Высокие Деревья вновь начали кипеть деятельностью.

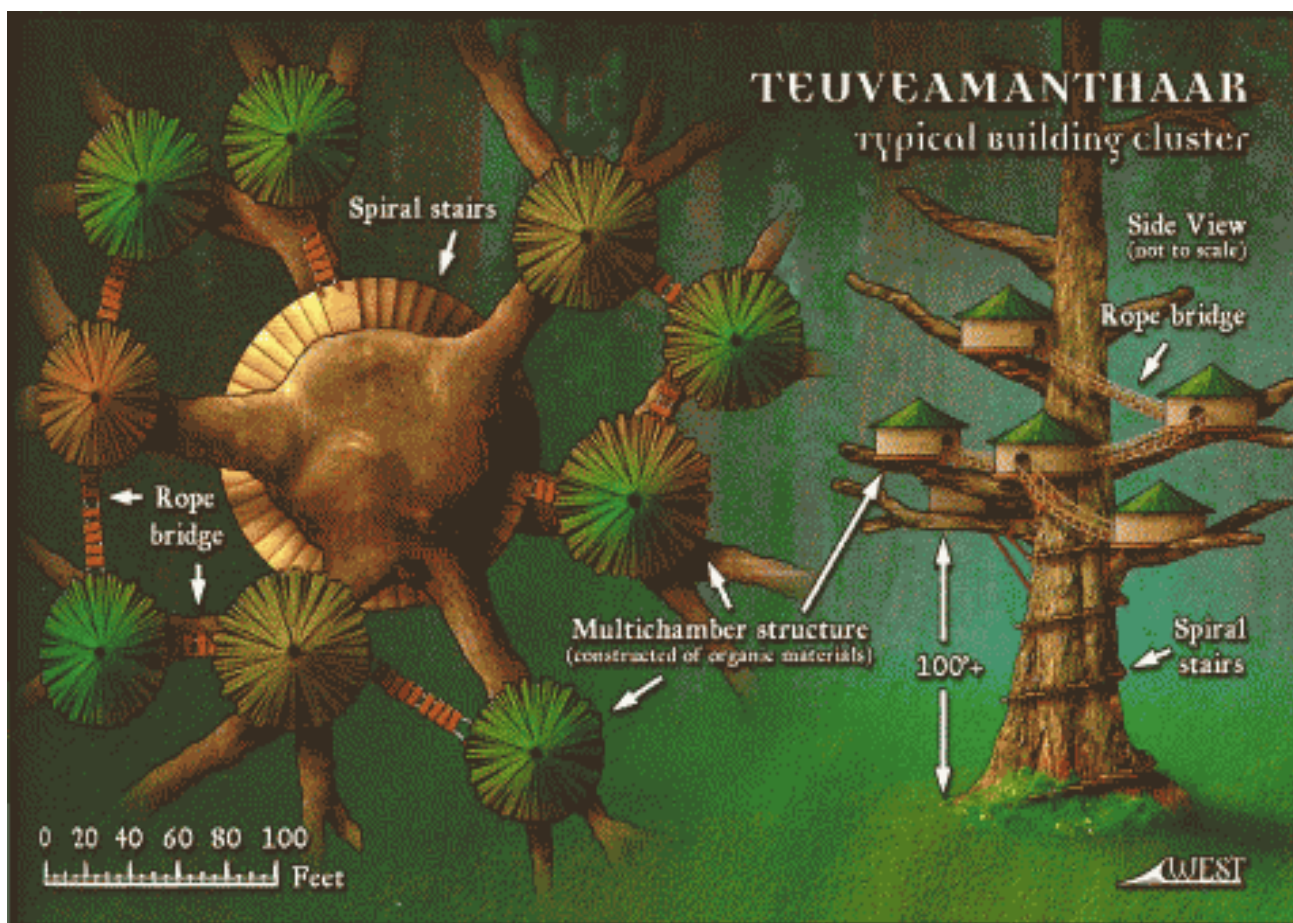
Противники Друидов

Силы, настроенные к друидам Высоких Деревьев оппозиционно, многочисленны и различны; некоторые из них стоит особо отметить из-за их близости или определенной вражде к друидам, или по обоим из причин. Однако, упомянутые ниже - ни в коем случае не исчерпывающий список. Многочисленные другие силы время от времени сталкивались с друидами, немало их пугая.

Возможно, самые антагонистические противники друидов Теувеамантаара - демоны Хеллгейт Кипа. Во-первых, эти изверги более всего ответственны за крушение Иэрлэнна, и они, конечно же, причинили больше опустошения и затруднений друидам, чем любой другой враг. Хотя руины древнего Аскалхорна - теперь не более чем быстро исчезающая долина, поглощенная чутким уходом трента Турланга, некоторые полагают, что демоны все еще живут глубоко под поверхностью Лощины Хеллгейт, бродя по проходам Аммариндара. Друиды остаются бдительными в отношении этих извергов, ожидая нового восстания в самый неподходящий момент.

Другие противники, по долговечности конкурирующие с демонами - орки, которые бродят по части Высокого Леса или регулярно спускаются с Нетерских Гор, ведомые некоей жестокой потребностью к уничтожению. Друиды успешно отразили бесчисленные орды грязных гуманоидов или по крайней мере не дали им причинить существенный урон городу или великим деревьям, на которых живут. Такие вторжения в лес - почти банальность, но друиды никогда не могут позволить себе расслабиться на бессменной вахте, чтобы существа в конечном счете не поймали их врасплох и не преуспели наконец в разрушении древесного города. С приходом новых граждан все сообщество вновь начало более действенно подходить к оркской угрозе. Даже теперь обсуждаются планы по созданию укрепленных застав, подобных Аскалхорну ушедших дней.

Фей'ри, хотя и являются более новой угрозой, возможно, самые опасные и зловещие из всех. Помимо их замечательно тонкой и умной тактике, фей'ри имеют свой интерес к крушению всего, что представляет собой Иэрлэнн, поскольку они законно считают его символом своего страдания. Даже с недавним поражением Сарии Длардрагет Дом Длардрагет - страшный и хитрый противник, и преодоление его махинаций потребует всех ресурсов, которые смогут собрать друиды и новое сообщество.



Союзники Друидов

За долгие столетия, пока друиды Высоких Деревьев занимали древний эльфийский город, у них всегда было множество союзников, на которых они могли рассчитывать во времена ужасных потребностей. Такие коллеги разделяли любовь к лесу и крепкую вражду к тем, кто разграблял или ранил его. Друиды нечасто обращались к таким компаньонам, но знали, что о помощи стоит лишь попросить, если она действительно необходима.

Арфисты давно были союзниками друидов и далеко не раз приходили к ним на помощь. Именно члены Арфистов преуспели в разрушении Хеллгейт Кипа и наконец запечатали демонические орды, мучавшие окрестности. Даже сегодня, с перерождением Иэрлэнна, Арфисты готовы протянуть свою руку в борьбе против врагов.

Высокий Лес полон всем спектром существ лесистой местности, некоторые из которых великие, некоторые - малы. Возможно, самые величественные и стойкие из них - великие трепанты во главе с древним Турлангом. Турланг годами был заслуживающим доверия и посвященным союзником друидов Высоких Деревьев. Турланг в настоящее время расширяет лес, стараясь охватить Лошину Хеллгейт, надеясь защитить ее естественной растительностью и запечатать подальше и от любопытных глаз авантюристов, и от зловещих агентов - раз и навсегда. Хотя он более чем способен сам расширить лес, он обратился к друидам за помощью - за магией и уходом за молодыми деревьями, а также за защитой от угроз, слишком быстрых и хитрых, чтобы Турланг смог эффективно разобраться с ними сам.

Членство в Друидах

В прошлом стать частью круга друидов Высоких Деревьев было практически невозможно. Жители анклава не считали пригодным позволять каким-либо незнакомцам подходить к своему лесу, насильственно отбрасывая авантюристов и не оставляя сомнений в своих намерениях. Из-за затворнического характера друидов их ряды оставались очень маленькими.

Недавно условия в Теувеамантааре изменились, поскольку эльфы стали возвращаться в свой древний дом. Из-за шумной деятельности, идущей в древесном сообществе, приходит все больше посетителей. Кроме того, поскольку различные противники друидов участвовали свои опасные действия в Высоком Лесу, спрос на трудовые ресурсы и таланты у друидов сейчас больше, чем когда-либо прежде. Эти два фактора позволили кругу начать рост. Друиды все еще весьма осторожны и колеблются, не имея дел со всеми подряд, но они учитывают возможность прихода свежих сил с большей готовностью, чем в предыдущие пять столетий.

Инициирование встречи с организации исходит от агентов друидов, работающих за пределами границ города-дерева. К предполагаемым членам могут подойти рейнджер или лесной эльф и попросить о помощи по некоторому вопросу, имеющему отношение к безопасности и охране Высокого Леса. Задачи могут начинаться с малого, типа исполнения простого поручения или помощи в стычке с мародерствующей военной бандой орков, но если появляется перспектива, в конечном счете агенты друидов могут разрешить им посетить Теувеамантаар. В конечном счете, если предполагаемые новички демонстрируют и сообразительность, и навыки, необходимые друидам, и заслуживают доверия природы, их могут попросить присоединиться к группе насовсем.

Для круга могут оказаться полезными персонажи со множеством различных уровней и типов навыков (если они демонстрируют здоровое уважение к окружающей среде при исполнении своих дел). Сила оружия требуется всегда, чтобы помочь биться с противниками, в то время как заклинатели полезны для необычных работ и на поддерживающих ролях. Клерики некоторых вер долгожданны, а друидов и рейнджеров вообще принимают с распростертыми объятиями.

Друиды Высоких Деревьев (незначительный натуралист): AL N; 60,000 gp предел ресурсов; Членство 28; изолированное (17 людей, 6 эльфов, 4 полуэльфа, 1 трепант).

Фигуры у власти: Утганг Джаирл (N мужчина иллусканский человек друид Милики 14; Великий Друид Севера, возглавляет Круг Высоких Деревьев); Элигаэр Теушандор (N мужчина лунный полуэльф друид Милики 11; Инициированный 11-го Круга ветви Лесной Руки церкви Милики), Сарагх Воробьиная (N женщина иллусканский человек друид Милики 11; Инициированный 11-го Круга) и "Аэрос Огненный Щит" (N мужчина золотой дракон друид Милики 11; Инициированный 11-го Круга).

Важные персонажи: Синклэйр Зеленый Удар (N мужчина человек-нетерез друид Милики 18; проводит большинство своего времени, блуждая по Высокому Лесу), Ванусид (N трепант друид Милики 12; эмиссар Турланга), Багт Зеленобровый (NG мужчина иллусканский человек рейнджер 12; агент круга).

Связанные классы: Друид, рейнджер.

Связанные навыки: Приручение Животного, Излечение, Знание (местное), Знание (природа), Слушание, Бесшумное Движение, Обнаружение, Выживание.

Требования: Друид или агент друидов Высоких Деревьев, как ожидается, посвятит свою жизнь и усилия сохранению города-дерева Теувеамантаар и Высокого Леса, окружающего его, и предотвратит осквернение этих земель злыми силами.

Выгоды одобрения в гильдии: Если Вы имеете умение Одобренный в Гильдии, Вы получаете специальную выгоду за принадлежность к этой группе. Любой член круга друидов читает заклинания призывания (излечение) с +1 к уровню заклинателя. Любой персонаж (друид или нет) получает бесплатное лечение любых ран, полученных при защите леса от противников.

Клыкощиты (Fangshields)

Клыкощиты - широко распространенная организация монстров и говорящих тварей доброго мировоззрения, посвященных наблюдению и охране тех мест, где не живут "цивилизованные" расы, и противостоянию действиям злых

монстров и организаций. Хотя большинство их действуют в одиночестве, время от времени они собираются маленькими группами на всем протяжении Фаэруна, ища новости о злых монстрах и их планах - и бьют на поражение, когда имеют преимущество.

История

Годами членами Клыкощитов были всего лишь несколько последователей Льюру, старавшихся присматривать за творящими зло. Группа оставалась малочисленной, так как члены ее испытывали недостаток легких путей для контактов друг с другом, будучи разделенными отрезками "цивилизованной" земли. Они предпочитали оставаться скрытыми и передавать информацию другим группам, имеющим в своем распоряжении больше ресурсов, но недавние действия их злых коллег убедили их усилиться и объединиться против этих усилий. Недавняя волна людей и эльфов, обратившихся к Льюру и Нобэньону за духовным руководством, дала традиционным членам этих вер большее понимание внешнего мира, доступ к "цивилизованным" ресурсам и полезным союзникам для передачи сообщений с использованием построенных людьми дорог. Зная новости о злых организациях, скрывающихся в закутках диких мест, добрые монстры решили предпринять более решительные действия. Привлекая своих гуманоидных союзников, члены Клыкощитов основали сеть союзнических существ, желающих биться со злом в большем масштабе.

Клыкощиты сегодня

Большинство членов Клыкощитов поклоняется Льюру, Нобэньону или Сулунэ, но некоторые служат и другим божествам. Они приветствуют в своих рядах любое доброе негуманоидное существо, также как и ликантропов и иногда - других гуманоидных существ; скорее это ради практичности, чем из предубеждений против цивилизованного народа, потому что для некоторых членов тяжело общаться с гуманоидами самим по себе, и они волнуются, что в облике друзей в их компанию могут просочиться злые шпионы. Клыки имеют три полупостоянных базы действий - одна в Серебряных Маршах, одна на Сияющих Равнинах и одна - в Агларонде (хотя это скорее естественные вехи, легко распознаваемые группой, чем построенные структуры). Меньшие места встреч можно найти почти в любом ландшафте. Во многом Клыкощиты действуют подобно Арфистам - шпиона за врагами и проводя неожиданные атаки, но редко предпринимая крупномасштабные действия из страха привлечь слишком много внимания или истощить численность группы.

Клыкощиты надеются развить сильную сеть союзнических монстров, наблюдающих за дикими областями, способных обратиться друг к другу за защитой и информацией. Все они, кроме немногих - коренные существа Фаэруна (немногие исключения - небесны е коллеги фаэрунских существ), но иногда они получают советы и руководство от небесных служителей трех своих первичных вер.

Организация включает в себя несколько меньших групп, типа Белой Стаи (стаи добрых вервольфов-селунитов), Бегуны Равнин (стая мерцающих собак), Разгон Слоновой Кости (маленькое стадо единорогов), Гнездо Штормового Ветра (семейство гигантских орлов), Гривастые Братья (четыре паладина-вемика из Легиона Львов; см. ниже) и Ездоки Грома (отряд кентавров). Эти группы обычно являются оружием организации, отвечая и на угрозы, и на призывы о помощи. Другие члены включают *пробужденных* животных, дриад, ламмасу, нагу-стража, штормового гиганта, молодого бронзового дракона, нимфу, гигантских сов, андрозфинкса, спрайтов, трантов, хайбсиллов и пегасов.

Организация имеет более трехсот членов, хотя из-за географических факторов вместе более сорока их никогда не встречаются. Возможно, еще где-то триста друзей организации знают, что она существует, но помимо этих немногих большинство народа Фаэруна не сознает, что незлые монстры Фаэруна объединены для какой-то цели.

Противники Клыкощитов

Группа зорко присматривает за Народом Черной Крови, Культом Дракона, культами бехолдеров и Жентаримом, все из которых используют злых монстров или вторгаются в дикие земли ради своих целей в отношении управления Фаэруном. Клыкощиты считают своими смертельными врагами злых гуманоидов типа орков и гоблинов из-за многих их злоупотреблений и атак в прошлом. Злые драконы - величайший из врагов группы, поскольку дракон может опустошить большую область за короткое время; обычно Клыкощиты при угрозе драконов вызывают к союзникам вне группы. Клыкощиты противостоят церкви Малара из-за ее преднамеренной фокусировки на темных и жестоких элементах природы, а Красным Волшебникам - из-за их ужасных экспериментов, типа черных единорогов.

Союзники Клыкощитов

Клыкощиты считают церкви Льюру, Нобэньона и Селунэ сильными союзниками, другие ориентированные на природу веры - меньше, и обычно удерживать большинство других групп на расстоянии. Для добрых варваров, друидов и рейнджеров вероятнее всего получить дружественный ответ, колдунам и волшебникам - менее (так как эти тайные заклинатели имеют долгую историю охоты на монстров ради компонентов заклинаний и экспериментирования). Они избегают цивилизации, если не могут путешествовать скрыто, поскольку на них не раз из-за незнания охотились как на злых тварей. По мере того, как их число растет, они тратят больше усилий на информацию, защиту и поиск согласных союзников.

Членство в Клыкощитах

Политика в пределах организации довольно странная; номинально все члены равны и нет никаких лидеров, но монстры одной и той же подгруппы (типа кентавров) обычно высказывают свои мнения как блок, в то время как более слабые или одинокие существа обычно полагаются на более сильных или более общительных. Только старшие члены могут приглашать новых существ присоединиться к группе, и только тогда, если по крайней мере трое из них согласятся на это приглашение. Если существо принимает приглашение, оно клянется присягой преданности Клыкощитам. Часть этой присяги говорит, что если новый член когда-либо обернется ко злу, его жизнь отберут зубы, лапы и рога остальных членов.

Клыкочиты не любят собирать пошлину в форме денег, предпочитая услуги и магические изделия и инструменты, которые они не могут легко производить сами, типа заживляющих микстур и изделий, специально сделанных для приспособления к нечеловеческой форме. Простые доспехи и магические маскировки - особые фавориты. Они используют малое количество монет, собранных для оплаты расходов среди своих гуманоидных контактов и союзников. В теории Клыкочиты имеют очень много сокровищ, но они рассеяны по более чем сотне индивидуальных логовищ, разделенных милями расстояния, и никто централизованно не считает их (хотя некоторые из более упорядоченных умов группы хотели бы сделать такой список для облегчения обмена изделиями, чтобы они попали к тем, кто сможет использовать их лучше всего).

Члены этой группы называются "Клыки" или "Щиты" попеременно - каждый из монстров имеет свое предпочтение и обычно представляется своим любимым титулом (например, монстры без клыков обычно предпочитают "Щит"), но оба они правильны. Они не особо обеспокоены формальностями, и многие из них не используют титулы вообще.

Клыкочиты (экспансивный натуралист): AL CG, LG, NG; 10,000 gr предел ресурсов; Членство 300; смешанное (кентавры 45, мерцающие собаки 45, гигантские орлы 30, вервольфы-селуниты 30, другие 150); Пошлина 100 gr/год (нет стоимости присоединения).

Фигуры у власти: Кул Куланн (LG мужчина велик паладин Нобэньона 10), Свет Утренней Звезды (CG женщина единорог рейнджер Льюру 6), Брена Белобровая (NG женщина человек вервольф клерик Селунэ 8).

Важные персонажи: Бренвол Белобровый (NG мужчина человек вервольф рейнджер Селунэ 4), Далтирия (CG женщина кентавр боец 4), Штормокрыл (CG мужчина гигантский орел рейнджер Льюру 6)

Связанные классы: Варвар, клерик, друид, боец, паладин, рейнджер, жулик (существа без одного из этих классов также квалифицированы, хотя имеющие класс персонажа предпочитают).

Связанные навыки: Ремесло, Скрытность, Знание (природа), Бесшумное Движение, Обнаружение, Выживание
Требования: Персонаж, желающий присоединиться к Клыкочитам, должен быть негуманоидом (хотя существам с гуманоидными и негуманоидными формами типа ликантропов и арани это позволяет). Ни одно злое существо не может присоединиться к Клыкочитам.

Все члены имеют по существу одни и те же обязанности: присматривать за злыми монстрами, сообщать об их действиях и вытеснять "цивилизованных" людей из опасных областей, не привлекая слишком много внимания. Эти действия проводятся на домашней территории существ и не имеют какого-либо распорядка, если существо проводит на одном месте мало времени (например, монстры-приключенцы); в этом случае старшие ожидают, что существо проведет одну десятидневку из четырех в патрулировании своей домашней или ничейной территории. Если группа собирается атаковать, собираются все доступные члены в области, используемые согласно их навыкам (скрытные существа посылаются на разведку, быстрые - на фланги и для отрезания отступления и так далее).

Выгоды одобрения в гильдии: Если Вы имеете умение Одобренный в Гильдии, Вы получаете специальную выгоду за принадлежность к этой гильдии. Когда луна по крайней мере в половину от полной (половина или меньше), Вы получаете +2 бонус по проверкам Скрытности и проверкам Бесшумного Движения; этот бонус складывается с другими бонусами навыков от умения Одобренный в Гильдии. Члены этой группы также имеют право брать умение Серебряный Клыка (см. выше).

Товарищество Пурпурного Посоха (Fellowship of the Purple Staff)

Товарищество Пурпурного Посоха - организация, которая намеревается превратить дикие земли к северу от Тёрмиша в мирную теократию с сильным влиянием на торговлю на Внутреннем Море. Она видит в диком Лесу Галтмир и прибрежных землях Кедарпока место, богатое ресурсами и подходящее для колонизации союзом мягких божеств. Основанное священниками добрых и защищающих божеств, Товарищество нанимает согласных индивидуумов, чтобы вытеснить или убить злых существ, дабы обезопасить земли для цивилизованного народа.

История

Сформированное в 1368 DR смотрящими далеко вперед священниками, Товарищество все еще остается очень молодой организацией. Первоначально лишь маленькая группа клериков Чонти, Хелма и Селунэ, они быстро привлекли интерес некоторых паладинов этих вер, пожелавших защитить новую страну от имени своих божеств. Вскоре к их рядам присоединились священники Латандера и Суни, и Товарищество послало агентов исследовать Галтмир в поисках хороших мест для строительства ферм, дорог и застав. В течение короткого времени группа встретила в этой области сопротивление последователей Нобэньона, поскольку нобэньониты боялись небрежной резни в отношении животных и ошибочной агрессии против добрых тварей леса, но этот страх было смягчился, и с 1372 DR последователи Лорда Огненная Грива стали союзниками Товарищества. К концу 1372 DR они основали три маленьких укрепленных деревни в северо-восточной части леса и прорубили простые дороги для торговли с Амрир и Телпиром. Исследователи и шахтеры-дварфы области торговали с фермерами, обеспечивая сырые металлы и инструменты в обмен на продовольствие и другие потребительские товары, и множество дварфов-паладинов пришло сюда наблюдать за своей семьей. За последние несколько месяцев Товарищество завербовало двух старых волшебников (прорицателя и превращающего) для помощи в строительстве дорог,

водных путей и защитных структур в обмен на разрешение строить свои башни и участвовать в мирном безмятежном исследовании.

Пурпурные Посохи сегодня

Теперь, имея связи с отдаленными общинами (типа Амри и Телпира) и поддерживающие структуры для своих угодий, Товарищество собирается исследовать другие части леса и искать подходящие места для городков, так что оно может завершить свое видение того, что члены называют "Святым Царством". Они полагают, что основание этой страны - воля их божеств, и они нанимают приключенцев для решения проблем типа охоты на опасных монстров в отдаленных частях леса или раскапывание лагерей Пиратов Упавших Звезд (угрожающих Амри и Телпиру).

В идеале Святое Царство будет большим количеством взаимосвязанных ферм, разделенных старыми лесами и переоснованными областями для заготовки древесины, защищенными чемпионами веры и связанными инфраструктурой, созданной союзниками-арканистами. Священники полагают, что в свое время они смогут экспортировать сырье (главным образом руду, древесину и кожи) и изготовленные товары (доспехи, инструменты, деревянные изделия и одежду), сделав Святое Царство мощным торговым партнером других земель Внутреннего Моря.

Противники Пурпурных Посохов

Многие из противостоящих религиозных групп хотят видеть неудачи Товарищей. Бэйн, Малар, Шар и Талос особенно хотели бы увидеть падение Святого Царства, хотя, похоже, ни одно из этих божеств не посвящает этой цели существенных усилий. Народу Черной Крови понравилось бы превратить мирных сельчан в ликантропов и увести их к племенной жизни в лесу, а церковь Силвануса тщательно наблюдает за тем, сколько урона от имени цивилизации наносят Товарищи природе.

Союзники Пурпурных Посохов

Очевидно, что Пурпурные Палки очень дружелюбны с церквями Чонти, Хелма, Латандера, Нобэньона, Селунэ и Суни. Они осторожно поддерживают открытые дипломатические связи с Тёрмишем, городами Побережья Дракона, Кормиром и Сембией. Они строят отношения с Арфистами, поскольку обе группы борются за баланс между цивилизацией и природой. Некоторые из Товарищей - также члены Полевых Стражей (орден паладинов Чонти; см. ниже) или Бдительных Глаз Бога (орден паладинов Хелма; см. ниже) и могут в случае потребности обратиться к своим товарищам-паладинам.

Членство в Пурпурных Посохах

Члены Товарищества приветствуют почти всех, независимо от расы, пока они доказывают, что трудолюбивы и заинтересованы сохранением взглядов Святого Царства. Большинство членов Товарищества - люди. Многие полуэльфы организации отражают пропорцию этой расы среди авантюристов Фаэруна, а также многие из полуэльфов поклоняются Суни. Большинство эльфов присоединилось потому, что они хотят участвовать в создании на Фаэруне новой эльфийской родины. Дварфы составляют лишь малую часть Товарищества, но, подобно эльфам, они также заинтересованы новой землей, дружелюбной к дварфам в отношении и возможностях.

Товарищество использует свою пошлину, чтобы оплатить охоту на опасных монстров, найм авантюристов для исследования лесов и решения неприятных проблем, и субсидировать затраты для дорогих профессий (типа наковален для кузнецов в обмен на согласие остаться по крайней мере на два года). Старшие члены Товарищества сильно вкладываются в успех строительства страны, и большинство денег, которые есть в их распоряжении, происходят скорее из частных источников, чем от пошлины. Они надеются, что с ростом своих общин они смогут зависеть больше от средств от пошлины и налогов, не забираясь в личные сундуки.

Члены Товарищества называются "Товарищами" (независимо от рода) внутри организации и за ее пределами. Это - общий и принятый титул среди народа Святого Царства, и Товарищи обычно обращаются сначала титулом, потом именем или фамилией, типа "Товарищ Рэндал".

Три храмовых фермы Святого Царства имеют полное население приблизительно в 900 персон. "Простой народ" Святого Царства знает, что Товарищество существует (большинство их было завербовано Товарищами), и обращается к группе для защиты и духовного руководства. Товарищей в Святом Царстве уважают, поскольку народ знает, что Товарищи берегут их и работают, чтобы привести в область других, кто сможет улучшить и усилить их новую родину. Многие из лидеров сообщества - Товарищи, хотя быть человеком - не требование для занятия официального поста. Все Товарищи имеют равные голоса в решениях Товарищества, и все темы для голосования объявляются Товарищами по крайней мере за месяц, запрещая критические положения. Старшие Товарищи имеют не больше политической силы, чем новички, хотя все уважают их опыт и мнение. Те, кто присоединяются к Товариществу, являются временными членами, называемыми Новотоварищами, в течение одного года. За это время они могут быть уволены из Товарищества простым большинством голосов; однако новые члены тщательно рассматриваются, прежде чем им делается предложение присоединиться, так что Товарищество после своего основания выгнало лишь небольшую горстку членов.

Товарищество Пурпурного Посоха (экспансивный религиозный): AL LG, LN, NG, CG; 20,000 гр предел ресурсов; Членство 190; смешанное (люди 148, полуэльфы 20, эльфы 13, дварфы 7, другие 2); Пошлина 10 гр/месяц (нет стоимости присоединения).

Фигуры у власти: Делтим Чонти (NG мужчина человек клерик Чонти 17), Хелм Борнсон (LG мужчина человек паладин Хелма 6), Джеастра Зимний Взгляд (CG женщина лесной эльф рейнджер Селунэ 10).

Важные персонажи: Брейарг Камнелом (LG мужчина золотой дварф паладин Горма Галтина 6 на службе Хелму), Керри Талиндрас (NG женщина лунный полуэльф клерик Суни 5), Риндон Васато (CG мужчина человек рейнджер Селунэ 8).

Связанные классы: Клерик, паладин, друид, рейнджер, волшебник.

Связанные навыки: Дипломатия, Знание (тайны), Знание (архитектура и проектирование), Знание (природа), Знание (религия), Выживание.

Требования: Персонаж, желающий присоединиться к Товариществу, должен иметь Чонти, Хелма, Латандера, Нобэнона, Селунэ или Суни в качестве своего божества-покровителя. Ни одно злое существо не может присоединиться к товариществу.

Дополнительные требования по обязанностям зависят от класса персонажа предполагаемого члена. Персонаж должен провести по крайней мере одну непрерывную десятидневку в год, выполняя эти обязанности, и когда потребуется, Товарищество может призвать его для дополнительных задач. Новотоварищи, как ожидается, будут работать немедленно после принятия в организацию, и часто Товарищи назначают свою вторую десятидневку службы некоторое время спустя в этом же первом году. Товарищам при выполнении этой работы не платят чем-либо помимо комнаты и пансиона. Человек может работать в одиночку или с другими (включая не-членов) по своему усмотрению, хотя для чувствительных задач (типа охраны святых предметов) Товарищество может настаивать на участии только членов. Если человек может служить более чем одной способностью, Товарищество назначает задачи, основанные на способностях и потребностях сообщества.

Клерик - Использует магию для лечения народа и помощь в ведении правосудия (например, *зона правды* в течение испытания или *меньший обет* как часть приговора), консультирует и возглавляет народ в религиозных услугах.

Друид - Использует магию для излечения или помогает животным и злкам (например, *рост растений*), облегчает или ускоряет общественные работы (см. обязанности волшебника, ниже), учит народ уважению к природе и заботе о ней, консультирует и возглавляет народ в религиозных услугах.

Паладин - Охраняет персону, место, или вещь, важные для Товарищества или сообщества (это включает службу в качестве городского охранника или военного чиновника).

Рейнджер - Патруль, разведчик и охрана сообщества; учит народ уважению к природе и заботе о ней.

Волшебник - Использует магию для облегчения или ускорения общественных работ (*непрерывное пламя* для освещения городских улиц, *левитация* для помощи в строительстве зданий, *исправление* для восстановления изделий, *иллюзорная стена* для усиления защиты, *изготовление и стена камня* для дорог и так далее). Товарищество обеспечивает любые дорогие материальные компоненты для этих работ (типа таковых для *непрерывного пламени*). Волшебники при исполнении этих задач, как ожидается, будут работать с лучшими из своих способностей; например, волшебник высокого уровня не может выполнять свои обязанности, просто читая по одному полезному заклинанию 1-го уровня в день в течение десятидневки; она должен предпринять разумные усилия в соответствии со своим уровнем навыков (хотя Товарищество не ожидает, что он оставит себя уязвимым, используя все свои заклинания для созидания и ни одного - для защиты).

Любой заклинатель с умением создания предмета создает магические изделия по направлению Товарищества в пределах периода времени (обычно микстуры или другие активизируемые использованием изделия). Товарищество платит гр-затраты за изделия, хотя ХР-стоимость заклинатель обеспечивает сам.

Выгоды одобрения в гильдии: Если Вы имеете умение Одобренный в Гильдии, Вы получаете специальную выгоду за принадлежность к этой гильдии в зависимости от вашего класса. Если Вы имеете уровни волшебника или божественного заклинателя, выберите одну из двух выгод, описанных ниже.

Божественный заклинатель - добавляет *огонь руки* (1-й), *ужасный вкус* * (1-й), *львиное сердце* * (2-й), *укус любви* * (2-й), *мантя розы* (1-й) и *предупреждение* (2-й) к вашему списку заклинаний. (Если Вы имеете уровни более чем в одном божественном колдовском классе, выберите один список заклинаний класса, чтобы получить эту выгоду; все остальные классы не затрагиваются).

* Новые заклинания, описанные в Главе 2.

Волшебник - каждый раз, когда Вы получаете четный уровень волшебника, Вы можете добавить одно из этих заклинаний в вашу книгу заклинаний: *тревога*, *сломать зачарование*, *непрерывное пламя*, *микстура Дарссона* ^{Mag}, *рассеивание магии*, *мечта*, *изготовление*, *полет*, *великое рассеивание магии*, *укрепление*, *лечащее касание* ^{Mag}, *удержание монстра*, *иллюзорная стена*, *левитация*, *тайный мираж*, *движение земли*, *полет над землей*, *постоянный образ*, *форма камня*, *телекинез*, *стена железа*, *стена камня* или *водное дыхание*. Это дополнительное заклинание дополняет те два заклинания, которые Вы изучаете после получения нового уровня волшебника.

Стражи Плетения (Guardians of the Weave)

Стражи Плетения - свободный союз заклинателей, выступающих против злых заклинателей, злых богов магии и тех, кто может повредить или уничтожить Плетение. Основанная три года назад заинтересованными агентами Мистры, группа быстро получила поддержку других церквей и теперь является широко распространенной организацией героев, пытающихся избавиться от урона, вызванного злыми заклинателями. Стражей связывает вместе любовь к магии и желание защитить ее от всех угроз, и при этом отходят на второй план цели народов многих стран и стили их магии ради защиты их общей радости - Плетения. Они верят, что величайша

угроза магии на Фазруне - Теневое Плетение, поскольку, если Шар получит достаточно сил от поклонения для использования Теневого Плетения, она может в конечном счете бросить вызов Мистре, поглотить Плетение и вынудить всех, кто использует магию, повиноваться ей, делая почти невозможным существование доброй магии. Стражи стараются найти способы препятствовать, преобразовать или уничтожить этого конкурента, развращающего их любимую магию.

У Стражей много форм, размеров и характеров. Некоторые далеко путешествуют, некоторые остаются в своем родном городе всю жизнь. Все прислушиваются к новостям о вреде Плетению и его добрым пользователям - будь это заговор фазриммов, новая зона дикой магии, охота на ведьм со стороны незаклинателей или слухи о ком-то, кто использует магию

Теневого Плетения. Они помогают друг другу так, как могут лучше всего - обеспечивая место для остановки, меняясь заклинаниями или даже, если это возможно, критическим заклинанием *теленорт*. Стражи признают, что практикование магии - связь между братьями и сестрами по силе, и полагают, что защищать связь и ее источник - важнее жизни. Или, как выразилась их основательница Алувауна Торним, "Какова цель уничтожения врага, если цена этого - сама магия?"

История

Стражи Плетения были основаны в 1372 Алувауной Торним, черноволосой приключенческой магичкой из Уотердипа. Алувауна был обеспокоена столкновением с волшебником-жентом, магию которого было трудно идентифицировать, сопротивляться и противостоять ей. Ее особое чувство Плетения наряду с исследованием книги заклинаний волшебника и некоторых предсказания показали использование им Теневого Плетения. Чувствуя отвращение в этом оскорблении магии Мистры, она собрала несколько своих союзников и сказала им о своем беспокойстве. Они согласились, что Фаэрун нуждается в добрых заклинателях для защиты источника чистой магии, и так были рождены Стражи Плетения. Алувауна провела несколько переговоров с церковью Мистры и получила в своих усилиях официальную церковь. В пределах месяца к группе присоединилась дюжина заинтересованных заклинателей Мистры и Азута, приветствуя ее аж из Халруаа, и в пределах года представители Денеира, Изис, Савраса, Селунэ и эльфийских и гномских божеств магии заверили свою солидарность со Стражами. Алувауна оказалась ответственной за сеть магов-активистов, охватывающих большую часть Фаэруна. Быстро приспособившись к лидирующему положению, она

назначенный лейтенантов в каждом из городов, обслуживаемых Стражами, обучила своих партнеров распознавать признаки Теневого Плетения, и распространил магию, помогающую им наблюдать и сообщать об опасных заклинателях. Стражи начинают зарабатывать положительную репутацию среди простого народа Фаэруна гораздо быстрее, чем Арфисты.

Стражи сегодня

Стражи - молодая организация и переносит некоторые болезни роста. При столь быстром росте, широкой сети и языковых трудностях в рядах ее был некоторый хаос - кто отвечает перед кем, учреждение общих знаков и сигналов - но усилия Алувауны за последние полгода стабилизировали численность организации и обеспечили более сильную иерархию для прохождения информации. Некоторые лейтенанты обеспокоены, что в группу просочились шпионы, и они пытаются найти тонкий путь распознать потенциальных врагов, не оскорбив и не потревожив существующих членов. Алувауна работает для настройки мирных контактов в двух ключевых областях: незлые некроманты, желающие поклоняться Велшаруну вместо Азута или Мистры, и прогрессивные тэйские волшебники, ищущие магии для собственной пользы, а не для доминирования над другими. Она чувствует, что эти велшарунитские и тэйские контакты дадут доступ к информации, иначе заблокированной; пока что все, кроме двоих (по одному от каждой из групп), были или открыто враждебными, или пользователями Теневого Плетения.

Алувауна и многие другие Стражи достаточно практичны, понимая, что идеологии недостаточно, чтобы убедить противостоящих заклинателей отвернуться от зла и разрушений, так что они изучают обычные методы, используемые злыми магами, и разрабатывают магические стратегии, блокирующие эти силы или противостоящие им. Когда они не разыскивают злых заклинателей и не борются с ними, они каталогизируют области дикой и мертвой магии, предлагая небольшую награду за сведения, которые приведут к открытию нового местоположения, которого нет в их записях. Их маленькая библиотека в этой специализированной области расширяется быстро, и они делают то, что могут, чтобы отметить эти опасные области или восстановить их. Другие Стражи исследуют руины и раскапывают могилы, ища опасные магические изделия и артефакты, чтобы их можно было запереть подальше, уничтожить или иначе предохранить от рук тех, кто использовал бы такие вещи во вред.

У Стражей Плетения есть заставы (обычно дома лейтенантов) в Сильверимуне, Уотердипе, Вратах Балдура, Невервинтере, Арабеле, Шэдоудейле, Селгонте (Сембия), Дарромаре (Тетир), Гелиогабалусе (Дамара), Велпринталаре (Агларонд), Мулсангире (Рашемен), Алагоне (Тёрмиш), Симбаре (Чессента), Скалде (Малхоранд), Великой Трещине и Халагарде (Халруаа). Когда члены собираются, они обычно проводят маленькие встречи в доме местного лейтенанта, хотя они построили святыню за пределами Сильверимуна, которую считают духовным центром своей организации; некоторые говорят о необычных выгодных магических эффектах около святыни. Многие члены никогда не встречались друг с другом; лишь тридцать членов посетили самый большой сбор в прошлом году из-за различных миссий и географических факторов.

Противники Стражей

Все организации злых магов - враги Стражей, но некоторых они особенно ненавидят. Культ Дракона не только практикует ужасные формы некромантии, но и желает помочь злым драконам править миром. Жентарим имеет подобные планы доминирования и поддерживается тиранической силой злого бога. Красные Волшебники главным образом злы, большинство их хочет править миром, а большинством тех, кто не заинтересованы, используют магию для развращения и извращения других существ. Шейды, хоть и таинственны в своих далеко идущих целях и главным образом ограничены Анорачем, являются приверженцами Шар и пользователями Теневого Плетения. Фаэриммы неотъемлемо злы и владеют мощной магией, и не боятся использовать свою магию для своих злых целей. Хотя церковь Шар и не состоит только из тайных заклинателей, все те, кто поклоняются Шар, вносят свой вклад в силу магии Теневого Плетения и поэтому также являются врагами.

Конечно, есть много одиноких магов или незначительных заговоров склонных к глянзным делишкам заклинателей, и Стражам разобратся с ними намного легче. Стражи постоянно получают приказы захватить какого-либо уединенного известного практиканта злой магии или Теневого Плетения (а в больших городах Алувауна удостоверяется, что ее агенты способны делать это легально). В случае с членами больших групп типа Жентарима Стражи в своих атаках более осторожны, выслеживая своих врагов до тех пор, пока с ними нельзя будет разобратся способом, не влекущим возмездия их собственной организации.

Хотя эта практика делает их непопулярными среди злых магов и пользователей Теневого Плетения, Стражей редко атакуют, несмотря на их общественную доступность. Одна из причина - в том, что любой маг, неспровоцированно

напавший на другого, обычно клеймит себя как опасный, и большинство злых магов не желает подвергаться нападкам общественных властей без очень серьезного основания. Другая причина - Стражи достаточно хорошо знакомы друг с другом, так что атака на любого из них вызовет исследование и возмездие других в группе. Таким образом, подобно городской страже, Стражи находятся в относительной безопасности с точки зрения количества и силы ордена; кроме несчастных атак со стороны неуравновешенных, они могут передвигаться благополучно, несмотря на свое заявленное противостояние злу и хаосу.

Союзники Стражей

Преданность группы добру облегчила Стражам заключение союзов с другими организациями. Арфисты, Союз Лордов, Лунные Звезды, недавно преобразованное Соглашение (см. ниже) и различные рыцарства и ордена паладинов имеют договоры о взаимопомощи со Стражами, когда в этом возникает потребность. Слухи в некоторых высоких кругах говорят, что Семь Сестер дали группе свое благословение.

Стражи имеют сильные связи с церквями Мистры, Азута и Селунэ и поддерживают дружественные отношения с последователями Денейра, Изис, Савраса и Тота. Их члены-гномы создали связи с церковью Баравара Плаща Теней, а их члены-эльфы общаются с церквями Кореллона Ларетиана, Ханали Селанил, и Сеханин Лунный Лук. Церковь Торма ценит помощь Стражей во взаимодействии с областями дикой и мертвой магии и за их специфические усилия против Жентарима; церковь Келемвора уважает их за противостояние темной некромантии.

Членство в Стражах

Потенциальный член должен показать любовь к магии, активно противостоять злу и быть честным. Стражи не могут позволить себе иметь воинов, бегущих перед лицом волшебства, жуликов, сжимающихся при первых признаках магической ловушки, или заклинателей, позволяющих злой магии процветать, пока она не затрагивает их самих. Нынешний Страж должен рекомендовать потенциального члена лейтенанту, который собирает информацию о персоне и, если сочтет ее подходящей, устраивает встречу. Если встреча (проводимая на участке *обнаружения зла*) проходит хорошо, лейтенант подает прошение Алувауне относительно одобрения пятью старшими членами.

Большинство Стражей - активные заклинатели, хотя небольшое количество их преследует другие цели, лишь балуясь магией. Многие поклоняются Мистре или Азуту, и примерно треть их - клерики. Колдовство формирует основу Стражей, хотя они нанимают и друзей-незаклинателей, чтобы те обеспечивали другие функции, жизненно важные для деятельности группы.

Членам дают значок (брошка, булавка или амулет, формой подобные золотой паутине, натянутой на круг), но его не требуется носить или показывать это. Каждый значок отмечается с обратной стороны номером, чтобы позволить членам проследить друг друга и (если необходимо) идентифицировать павшего или пропавшего товарища по найденному значку. Стражи могут действовать в одиночку или группами, и нет никаких ограничений против Стражей, работающих вне группы (типа товарищей-авантюристов). Подобно *булавкам Арфистов*, некоторые из значков Стражей - магические.

Стражи платят пошлину в форме денег или маленьких магических изделий, которые могут использоваться агентами. Пошлина используется для оплаты исследований, осведомителей, разрешений правительства и урона собственности, сделанного при преследовании их целей. Так как большинство членов - авантюристы, группа довольно богата, и пошлина - лишь символ, поддерживающий организацию без необходимости лезть в частные фонды. Члены, попавшие в финансовые неприятности, могут покрыть свои расходы в помощь группы, когда они на миссиях для организации, но это не поощряется и обычно делается лишь в действительно чрезвычайных ситуациях.

Стражи Плетения (стандартный тайный): AL CG, LN, LG, NG; 10,000 гр предел ресурсов; Членство 130; смешанный (люди 85, половина эльфов 20, эльфы 13, гномы 6, другие 6); Пошлина 25 гр/месяц (100 гр для присоединения).

Фигуры у власти: Алувауна Торним (NG женщина человек волшебник 11), Дастуотер (CG мужчина полуэльф бард 9), Хаварра Сорокевка (клерик Мистры 3/колдун 4/хатран 1).

Важные персонажи: Сарэйд Гедрегост (NG женщина человек превращающий 12), Доргафал Скалодрожь (NG мужчина скальный гном бард 7), Рамас-Тет Анк (LN мужчина человек прорицатель 9).

Связанные классы: Бард, клерик, друид, паладин, рейнджер, колдун, волшебник или другой колдовской класс.

Связанные навыки: Сбор Информации, Знание (тайны), Чувство Мотива, Колдовство, Обнаружение.

Требования: Персонаж, желающий присоединиться к Стражам Плетения, должен иметь незлое мировоззрение и поклясться присягой защищать Плетение от тех, кто злоупотребляет им или может его уничтожить.

Все члены имеют по существу одни и те же обязанности: присматривать за известными или очевидно злыми заклинателями и свидетельствами Теневого Плетения (заклинатель ли это, предмет или продолжающийся эффект), сообщать о найденном и захватывать (или убивать, если это абсолютно необходимо) заклинателей и тех, кто ответственен за материалы Теневого Плетения. Некоторые члены остаются рядом с домом и главным образом тратят время на сообщения и исследование, но большинство - активные путешественники, приспособляющие свои приключения для обнаружения противников организации. Большинство имеет магический или мирской способ войти в контакт с другим членом в критическом положении, и, поскольку некоторые из Стражей - заклинатели лишь среднего уровня, иногда помощь приходит посредством заклинания *телепорт*.

Выгоды одобрения в гильдии: Если Вы имеете умение Одобренный в Гильдии, Вы получаете специальную выгоду за принадлежность к этой группе. Как часть своего специального обучения Стражи, использующие *обнаружение магии*, могут распознавать область дикой или мертвой магии на первом раунде заклинания вместо второго. Они получают +1 бонус компетентности по проверкам уровня заклинателя для обнаружения, контрзаклинания или рассеивания эффектов Теневого Плетения, и +1 бонус компетентности на сброски против эффектов Теневого Плетения. Члены этой группы также имеют право брать умение Преодоление Теневого Плетения (см. выше).

Рыцари Летучей Охоты (Knights of the Flying Hunt)

Немногие события более легендарны или захватывающи, чем возможность оказаться свидетелем одной из знаменитых летучих охот Нимбрала. Многие слышали рассказы о едущих на пегасах воинах в стеклянных доспехах, сверкающих в лучах солнца, нападающих с неба, чтобы отбросить жестоких тварей или уничтожить пиратские корабли. Намного меньше фактически наблюдали это великолепие, и те, кто видели это, считают себя самыми удачливыми - или неудачливыми, если они были целью Рыцарей Летучей Охоты.

Происходя с таинственного островного царства Нимбрал в Великом Море к юго-западу от Чалта, Рыцари служат защитниками этой земли, оберегая ее народ от драконов, лесных тварей и пиратов и работорговцев с дальних берегов. Они живут в причудливых замках внутри острова и отвечают перед таинственными Лордами Нимбрала, затворническими правителями, проводящими свои дни скрытыми подальше от глаз других. Рыцари редко появляются вдали от Нимбрала, но когда это происходит, никто не в силах забыть увиденное.

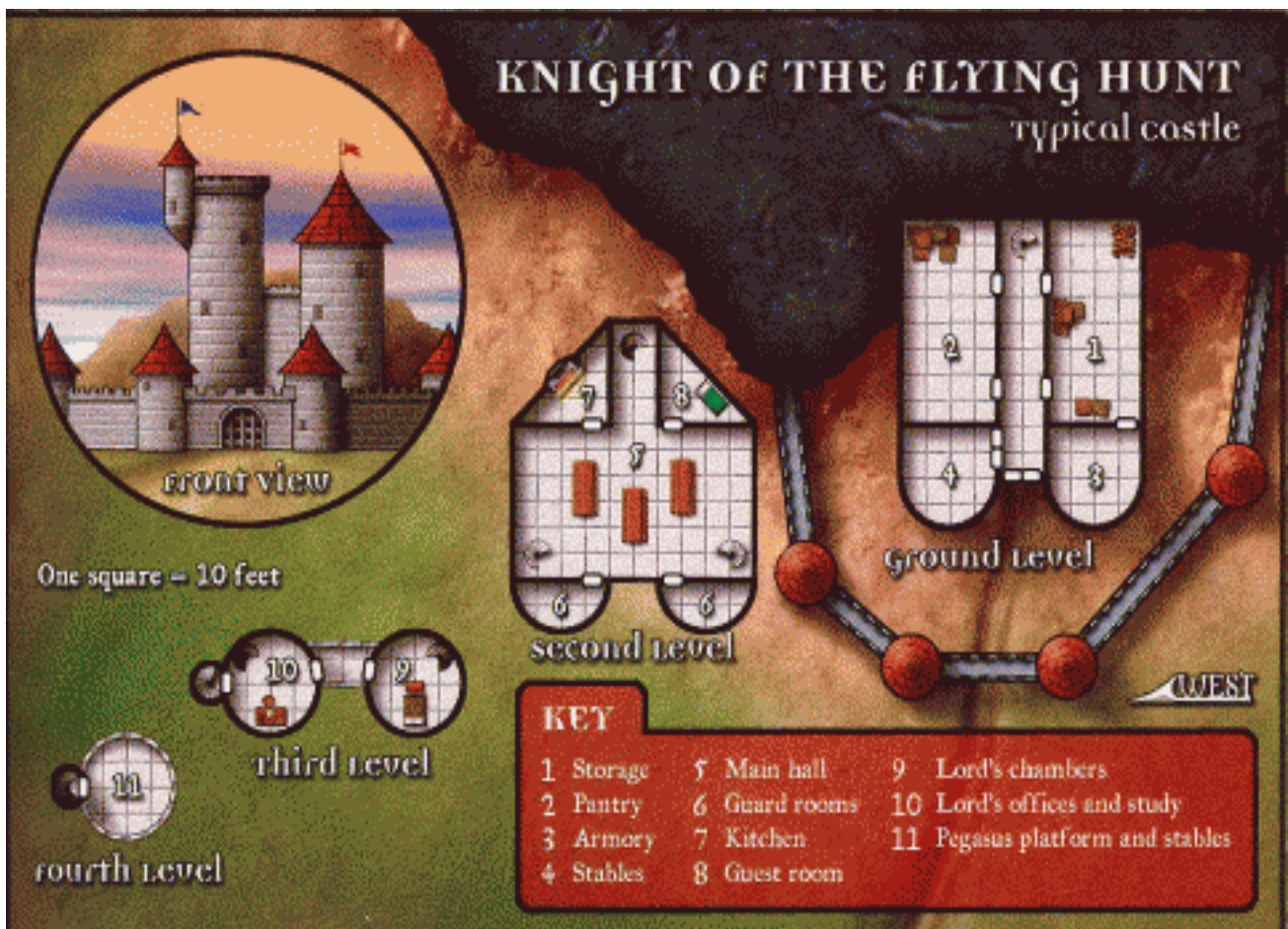
История

Земля Нимбрала всегда была окутана тайной, и о лесистом царстве вновь и вновь рассказывают больше небылиц, чем правды. Некоторые ученые собрали некую фактическую информацию, но история Нимбрала все еще остается в лучшем случае отрывочной. Лунные эльфы первоначально колонизировали остров и позже пригласили людей из Халруаа, ушедших из этой управляемой волшебниками земли из-за их почитания Лейры. Две расы пережились, пока не осталось чистых эльфов, и их потомки жили на острове в гармонии много лет.

В некоторой точке своей истории жители Нимбрала обнаружили большую потребность в защите от опасных тварей, живущих в лесах острова, а также от набегов пиратов и работорговцев с окружающих морей. Таким образом были рождены Рыцари Летучей Охоты, хотя сомнительно, что они существовали с ранних дней этой земли. Волшебники земли, долго поработавшие для прихотей духовенства Лейры, разработали внушительное множество инструментов - типа великолепных стеклянных доспехов, магических тяжелых копий и обученных пегасов - которые ныне используют Рыцари.

Рыцари сегодня

У Рыцарей Нимбрала три ранга: Командир, Рыцарь и новичок. Командиры возглавляют патрули и охоты на основании своего опыта, но они владеют силой скорее как "первые среди равных", чем неоспоримые фигуры у власти. Зрители могут



немедленно распознать новичков по их несветящимся "доспехам практикантов", но Командиры не носят никаких особых знаков или идентификации.

Рыцари патрулируют небеса и прибрежные воды царства группами от трех до шести наездников на пегасах (как правило, включая одного-двух новичков). Патрульные смены сменяются за день трижды: утро, после полудня и ночь. Большинство Рыцарей собирается в заставе на вершине горы каждые семь дней, чтобы участвовать в большей охоте, вовлекающей где-то от десяти до сорока членов, что включает патрулирование всех областей царства. Включая новичков, полное количество Рыцарей примерно равно семидесяти пяти.

Когда Рыцарь призывает к общему сбору сигнальным рогом, объявляя об угрозе царству, большая охота собирается на определенных вершинах гор. Рыцари редко подают общий клич; чаще можно услышать призывы к собранию, сигнализирующие отдельным Рыцарям о необходимости подкрепления для решения отдельной проблемы. В своих патрулях Рыцари нападают на хищных тварей и монстров, отражают захватчиков и налетчиков (типа пиратов и работарговцов), наблюдают за местонахождением и делами жителей Нимбрала и посетителей и предписывают законы Нимбрала и посетителям, и гражданам.

Владыками Рыцарей являются таинственными Лорды Нимбрала, о которых известно немного. Они отвечают непосредственно перед этими Лордами, и говорят, что Лорд иногда выезжает с Рыцарями, чтобы он мог прочитать вариант *массового телепорта*, который срывает всю Летучую Охоту с небес над Нимбралом и посылает ее на материк или на изолированные острова, разбросанные в море. Правда это или нет, но магические изделия, используемые Рыцарями Летучей Охоты (доспехи, оружие, скакуны и рога) сделаны для них и даны им этими Лордами.

Рыцарей обеспечивают полными пластинчатыми доспехами, сделанным из стеклянной стали (см. выше). Только Лорды (и еще некоторые волшебники Халруаа) знают, как делать такие доспехи, столь же твердые и долговечные, как и изготовленные из самой прекрасной боевой стали. Все новички начинают обучение с практикантским доспехом уныло-серого цвета, известным как *доспех летучей охоты*. Когда новичок становится Рыцарем, Лорды дарят ему то, что известно среди нимбрезов как *штормовой доспех*: легендарный пылающий стеклянный доспех. (Его оттенки и образы не имеют никакого отношения к рангу или пробужденной магии, но они сияют и изменяют уровень свечения по желанию носящего - повышая яркость с яростью или увеличением волнения и тускнея, когда сознание или физическая живучесть терпит неудачу). Преданная служба и выдающиеся дела Рыцаря

могут заслужить для него больше зачарований. Доспехи старших Рыцарей могут иметь многочисленные силы.

Рыцари Нимбрала бьются мечами, кинжалами, метательными дубинами и тяжелыми копьями. Лорды иногда зачаровывают тяжелые копы некоторых старших Рыцарей, чтобы те могли активизировать их в качестве жезлов.

Рыцари, богатейшие и самые мирские из нимбрезов (за исключением таинственных Лордов), живут в причудливых замках - каменных структурах, построенных изящными, охватывающими линиями, демонстрирующими высокие, стройные башни, балконы и красивую каменную кладку. "Домашние фермы" окружают замки большинства Рыцарей, и на этой земле живут маленькие группы семейств-арендаторов, выращивающих специализированные злаки для продажи вокруг острова. Рыцари следуют сложному кодексу галантности (разработанному столетия назад, чтобы предотвратить их от совершения набегов на владения и семейства друг друга или от междоусобной войны) и строгому кодексу лояльности Лордам, постоянно помня о силе, которой владеют эти таинственные фигуры.

Противники Рыцарей

Поскольку Рыцари Летучей Охоты столь редко предпринимают что-либо за пределами границ своего царства, немногие могут действительно назвать их противниками. Однако, жестокие существа, которые бродят по лесам Нимбрала, имея достаточный интеллект, чтобы понять это, будут полагать, что Рыцари - их смертельные враги. Рыцари не охотятся на этих тварей безжалостно, предпочитая оставлять их в одиночестве, пока они не ставят под угрозу простой народ Нимбрала, но всякий раз, когда возникают неприятности, они отвечают быстро и решительно.

За пределами берегов Нимбрала единственный народ, который может действительно назвать Рыцарей противниками - мореплаватели, зарабатывающие пиратством и работарговлей. Многие работарговцы из калишитских портов называют членов Летучей Охоты безжалостными налетчиками и бандитами, обвиняя их во многих странных исчезновениях и неудачах, демонстрирующих длинную историю раздоров между нимбрезами и любым, кто совершает набеги за рабами в пределах досягаемости Рыцарей.

Помимо этих двух видов врагов у Рыцарей нет никаких споров с любым другим народом, прибывающим на их берега, пока соблюдаются законы Нимбрала. История Рыцарей пестрит случайными рассказами о конкуренции между членами, обычно в форме жестокого соревнования между их демеснами и видами выращиваемых злаков, проданных ремесел и т.д.

Союзники Рыцарей

У Рыцарей Летучей Охоты нет никаких истинных союзников. Будучи столь изолированным царством, Нимбрал и сам не имеет никаких формальных отношений с любыми другими землями Фаэруна - хотя недавно небеные корабли из земли волшебников Халруаа путешествовали на Нимбрал в ответ на особенно известный набег Рыцарей на Острова Нелантера для уничтожения группы пиратских кораблей. Что происходило между нимбрезами и халруанцами - предмет предположений, но по окончании беседы небеные корабли вернулись к себе домой, и в общем предполагается, что отношения сторон дружественны.

Членство в Рыцарях

Немногие не-нимбрезы становятся Рыцарями Летучей Охоты, хотя такое и не неслышно. Конечно, прежде чем такое может случиться, посетитель должен стать местным жителем, поселившись на острове и назвав его своим домом, и продемонстрировать несомненную лояльность и земле, и ее народу. Гораздо чаще коренные нимбрезы поднимаются в ряды новичков после секретного путешествия на материк в юности, чтобы испытать то, что может предложить остальная часть Фаэруна. Многие из самой беспокойной молодежи-нимбрезов не могут ждать, "предприятия тура", поскольку эта практика блужданий и приключений известна - и если они не ввязываются за границы в злключения или не влюбляются по уши в

кого-либо, привязанного к материку, они в конечном счете возвращаются на Нимбрал и готовятся присоединиться к Летучей Охоте.

Только те, кто храбры, имеют навыки с оружием и близость к пегасам, могут надеяться стать Рыцарями Летучей Охоты. Большинство новичков - склонные к военному делу персонажи, как правило - бойцы и рейнджеры. Паладины весьма редки, и из клериков также редко получают подходящие члены, поскольку народ Нимбрал не допускает организованной веры в пределах своего царства. Волшебники, жулики и другие невоенные персонажи редко демонстрируют таланты для эффективной службы.

Рыцари Летучей Охоты (стандартный правительство): AL LG; 500, 000 gr предел ресурсов; Членство 75; изолированное (люди 68, полуэльфы 7); Жалованье 100 gr/уровень/месяц.

Фигуры у власти: Лорды Нимбрала, Геральды Нимбрала.

Важные персонажи: Чергон Холвик (LG мужчина нимбралский человек боец 8/рыцарь Летучей Охоты 10; старший, дольше всего служащий Рыцарь-Командир, до сих пор несущий активную службу), Балтир Мериволст (LG мужчина нимбралский человек боец 7/рыцарь Летучей Охоты 8; лидер карательных экспедиций против пиратов на Островах Нелантер), Солиант Драминсла (женщина лунный полуэльф рейнджер 9/рыцарь Летучей Охоты 4; ответственная за обучение новичков после их поступления).

Связанные классы: Боец, рейнджер.

Связанные навыки: Приручение Животного, Поездка.

Требования: Чтобы стать членом Рыцарей Летучей Охоты, персонаж должен сначала приобрести квалификацию и взять уровень в престиж-классе Рыцарь Летучей Охоты, после чего он считается новичком. Как только он присоединился к рядам Рыцарей, он должен участвовать в регулярных патрулях и защищать островное царство Нимбрал, чтобы считаться активным и зарабатывать свое жалованье. При случае Рыцарей вместо их стандартных обязанностей могут направить в путешествие к отдаленным местам от имени Лордов Нимбрала. Это все же рассматривается как активная военная служба.

Рыцарь, как ожидается, начнет строительство демесна сразу после становления членом группы. Хотя для новичка это может быть весьма скромно - типа поместья с одной-двумя фермами, по мере того, как Рыцарь поднимается в уровнях, его престиж повышается. Таким образом, на высоких уровнях считается приемлемым только истинный укрепленный замок.

Обратите внимание: Если у Вас есть "Руководство Строителя Цитаделей", Вы можете использовать оттуда систему размеров цитаделей, чтобы измерить адекватный размер вашего поместья или твердыни. Примите, что общий размер вашего демесна должен быть равен утроенному вашему уровню престиж-класса для пространства цитадели, и что по крайней мере половина этого должна быть отдана главной твердыне, а остаток - надворным постройкам, фермам и т.д. Таким образом, демесн Рыцаря-Командира 10-го уровня класса будет в размере не менее 30, 15 из которых являются главной твердыней. Так как ни один персонаж не захочет на каждом уровне перестраивать свой замок, большинство распределения поначалу обязательно пойдет на укрепление, а больше надворных построек и ферм можно добавлять по мере необходимости.

Выгоды одобрения в гильдии: Рыцарь Летучей Охоты должен иметь умение Одобренный в Гильдии, чтобы приобрести квалификацию для членства в организации, и должен взять 1-й уровень престиж-класса (см. ниже). Таким образом, он автоматически получает специальные выгоды принадлежности к этой группе. Он зарабатывает жалованье Рыцаря Летучей Охоты - 100 gr в месяц, пока активно исполняет свои обязанности или находится на специальном задании. Он получает любые необходимые лечебные и укрепляющие заклинания для лечения раны и других болезней, полученных в битве. А еще он получает легендарный *доспех летучей охоты* Рыцарей (см. выше) в подарок от Лордов Нимбрала.

Рыцари Имфраса II (Knights of Imphras II)

Рыцари Имфраса II - элитный орден паладинов и клериков, кто поклявшийся в верности короне Импилтура и посвятивших свои жизни защите Царства Меча и Жезла. Самый Святой Орден Священного Сорокопута, как формально известен орден, состоит из святых воинов Триады (Тир, Горм и Илматер), специализирующихся в выслеживании и уничтожении извергов и других захороненных наследий древнего Нарфелла.

Поскольку Импилтур противостоит множеству угрозам и изнутри, и вне его границ, члены Рыцарей Имфраса II должны иметь дело с широким спектром ситуаций - от кинжалов, скрытых под одеждами придворных, до ужасов неизведанных демонкист, лежащих под поверхностью нагорья Импилтура, и отвечать им соответствующей степенью тактичности и военного мастерства.

История Дома Хелтарн из Импилтура

В Году Рассветного Танца (1095 DR) Имфрас Хелтарн, Военный Капитан Лирабара, объединил города-государства Лирабар, Хламмач, Дилпур и Саршел, лесных эльфов Серого Леса и шитовых дварфов Гор Эарсфаст, чтобы выстоять перед угрозой орд хобгоблинов, продвигающихся с Гор Шпили Гиганта, с которых они зачастую совершали набеги и прежде. После ужасной битвы объединенные войска Имфраса были оттеснены к берегам Вод Голубого Клыка. Там, при помощи Соаржара, Королевского Мага Старого Импилтура и Архимага Лирабара, его ученицы, молодой колдуньи Самбрал и приезжего архимага Велгарбрина из Врат Балдура, народ Импилтура разбил орду хобгоблинов. Соаржар погиб, но при этом успел сообщить Имфрасу об утерянной *Короне Нарфелла* и тайнике магических клинков, находящихся внутри его башни. В Году Сверкающей Короны (1097 DR), после двух лет дипломатических переговоров между городами, народ теперь уже

воссоединенного Импилтура короновал Имфраса, закончив эпоху, известную как Годы Без Короля (926-1097 DR). Король Имфрас I возвел маленькую башню в Филуре, из которой он правил, и в свое время женился на Самбрал и произвел на свет двоих детей.

Королева Самбрал умерла в Году Розового Жемчуга (1122 DR), и, поплакав о ней, Имфрас I также вскоре умер. Их сын и старший ребенок Имбрар перенял корону. Младшая сестра Короля Имбрара Илмара стала волшебницей при Милре из Милваруна и нашла Наблюдающие Камни Миф Драннора. Затем Принцесса Илмара основала Илмуотч, чтобы принять меры против возвращения хобгоблинов.

В Году Процессии Луминар (1127 DR) Илмара увидела в одном из Наблюдающих Камней активность хобгоблинов, так что Король Имбрар пошел в горы, сопровождаемый своей Королевской Стражей, несущей клинки, известные как Наследие Соаржара. Имбрар и его людей больше никогда не видели, но не видели и хобгоблинов, так что Илмара печально приняла Корону Нарфелла и правила как королева Импилтура.

В Году Еретического Пергамента (1167 DR) Илмара наконец вышла замуж за человека вдвое младше ее, Рилауна из Саршела. Рилаун возмутился, когда Илмара по закону назвала их первого сына Имфрасом II, королем, после его рождения в Году Колебаний Земли (1169 DR). Рилаун взялся за оружие, чтобы захватить корону, но был убит, прежде чем смог сделать это. Королева Илмара продолжала править в качестве регента до Года Безнравственного Импа (1855 DR), когда Имфрас II был коронован после достижения шестнадцатилетнего возраста, опять же согласно импилтурскому закону. В свое время, Король Имфрас II женился на Лашииле Дилгур, и у них было два сына: Талрин (рожденный в 1188 DR) и Лашилмбрар (рожденный в 1190 DR). После продолжительной болезни Лашиила умерла в Году Приватных Слез (1104 DR), и Имфрас II женился на своей давней хозяйке Ребаэре Остерхоун через месяцев после смерти его первой жены. Она принесла ему трех сыновей - Кускура (родился в 1205 DR), Велимбрара и Элфраса (близнецы, родившиеся в 1207 DR), перед смертью родив четвертого сына, Филрауна (родился в 1209).

В месяцы после своего брака с Ребаэрой Имфрас II стал скитаться, оставляя повседневное правление Импилтуром своим недобросовестным придворным советником. В Году Гамина (1208 DR), Наследный принц Талрин попытался сместить своего отца, объявив его непригодным для правления, но его брат, Принц Лашилмбрар, объединившись с членами королевского двора, тайно предал его. Вынужденный сбежать в изгнание, Талрин все же в соответствии с импилтурским законом сохранил титул Наследного Принца. В следующем году Лашилмбрар и его союзники организовали вовлечение Импилтура в уничтожение пиратов Урдогена, номинально - для устранения угрозы торговому флоту Импилтура. Вновь Талрин случайно избежал предательской руки своего брата, когда его корабль был снесен с курса перед ожидаемым рандеву с флотом Урдогена. Три года спустя Талрин узнал от захваченного импилтурского торговца о смерти своего отца и вернулся в Импилтур, ожидая триумфа. По правде говоря, смерть Имфраса II была уловкой, тайно разработанной Лашилмбраром и его союзниками, и "Пиратский Принц" был казнен королевской стражей своего отца, когда высадился в доках Лирабара и объявил себя королем. Затем Лашилмбрар сделал так, чтобы его отец вычеркнул имя Талрина из королевских записей и сам стал наследным принцем.

Король Имфрас II умер в Году Крылатого Червя (1225 DR), и Корона Нарфелла перешла к старшему из его живущих сыновей, Наследному Принцу Лашилмбрару. В качестве короля Лашилмбрар долго сопротивлялся конкурентам своего правления, но в конечном счете женился а Телмаре Рорнтарн, которая принесла ему двух сыновей, Имфрас III (рожденного в 1276 DR) и Рилимбрара (1280 DR). Принц Кускур женился на Элтинде Балиндрииз Телфлэмма, дочери торгового принца этого города-государства (эквивалентного иерарху или великому принцу), и она принесла ему одного сына, Таум. Принц Велимбрар женился на Алмарин Динтерсан, и она принесла ему четырех дочерей, а затем сына по имени Соаримбрар. Его близнец, Принц Элфрас, никогда не женился и исчез в Году Неповинующей Твердыни (1244 DR) после возведения замка около Великого Кургана. Принц Филраун, самый молодой из сыновей Короля Имфраса II, женился на Мари Форджкроун, давшей ему двух дочерей и сына, также названного Элфрасом.

В Году Глубокой Луны (1294 DR) принц-авантюриста Таум составил заговор, чтобы заграбастать корону Импилтура. Он намеревался тайно убить Короля Лашилмбрара, Королеву Телмару и Наследного Принца Имфраса III. Хотя Принц Рилимбрар также был целью, он оказался единственным, кто избежал ловушки своего кузена. То, что Рилимбрар выжил, помешало Тауму подняться на трон своего отца, Принца Кускура, но зато это повысило Рилимбрара до титула короля, а Кускура - до титула наследного принца (по крайней мере временно). Не зная о причастности своего сына, Наследный Принц Кускур согласился вернуться в Импилтур и служить регентом, пока Принц Рилимбрар не достигнет совершеннолетия. С тех пор, если Рилимбрар будет иметь собственных сыновей, останется немного шансов для Таума когда-либо унаследовать корону.

Поскольку отец был далеко, а на троне Телфлэмма сидел дряхлый дедушка по материнской линии, для Принца Таума не ставило труда потрясти казначейство Телфлэмма для сбора армии наемников. Со своей армией и единственным ребенком Имфрасом Таум переплыл Восточный Предел и неожиданно для всех разграбил город Саршел. Затем Таум и его наемники пошли на Башню Филур и захватили трон Импилтура. Регент Кускур и Король Рилимбрар в спешке сбежали в изгнание, но без доступа к казначейству Импилтура они были неспособны собрать много сил, чтобы отбить трон. Вместо этого Кускур обратился за помощью к Королеве Илион из Агларонда. Илион послала свою таинственную ученицу, известную просто как Симбул, сместить Таума магией - миссия, которую она вскоре выполнила.

Со смертью Таума его армия наемников растаяла. Усилия сына Таума Имфраса (позднее - Имфраса IV) удержать трон ничего не дали, и Король Рилимбрар вернул свой трон в Году Черной Гончей (1296 DR). Наследный принц Кускур никогда не вернулся в Импилтур, предпочтя вместо этого прожить оставшиеся несколько лет в самоизолированном изгнании в Велпринталаре. Его внук Имфрас был помещен под домашний арест в королевской башне в Филуре, оставаясь там даже после того, как он стал Наследным Принцем Имфрасом IV.

Король Рилимбрар в Году Поющего Черепа (1297 DR) женился на Илбрите Эйрлтаун, но она принесла ему лишь дочерей, юридически неспособных унаследовать корону. Старшая из дочерей, Принцесса Самбрил (родившаяся в 1299 DR), превратилась в квалифицированного волшебника, подобно своей прапрабабушке и почти тезке, жене Короля Имфраса I. По мере того как Король Рилимбрар к концу 1330-х DR постарел, члены его двора возбуждались. Для благородного короля казалось маловероятным иметь мужчину-наследника, и изменнический Имфрас IV, праправнук Имфраса I, стоял в очереди на трон, несмотря на просьбы о его казни; согласно импилтурскому закону, если нет наследников-мужчин, женщине не позволяется править кроме как регентом, и то только если она - правящая королева. Чтобы разрешить эту ситуацию, Король Рилимбрар планировал в Году Высокой Мантии (1336 DR) отдать свою дочь, Принцессу Самбрил, замуж за второго кузена, наследного принца, хотя этот брак так никогда и не осуществился. Тогда он назначил двенадцать живущих наследников-мужчин от четвертого и шестого сыновей Имфраса II в качестве правящего совета, который будет действовать после его

смерти и будет распущен после того, как Самбрил больше не будет королевой, и наделил Лордов Имфраса II коллективной властью наблюдать за царством от имени короны. Затем стареющий король установил декретом, что Лорды могут выбирать замену из населения Импилтура с одобрения монарха (процесс, который произошел четырежды после основания Лордов).

В Году Странника (1338 DR) Король Рилимбрар скончался, но не давно ожидаемым способом. Таинственный огонь разрушил королевскую башню в Филуре, убив короля, королеву, Принца Веримлауна (сын Соаримбрар Старшего) и затем - наследного принца Имфраса IV. Когда было определено, что наследный принц умер после короля, Самбрил стала королевой Импилтура и переместила королевский двор в Лирабар. Однако, поскольку Имфрас IV никогда не был коронован, считается, что он никогда и не правил. В качестве королевы Самбрил не могла управлять, но она могла служить регентом следующего живущего мужчины, ожидающего определенного возраста для вступления на трон. Поскольку следующим в линии был принц-младенец Соаримбрар Младший, старший ребенок последнего Принца Веримлауна, Самбрил неохотно стала регентом.

Под регентством Королевы Самбрил Король Соаримбрар Младший никогда формально не принимал трон, поскольку он был убит всего за день до коронации от рук неизвестных убийц в Году Лука (1354 DR). Затем в линии был его племянник-младенец, Король Имфрас V, умерший от болезни в возрасте четырех лет в Году Виверна (1363 DR).

Третий король-мальчик под регентством Самбрил - Король Имбрар II, младший брат Имфраса V, законный монарх Импилтура, шестнадцать лет от роду. Несмотря на тот факт, что регентство Самбрил, как ожидается, окончится перед концом Года Штормов Молний (1374 DR), о мальчике-короле Импилтура известно немного, поскольку Лорды Имфраса II хранили его укрытым подальше. Несмотря на годы исследований, Лорды не уверены, кто ответственен за смерти столь многих недавних королей и не один ли это из них, надеющийся сохранить олигархию за счет монархии. Только королева Самбрил очевидно вне подозрений, учитывая ее очевидную незаинтересованность правлением.

В результате всей этой королевской суматохи Импилтур в последнем столетии редко действовал за пределами своих границ. Вездесущие угрозы, представляемые наследием Нарфелла, наряду с почти постоянными интригами, окружающими трон, почти парализовали царство. Только конец регентства и начало нового господства обещают восстановить Импилтур к его полному потенциалу - перспектива, которая может неплохо вдохновить мысли новых цареубийц (и в пределах царства, и за его границами).

История Рыцарей

В Году Вдовствующей Леди (726 DR) поднявшееся наследие древнего Нарфелла ускорило крах импилтурской династии Дурларвен, направив большинство импилтурских народных масс в изгнание и позволив Королю Агрошу Чешуйчатому захватить трон. Чтобы не повторить ошибки Плачущей Войны Кормантора (711-714 DR), церкви Тира, Торма и Илматера объявили Крестовый Поход Триады, и благородные рыцари со всего Фазруна прошли на Импилтур, чтобы ответить на призыв этих трех богов.

После Войны Извергов (729-732 DR) недавно коронованный король-паладин Саршел Элетлим основал Орден Триады в соответствии с королевским декретом как дом для тех, кто пережил крестовый поход. Орден получил известность при Битве в Стонущем Ущелье (756 DR) в бою с ордой демонов Ндулу и заработал дальнейшее выдающееся положение во время Терзания Норда (788-807 DR), как была известна бесконечная охота на извергов при Короле Норде. Рыцари Триады десятилетиями умело и хорошо служили Династии Элетлим, но чума, подкосившая монархию в Году Плещущей Рыбы (922 DR), уничтожила и их.

В течение Лет Без Короля (926-1097 DR) и в ранние годы Династии Элетлим традиция рыцарей Триады на землях Старого Импилтура продолжалась, но количество таких святых воинов медленно уменьшалось, поскольку скрывающиеся изверги и другие ужасы уничтожали их одного за другим.

В Году Сорокопута (1196 DR), почти столетие спустя после восстановления монархии, Король Имфрас II, возвращаясь с королевской охоты, увидел знак богов, наблюдая, как сорокопут атакует и наносит поражение маленькому демону. Немедленно после этого Имфрас II основал святой орден рыцарей, Самый Святой Орден Священного Сорокопута, чтобы он служил монархии и восстановил традиции павшего Ордена Триады.

В годы после (пере)учреждения их ордена Рыцари Имфраса II, как стали известны члены ордена, служили монархам Импилтура и их регентам, никогда не терпя неудач в своих обязанностях перед Царством Меча и Жезла или королевским домом Хелтарна. Вновь и вновь работая, наследники крестоносцев Саршела вытеснили ведомые извергами угрозы - и коварные, и откровенные.

Рыцари сегодня

Рыцари Имфраса II всегда служили при правящем монархе Импилтура. После того, как Король Рилимбрар основал Лордов Имфраса II в Году Высокой Мантии (1336 DR), он воссоздал Самый Святой Орден Священного Сорокопута, чтобы он служил элитной армией Совета Лордов. Король Рилимбрар выбрал трех Лордов служить в качестве правящего Триумвирата ордена, по одному от каждой из трех церквей Триады.

Триумвират оставляет ежедневные дела ордена Совету Лордов-Сорокопутов, сорока мощным паладинам и клерикам, вместе направляющим усилия группы. Каждый Рыцарь ордена назначается служить одному из из Лордов-Сорокопутов, но детали этого назначения варьируются. Некоторые Лорды-Сорокопуты организуют свои единицы в регулярные армейские компании, в то время как другие собирают из Рыцарей элитные ударные команды для выполнения повседневных дел.

Все Рыцари считаются членами военных мечей Импилтура (постоянная армия), большинство их занимает в пределах корпуса офицерские должности. Цепочки командования в пределах армии и ордена различны, и, хотя теоретически возможно отчитываться прямо перед превосходящим или превосходящий может приказывать Вам, практически такой ситуации никогда не происходит.

Противники Рыцарей

Самое выносливое из наследия древнего Нарфелла зачувило королевство Импилтур крошечными карманами Абисса, известными как демонкисты, захороненными под землей, в которых живут заточенные изверги и другие отвратительные ужасы. Рыцари Имфраса II - первая линия защиты Импилтура в противостоянии этим ужасам и зараженному отродью извергов. Поскольку сбежавшие изверги часто нанимают племена злых гуманоидов с гор Земная Шпора и Шпили Гиганта и флоты пиратов с Моря Упавших Звезд, Рыцари часто бьются с орками, хобгоблинами, пиратами или чем-то еще хуже. Члены ордена также имеют дело с теми, кто общается с такими извергами, включая тех, кто почитает Богов Ярости и Культ Эльтаба.

Союзники Рыцарей

Рыцари Имфраса II тесно объединены с монархией Импилтура и с другими группами, лояльными короне. Орден получает существенную поддержку от церквей Тира, Торма и Илматера. Рыцари бились рядом со Справедливыми Рыцарями Дома Руки Тира в Милваруне и с Учениками Св.Соллара Дважды-Мученика из Монастыря Желтой Розы.

Членство в Рыцарях

Приоединение к Самому Святому Ордену Священного Сорокопуга требует покровительства одной из трех церквей Триады и залога верности короне Импилтура. Потенциальные Рыцари принимаются на испытательный срок, пока не докажут свою мудрость, храбрость и выносливость, противостояв трем противникам Импилтура. Испытание Триады может быть закончено, только когда три старших рыцаря ордена согласятся поддержать нового рекрута. По традиции большинство новичков выполняет такое требование, уничтожая по крайней мере одного изверга, участвуя в генеральном сражении против войска вторгшихся гуманоидов или разоблачая угрозу короне Импилтура. Претенденты, погибающие на службе целям ордена, которых нельзя вернуть к жизни, зачисляются в орден посмертно - даже те, кто еще не прошел Испытание Триады.

Рыцари Имфраса II (экспансивный религиозный): AL LG; 200,000 gr предел ресурсов; Членство 700; смешанное (люди 630, щитовые дварфы 35, халфлинги, 28, другие 7).

Фигуры у власти: Военный капитан Энгарт (LG мужчина рейнджер 2/паладин Торма 9 /рыцарь Триады 7), Военный капитан Лимбрат (LG мужчина дамарский человек паладин Илматера 12/ монах 5) и Военный Капитан Рилимбраун (LG мужчина дамарский человек клерик Тира 9/паладин 7).

Важные персонажи: "Сар шел из Лавигуэра" (Король Имбрат II, 15-летний мальчик - король под глубокой маскировкой) (LG мужчина дамарский человек паладин 7/рыцарь Триады 1).

Связанные классы: Паладин, клерик, рыцарь Триады, рыцарь чаши^{КВ}

Связанные навыки: Знание (религия), Знание (планы), Поездка.

Требования: Член Рыцарей Имфраса II, как ожидается, будет на регулярном основании участвовать в действиях, организованных его начальством. Рыцари посвящены защите Импилтура против всех угроз, включая нападения прибрежных пиратов, орд хобгоблинов со Шпилей Гигантов и наследия захороненного Нарфелла.

Выгоды одобрения в гильдии: Члены Рыцарей Имфраса II получают доступ к разнообразным товарам и услугам, облегчающим их приключенческие дела, особенно для задач, исполняемых на службе Рыцарям. Обучение,

Наследие Соаржара

Архимаг Соаржар, последний Королевский Маг Старого Импилтура, был свидетелем чумы в 922 DR, подкосившей королевское семейство, и исчезновения в море Принцессы Алии в Году Взломанной Черепахи (924 DR). Два года спустя Соаржар наблюдал разлом царства на массу враждующих заговоров, когда каждое из благородных семейств пыталось поставить на свободный трон своего представителя. В надежде на то, что слава Старого Импилтура может в один прекрасный день быть восстановлена, он охранял многих из сокровищ Импилтура до того дня, когда королевство вновь объединится.

Прямо перед своим последним вздохом Соаржара в Году Рассветного Танца (1095 DR) он предложил Имфрасу, Военному Капитану Лирабара, прийти в его башню и взять наследие Старого Импилтура. Там первый король Нового Импилтура обнаружил чудесную *Корону Нарфелла* (см. выше) и более пяти магических клинков, давно считавшихся утерянными. Мечи были даны данному лояльным боевым компаньонам Имфраса, ставшими в свое время его Королевской Стражей, и были впоследствии утеряны вместе с Королем Имбратом и его воинами в Году Процессии Луминар (1127 DR) (Для больших деталей об их судьбе см. "Чемпионы Руин").

Мудрец Отийир Велтранн из Цурлагола сделал изучение мечей Королевской Стражи Имбрара делом своей жизни.

Отийир записывал слухи и рассказы, окружающие потерянные клинки Имбрара, особо отметив истории и последнее известное местонахождение по крайней мере дюжины клинков, которые, как известно, были различными способами принесены из Шпилей Гигантов. С помощью Отийира Рыцари Имфраса II сделали длительным заданием всего ордена возврат утерянных мечей из Наследия Соаржара. К настоящему времени возвращены семь клинков, и ими владеют Лорды. Большинство молодых Рыцарей Имфраса II мечтают обнаружить свой собственный меч из наследия, таким образом продемонстрировав свою пригодность, чтобы присоединиться к Лордам Имфраса II.

Семь мечей, которыми в настоящее время владеют Рыцари Имфраса II, называются *Казрэйлисс* (Эльфийская Слеза), *Хэйлин* (из холмов), *Йиирнисин* (Шипованный), *Мелинтаан* (Язык Вирма), *Ориндаараг* (Клинок Железной Звезды), *Велсвирин* (Химера) и *Ксинилник* (Костяной Глаз). Отийир также знаком с историями еще почти дюжины, включая *Ашрам*, *Дорнаввер* (также известный как Губитель Демонов; см. выше), *Эллендрин* (Плачущий Клинок), *Фелтханн* (Летний Язык Лилута), *Галатос*, *Илторнар* (Кровавый Язык), *Малагар* (Сжигающий Клык), *Палрет*, *Саргатулд* (Губитель Орков), *Тендар* (Вопящий) и *Улфиндос* (Бич Корсаров). Усилия ведутся в направлении возвращения их всех.

доступ к заклинаниям и их наложению и доля трофеев, принесенных действиями Рыцарей, доступны, пока член продолжает вносить свой вклад в усилия Рыцарей.

Поскольку Рыцари посвящены защите монархии, они могут воспользоваться королевским казначейством для закупки оружия и доспехов. Любые из таких предметов, которые персонаж пожелает купить (в пределах структуры лимитов gp), могут быть куплены за 90% от стандартной цены, при этом корона оплачивает разницу. Кроме того, персонажам, бьющимся против потенциальных захватчиков Импильтура, позволено забирать любые личные изделия вторгшихся, в то время как корона требует лишь осадных орудий и припасов захватчиков.

Рыцари также имеют доступ к бесплатному колдовству в пределах организации. Однажды в месяц любой уровень заклинателя, до двух уровней выше, чем уровень, который может читать просящий. Таким образом, Рыцарь 5-го уровня может запросить отдельное заклинание 7-го уровня заклинателя. Если для наложения заклинания необходимы какие-либо дорогие материальные компоненты, запрашивающий должен обеспечить их (или монеты для их покупки). Заклинания с XP-компонентами для этого сервиса недоступны.

Раз в месяц, как часть подготовки к миссии, Рыцарь получает разовую магию (свитки, микстуры и жезлы), равную 10% от ожидаемого богатства персонажа-Рыцаря (см. "Руководство Ведущего") от лидерства. Эта выгода чаще всего принимает форму лечебной магии, специализированных заклинаний, необходимая для необычно хитрых или трудных миссий, или дополнительной огневой мощи для набегов. Иногда член может получить постоянное магическое оснащение в долг (обычно с защитными или необычными свойствами, типа *необнаружения*), но он, как ожидается, вернет эти изделия после завершения миссии.

Рыцари Севера (The Knights of the North)

Рыцари Севера - маленькая банда солдат и авантюристов, посвященная уничтожению Жентарима. Основавшиеся в регионе Лунного Моря, они были заклеимлены своими противниками как налетчики, убийцы и нечто еще хуже, но Рыцари - гораздо больше чем простые бандиты. Каждый член организации горит желанием увидеть исполненное правосудие, и группа в целом наэлектризована призывом к действию, чтобы остановить заговоры и махинации жентов везде, где они могут возникнуть.

Членов Рыцарей Севера ожидают трудные поездки, тяжелая жизнь и жесткие постели по ночам, когда они прочесывают прибрежные равнины и предгорья в своих поисках для разрушения торговли жентов в регионе. Часто Рыцарям приходится бежать от сил жентов, охотящихся на них, но они никогда не прекратят своей работы, пока их цели не будут достигнуты, а решения - выполнены.

История

Основанные в Году Арфы (1355 DR), Рыцари Севера появились после предательства Жентил Кипом сил нескольких городов, размещенных в Цитадели Ворона в области Лунного Моря. В этом году при атаке орков, когда большая часть гарнизона была на поле битвы за стенами цитадели, лояльные Черной Сети волшебники нанесли удар. Они использовали яд и магию, чтобы уничтожить оставшиеся не жентаримские войска, все еще размещенные внутри, затем запечатал ворота и спустили флаг Ворона, заменив его штандартом Жентил Кипа. Когда силы цитадели были оттеснены напуганными орками, они оказались пойманным между своей собственной твердыней и мародерствующими гуманоидами. Это была резня.

Несколько закаленных членов из обреченных войск, главным образом авантюристы и лидеры с достаточным опытом в кампаниях, распознали катастрофу достаточно быстро, чтобы среагировать на нее, сумев уклониться от ловушки, установленной Жентаримом. Возглавляемые Галонтаром Ястребиным Шлемом, командующим силами, они убежали от резни и устроили убежище в другом месте в горах. Ястребиный Шлем был смертельно ранен и некоторое время спустя скончался от ран.

Возмущенная предательством и желая немедленной мести, горстка авантюристов и военных лидеров быстро согласилась продолжать работать вместе, посвятив себя противостоянию всему, что связано с Жентил Кипом. Назвавшись Рыцарями Севера, группа первоначально насчитывала примерно сорок членов. Из своего укрытия в предгорьях Гор Хребета Дракона Рыцари готовились нанести карательный удар жентам.

Рыцари были полны храбрости и решительности, но не имели достаточного опыта или существенного количества, так что они поначалу ограничились авантюристическими набегами на караваны и случайными импровизированными ударами в спину известным агентам Жентарима. Такая тактика, принося сначала эмоциональное удовлетворение, привела к смертям нескольких небрежных членов и увеличила риск других, поскольку Черная Сеть начала реагировать на присутствие Рыцарей. Более чем несколько набегов спутались, когда беспомощно выглядящие караваны жентов, путешествующие по одиночным торговым маршрутам через Лунное Море, оказались смертельными ловушками для Рыцарей. Значительные суммы были предложены в награду за головы нескольких Рыцаря, обещая золото любому, кто убьет лидеров и принесет их останки Жентариму. Рыцари, за первый год поредев в половину от своего первоначального количества, вскоре познали мудрость предостережений и осторожности и начали менять свою стратегию.

В последующие тринадцать лет Рыцари Севера продолжили работать над пересечением путей Жентарима на всем протяжении северной стороны региона Лунного Моря. Извлекая выгоду из хаоса в течение Времени Неприятностей и из господства Цирика в Жентил Кипе какое-то время спустя, Рыцари весьма освоились с причинением максимальных разрушений с минимальным риском для себя. Члены группы научились держаться шаг впереди охотников-жентов, основав множество безопасных домов в городах и отдаленных укрытий - за пределами большинства городских гарнизонов. Они предприняли практику вырезания или накрашивания кровавых личных знаков, наряду с лозунгами "за Ворона" или

"Правосудие за другого" на своих жертвах. Они заработали уважение и поддержку более нежного народа области Лунного Моря, по которому Черная Сеть непрерывно шагала в своих поисках коммерческого доминирования.

Разрушение Жентил Кипа в Году Знамени (1368 DR), наряду с упругостью Жентарима перед лицом такой катастрофы, прояснили Рыцарям Севера, что они должны делать нечто большее, чем просто набеги, если желают наконец избавиться от Черной Сети раз и навсегда. Таким образом, после тринадцати лет военных действий, с небольшим ростом своего количества, Рыцари начали расширять свое влияние в другие области, направив все усилия на срыву торговли жентов.

Рыцари начали активную вербовочную кампанию, предназначенную для увеличения своего количества. Самый большой успех их ждал там, где деятельность жентов была грубее всего и закончилась сломанными жизнями, но они находили индивидуумов, продемонстрировавших подлинное желание встать против репрессивного и жадного Жентарима, фактически где угодно. Вербовщики поначалу были осторожны с претендентами, используя магию наблюдения и испытательные миссии с ложными целями для выявления шпионов Жентарима, надеющихся получить доступ к критическим планам и персоналу. Даже после того, как кандидат казался достойным, Рыцари поддерживали в организации эффект слоев, не давая кандидату доступа к лидерам более высоких уровней, пока не удостоверятся, что новому рекруту можно доверять.

В дополнение к набегам на караваны жентов Рыцари начали наниматься охранниками к другим торговым группам, особенно из Хиллсфара, Мулмастера и Сембии. Они начали вкладывать капитал от своих набегов в другие коммерческие дела, фактически устанавливая законное соревнование с торговлей Жентил Кипа. Они оказывают поддержку другим организациям и гильдиям, которые благоприятно смотрят на их деятельность, в особенности - чернорабочим границы, которые были уязвимее всего к жестокости Жентарима. Шахтеры Глистера, например, тайно поддерживают Рыцарей и обеспечивают их фондами и товарами для поддержки их действий. Иначе, шахтеры понимают это, Женты могут легко монополизировать караванный маршрут через Тара, по сути управляя ими через угрозы отказа в необходимых поставках продовольствия и одежды.

Чтобы сражаться с превосходством Жентарима в небесах, особенно с развитием небесных магов, Рыцари начали обучать элитные силы воздушных бойцов верхом на ужасных ястребах. Эти особые члены стали известны как небесные часовые, и они сумели сквитать разногласие в воздушном бою в регионе Лунного Моря. Столь же разрушительные, сколь и доблестные, небесные часовые сделали Рыцарей Севера гораздо страшнее, чем когда-либо.

Рыцари сегодня

В настоящее время Рыцари Севера насчитывают почти пятьдесят членов, разделенных на два главных контингента. Внутренний совет Рыцарей состоит из лидеров организации и их непосредственных подчиненных, народа всех рас и родов, остающегося на заднем плане и в общем недоступного извне. Командиры - те, кто остались после побега из Цитадели Ворона восемнадцать лет назад, хотя все они старше, мудрее и более склонны к управлению, чем к совершению набегов. Вместе с успехами приходит потребность лучше планировать и организовать, и они сосредотачивают свою энергию на этих вопросах, оставляя войну внешнему корпусу.

Командующие также смягчили свою позицию за несколько последних лет. Принимая во внимание, что любого, связанного с Жентил Кипом, ждала быстрая смерть от рук Рыцарей, в последние годы группа продемонстрировала некоторое соотрадание. Рыцари обычно предлагают простым солдатам, охранникам караванов и другим, кто просто нанят Черной Сетью, шанс искупления, если они порвут отношения с Жентаримом. Тем, кто соглашается, дают свободу, но



второго такого шанса не будет. Несогласных (а также тех, кто активно работает для целей Жентарима) убивают.

Внешний корпус Рыцарей состоит из пехотинцев, разведчиков, шпионов и охранников караванов, работающих на определенных миссиях в области срыва махинаций жентов или помощи другим в оспаривании господства Черной Сети в регионе. Они происходят из всех слоев общества и имеют различные таланты, но всех их приводит в организацию общее желание - увидеть Жентарим свергнутым.

Рыцари Севера не имеют никакого истинного штаба, поскольку постоянство - приглашение смерти. Вместо этого они поддерживают рассеянную сеть тайников с припасами и секретных пунктов для собраний, мест, где могут скрыться члены, убегающие от преследователей-жентов, или где лидеры могут спокойно собраться, чтобы спланировать что-либо, поделиться информацией или заготовить припасы. Некоторые из этих секретных убежищ находятся в глубинах дикой местности, в каньонах глубоко в горах или в скрытых в лесах долинах рек. Другие - скромные склады и базы в местах типа Флана, Тентии и Глистера.

Противники Рыцарей

Кроме очевидных противников (Жентил Кип и Жентарим), Рыцари не уживаются с любым духовенством или последователями главных храмов, посвященных Бэйну, Цирику, Ловиатар и Маску в регионе Лунного Моря. Хотя Рыцари достаточно взаимодействуют с Черной Сетью, они никогда не откажутся от возможности разрушить злые интриги других организаций.

Союзники Рыцарей

Рыцари Севера считаются друзьями многочисленных гильдий и союзов по всей области Лунного Моря, страдающих от монополистического подхода Жентарима. Эти организации, самое меньшее, смотрят на работу Рыцарей благоприятно, и во многих случаях они тайно поддерживают их усилия пожертвованиями денег, припасов и потайными местами. В некоторых случаях эти группы обеспечивают членов информацией, работой и временными мускулами. Самые видные среди этих союзников - караванные компании.

Членство в Рыцарях

Любой, кто желает стать частью Рыцарей Севера, должен быть завербован; весьма трудно выследить члена и попросить присоединиться, потому что Рыцари редко оповещают публику о себе. Потенциальные члены должны выказать некоторый уровень вражды к Черной Сети и ее агентам, чаще всего - отъявленным конфликтом с жентами. Как только вербовщики выявляют индивидуума с этими качествами, они вступают с ним в контакт, предлагая шанс присоединиться к Рыцарям.

Рыцарям могут быть полезными персонажи всех видов, хотя некоторые лучше подходят для бурного образа жизни, чем другие. Любой, кто комфортно чувствует себя с клинком или с луком, может служить при караванах или с налетчиками, или просто в качестве мускулов для сомнительных конфронтаций. Заклинатели всегда необходимы для ударных команд, выполняющих точную работу, и для последующих спасения и излечения. Скрытность среди членов призывается для добычи тайной и определенной ценной информации. Любая работа опасна, и любой сослужит ценную службу организации. Служба члена Рыцарей Севера - не всегда непрерывное дело. Время от времени Рыцарь может решить, что привлек к себе слишком много внимания и должен на некоторое время "лечь на дно". В этих случаях иногда можно предпринять путешествие в отдаленные земли для не связанных со службой приключений. Но в общем Рыцарь Севера должен жить из расчета полной занятости.

Члены поддерживают в своей жизни некоторую гибкость, потому что потребности в их услугах могут внезапно измениться. Некоторых членов могут направить на разовую службу, типа нападения на караван жентов или на секретного посланника. Специально обученных членов могут попросить о тайном перемещении, выведывая при этом заговоры и секретные действия Жентарима и сообщая о них лидерам Рыцарей. У других могут просто попросить специализированные услуги (типа колдовства или изготовления изделий) на случайном или чрезвычайном основании, или обеспечение жилья и заботы тем, кто в бегах или ранен.

Рыцари Севера (малый наемный): AL CG, LN, NG; 40,000 гр предел ресурсов; Членство 47; смешанное (люди 37, халфлинги 3, дварфы 3, эльфы 2, гномы 1, полуорки 1).

Фигуры у власти: Эстерельв (LN мужчина чондатанский человек боец 8/кавалерист 7; харизматичный лидер знатного сембийского происхождения), Илдил (LN мужчина дамарский человек волшебник 14; довольно тщеславный, опасный человек), Джесентел Фиретэлен (CG женщина дамарский человек боец 16; иногда - любовница Эстерельва), Хелдел Тасстан (CG мужчина илусканский человек клерик Тиморы 20; альбинос с игривым поведением), Жуирентел "Зелдар" Смеющаяся Вода (CG женщина лунный эльф волшебник 8/рейнджер 6; высокая даже для человека).

Важные персонажи: Харстел Улфрак (NG мужчина чондатанский человек клерик Латандера 7; вербовщик), Хамрил Улфрак (NG мужчина чондатанский человек волшебник 6; брат-близнец Харстела, вербовщик), Логим Бервелд (NG мужчина дамарский человек рейнджер 8; мастер разведки), Синда Коричневый Шлем (CG женщина щитовой дварф боец 12; командир набегов), Джоатра Стелмар (NG женщина дамарский человек друид 15; мастер небесных часовых).

Связанные классы: Боец, рейнджер, жулик, клерик, волшебник.

Связанные навыки: Маскировка, Скрытность, Знание (география), Поездка, Выживание.

Требования: Член Рыцарей Севера, как ожидается, будет на регулярном основании участвовать в действиях, организованных своим начальством. Рыцари посвящены срыву любых махинаций жентов, а также содействию делам, непосредственно конкурирующим с Черной Сетью, так что лишь те, кто действительно решили идти этим путем до конца, становятся Рыцарями.

Выгоды одобрения в гильдии: Если Вы имеете умение Одобренный в Гильдии, Вы получаете специальную выгоду за принадлежность к этой группе. Члены Рыцарей Севера получают доступ к разнообразным товарам и услугам,

облегчающим их приключенческие дела, особенно для задач, исполняемых на службе Рыцарям. Обучение, доступ к заклинаниям и их наложению и доля трофеев, принесенных действиями Рыцарей, доступны, пока член продолжает вносить свой вклад в усилия Рыцарей.

Поскольку Рыцари участвуют в законной торговле, помогают торговцам, являющимся конкурентами Жентарима, и имеют товары, взятые из караванов жентов, на которые они совершают набеги, они имеют доступ к удивительному разнообразию товаров. Любые предметы, которые персонаж пожелает купить (в пределах структуры лимитов гр), могут быть куплены за 90% от стандартной цены, в то время как предметы, предлагаемые для продажи Рыцарям, стоят лишь 60% от книжной цены. Кроме того, персонажам, участвующим в набегах на караваны жентов, позволяется забирать себе любые личные изделия охранников и агентов, в то время как Рыцарям передаются только товары непосредственно из фургонов, которые будут перепродаваться в другом месте.

Рыцари также имеют доступ к бесплатному колдовству в пределах организации. Однажды в месяц любой член может просить наложить на себя отдельное заклинание. Это заклинание может иметь любой уровень заклинателя, до двух уровней выше, чем уровень, который может читать просящий. Таким образом, Рыцарь 5-го уровня может запросить отдельное заклинание 7-го уровня заклинателя. Если для наложения заклинания необходимы какие-либо дорогие материальные компоненты, запрашивающий должен обеспечить их (или монеты для их покупки). Заклинания с XP-компонентами для этого сервиса недоступны.

Раз в месяц, как часть подготовки к миссии, Рыцарь получает разовую магию (свитки, микстуры и жезлы), равную 10% от ожидаемого богатства персонажа-Рыцаря (см. "Руководство Ведущего") от лидерства. Эта выгода чаще всего принимает форму лечебной магии, специализированных заклинаний, необходимая для необычно хитрых или трудных миссий, или дополнительной огневой мощи для набегов. Иногда член может получить постоянное магическое оснащение в долг (обычно с защитными или необычными свойствами, типа *необнаружения*), но он, как ожидается, вернет эти изделия после завершения миссии.

Мягкие Когти (The Soft Claws)

Древний стальной дракон Зундаэразилим имеет более секретные планы, чем большинство драконов могут даже вообразить. Зундаэразилим следует светлой мечте: она хочет, чтобы драконий род жил в гармонии с гуманоидами. Эта ситуация, верит она, даст всем более счастливую жизнь. Для осуществления таких амбиций она наняла маленький корпус агентов, работающих по всему Северу, с востока Побережья Меча до границ Анорача и Кормира и с юга Серебряных Маршей до северного края Зеленых Полей. Эти агенты, тайно называющие себя Мягкими Когтями, исполняют тайные действия в защиту Зундаэразилим, содействуя ее мечте увидеть драконов и цивилизованных гуманоидов, живущих вместе в гармонии. Работа опасна, часто выводя агентов за границы, но награда высока, поскольку Зундаэразилим всегда заботится о своих.

История

Зундаэразилим исторически наблюдает за двумя великими опасностями Севера: за резким климатом и за оркскими ордами. Первую следует пережить (магические попытки вмешаться в погоду, по ее мнению, ведут лишь к бедствиям), но Смеющийся Вирм всегда верит, что может что-нибудь сделать в отношении оркской проблемы. Орки плодотворны, и периодически их становится слишком много для их домов в лабиринтообразных пещерах сердца гор Севера. Когда это случается, они разливаются вширь и обрушиваются вниз, на поверхностные поселения, продвигаясь вперед (обычно - на юг, к более теплым и пыльным землям), пока в конечном счете не будут разбиты, оставив за собой великие опустошения.

Приблизительно сорок лет назад Зундаэразилим начала строить план. Она полагала, что может быть способна управлять большинством злых, голодных и агрессивных драконов, перемещая их логовища на путь появляющихся орд орков, чтобы они оказались вынуждены биться друг с другом. Кроме этого, она начала алхимически разрабатывать средства, чтобы более разумные драконы могли сосуществовать с цивилизованными гуманоидными расами. Однако она признает, что такие цели и честолюбивы, и рискованны, поскольку многим захочется умыкнуть плоды ее работы или напрямую остановить ее. Таким образом, она создавала секретную личину - Амундру Нелаздру, пухленькую, сплетничающую, счастливую прачку и швею, живущую и работающую в Маске Лунного Камня, самой известной гостинице, ресторане и фештолле Невервинтера, Города Умелых Рук.

Через свое альтер эго Зундаэразилим начала вербовать агентов, которые служили бы ее экспертами за границей, путешествуя там, куда она не сможет пойти или не пойдет, тщательно строя легенды и слухи об утерянных запасах драконов и о свободных логовищах, медленно дающих магические силы живущих в них вирмам, а затем возвращаясь с новостями, товарами и выполненными миссиями. Ее первые сообщники пришли из рядов местных торговцев - резчиков по дереву и потерпевших неудачи авантюристов, которые либо нуждались в повышении своего нынешнего уровня жизни, либо просто выказывали мужество и обещания, необходимые для выполнения ее планов. Зундаэразилим назвала свою неоперившуюся организацию Мягкими Когтями, и, хотя достижения группы поначалу были скромными, постепенно она росла в количестве и в силе, расширяя и свою территорию, и свои таланты и сообразительность.

Мягкие Когти сегодня

Мягкие Когти в настоящее время насчитывают более шестидесяти людей, эльфов, халфлингов и полуэльфов. Эти агенты работают на восток до Сюзейла и на юг - до Врат Балдура. Они свободны в структуре и организации, придерживаясь великих планов стального дракона и своей роли в них, больше полагаясь на случайные встречи и сигналы от

Зундаэразилим, чем на формальные сборы и приказы. В группе есть небольшая иерархия, удовлетворяющая и дракона, и ее агентов.

У Мягких Когтей много обязанностей. Они стараются "перемещать" активных драконов, улучшая или даже создавая пещеры для логовищ в желательных местах (отдаленные северные горы, рискованно близкие к оркским колониям), дерзко размещая карты (обычно в рюкзаках "возвращенных сокровищ") около известных логовищ драконов, или даже изображая из себя авантюристов и используя заметные издали заклинания, чтобы говорить с друг другом о богатых логовищах драконов, в которые они направляются, чтобы дракон в своем логовище "случайно" подслушал их. Они также распускают слухи в рядах Культа Дракона, чтобы управлять действиями этой злой организации, уводя ее подальше от истинных целей Мягких Когтей.

Членов часто призывают собрать странные компоненты для скрытных экспериментов Зундаэразирим. Она начала разрабатывать многочисленные вещества, которые различными способами могут принести пользу драконам. Например, она надеется, что одна из таких смесей послужит новым источником продовольствия для более добрых драконов, устранив их потребность кормиться цивилизованным населением или его домашним скотом. Другая - что ванна ее сможет быстрее излечивать окунувшихся в нее драконов, позволяя им более отчаянно биться против разрастания оркских поселений. Оба эти вещества требуют необычных компонентов, которые должны быть собраны с предельной тайной, чтобы другие не узнали об их предназначении и не украли их для себя.

Противники Мягких Когтей

Два самых очевидных врага Мягких Когтей - орки с гор и драконы, которые невольно были перемещены. Хотя орки редко благословлены лидерством, достаточно ярким, чтобы увидеть непосредственную угрозу дракона и таким образом распознать махинации, драконы, конечно же, лишены этого недостатка, и более чем несколько агентов потеряли свои жизни при слишком смелых уловках. Смеющийся Вирм также подозревает, что в ряды членов Мягких Когтей просочились и Высокие Геральды, и Арфисты, но больше она волнуется о проникновении Культа Дракона, Тайного Братства или магов, желающих получить власть над драконами. Это ее беспокойство углубилось в недавние годы, так как уже не один из ее агентов ушел, унеся с собой *неверзник*. Хотя она недоверчива и к Арфистам, и к некоторым из Избранных, подозревая, что одна из этих групп или они обе могут в любое время перехватить плоды ее работы для других целей, она признает в других противниках более непосредственную и потенциально смертельную угрозу. Культ Дракона посчитал бы усилия Зундаэразилим потенциальным сокрушительным ударом по совему влиянию на драконов и, конечно же, угрозой своим целям, а Тайное Братство, если оно когда-либо докопается до свидетельства ее дел, пожелает такой силы для себя.

Союзники Мягких Когтей

Без необходимости Зундаэразилим не показывает свою истинную природу или великие планы многим - немного есть тех, кому она доверяет, и еще меньше тех, на кого она считает, что может рассчитывать для поддержки секретности и личин ее агентов. Одна из таких персон - владелец Маски Лунного Камня, колдунья Офала Челдарсторн. Офала и Зундаэразилим - верные друзья, и колдунья знает истинную природу Амундры Нелаэдрды. Офала время от времени стальному дракону своими заклинаниями и держит припасы Зундаэразилим магически скрытыми в тайном месте. Они не захоронены в подземелье, в Маске или в Прачечной Светлых Волн Нелаэдрды. Зундаэразилим часто в ответ помогает Офале. Помимо случайных ночей, проведенных в более привлекательных человеческих обликах - например, принимая форму больного или



утомленного сотрудника в Маске - "Смеющаяся Прачка Невервинтера" часто тайно вывозит видных гостей из Маски своих гигантских корзинах прачечной, позволяя им избегать смущающих конфронтаций с конкурентами, убийственными противниками, супругами, старшими или поклонниками. В некоторые незабываемые ночи на ее спине из Невервинтера прилетали важные агенты и члены Союза Лордов, когда им срочно требовалось быть в другом месте. Мягкие Когти и их покровитель также поддерживают свободный союз с полностью женской приключенческой бандой, известный как Компания Галадран, базирующейся в Уотердипе, но имеющей агентов во многих других городах Севера, включая Невервинтер. Зундаэразилим считает Галадэроса, зрелого взрослого мужчину-медного дракона с необычно нежным и юморным характером - покровителя Компании Галадран - верным союзником. В качестве Амундры Нелэдрды она находится в особенно хороших отношениях с агентом Галадрана в Невервинтере, тихим, всегда спокойным человеком по имени Аластуран Малатир. Он управляет магазином на Улице Хиндалос, где продает карты, диаграммы и планы замков, особняков, земель и морей Фазруна. Эти две организации время от времени помогают друг другу и даже иногда ненадолго действуют вместе.

Членство в Мягких Когтях

Хотя в недавние годы Зундаэразилим усилила свою вербовку, стальной дракон все еще осторожна и разборчива при отборе предполагаемых новых членов. Она должна убедиться абсолютно, что некий потенциальный агент заслуживает доверия и надежен, способен постичь тонкий и опасный характер работы, прежде чем ему будет поведена вся правда. В этих усилиях Зундаэразилим полагается на Офалу, чтобы колдунья использовала свою магию для выяснения истинных возможностей и устранила угрозу и шпионов. Любому новому рекруту всегда дается одно-два испытательных задания, прежде чем он полностью будет признан в группе. Фактически, пока такой кандидат не считается полностью заслуживающим доверия, он часто полагает, что работа делается непосредственно для вербовщика.

Поскольку работа варьируется, среди Мягких Когтей необходимы и приветствуются все таланты. Задания по поиску и тонкой передислокации драконов, охота для алхимическими компонентами и шпионах за деятельностью орков требуют широкого ассортимента навыков, полезных в многочисленных климатах и ландшафтах. Авантюристы часто работают вместе типичными группами, состоящими из членов со взаимодополняющими талантами.

Мягкие Когти используют Маску Лунного Камня в качестве первичного тайного места размещения и считают Смеющегося Вирма любезной матерью. Хорошо, когда все полагают, что она лелеет их, иногда прилетая на помощь, устраивая им карьеры и давая и советы, и неофициальное жалование. Такие выплаты нерегулярны, но часты; Зундаэразилим никогда не скупится на деньги, благодаря ее сообразительности в торговле, усилиям Когтей по ее защите и оставленное наследие клана Мритаввалан, который она спасла от противников семейства и охраняла последние три десятилетия его жизни. У нее всегда есть время посидеть со своими агентами и обсудить их мечты и цели.

Мягкие Когти (стандартный наемный): AL LN; 30,000 гр предел ресурсов; Членство 62; Смешанное (люди 24, полуэльфы 18, эльфы 12, халфлинги 7); Жалование 50 гр/уровень/месяц.

Фигура у власти: Зундаэразилим (LN женщина древний стальной дракон).

Важные персонажи: Брудлин Олдтуррет (NG мужчина иллусканский человек боец 6; торговец с простой внешность, бесстрастным выражением лица и с широкими знаниями северных лесных троп и обходных путей), Тамаэр Вибрирующий Меч (CG мужчина лунный полуэльф боец 9; яркий неудавшийся авантюрист с ловкостью к мимикрии, любящий шутки, смелые азартные игры и маскировку), Джаваэрра Эрбранд (CG женщина тетирский человек жулик 4; много путешествующий "искатель" и талантливый разведчик Маски Лунного Камня, служащий Когтям, устанавливая торговые контакты среди торговцев в отдаленных городах, собирая информацию о драконах и Культe Дракона, и так далее), Иорл Скайндул (CG мужчина человек-каллишит жулик 6; вор, контрабандист и хранитель краденых товаров, восхищенный всей малой магией Зундаэразилим, данной ему за эти годы, и обманами, которые он может повернуть при помощи нее).

Связанные классы: Боец, жулик, волшебник, клерик.

Связанные навыки: Блеф, Дипломатия, Маскировка, Подделка, Знание (география), Выживание.

Требования: Чтобы стать членом Мягких Когтей, персонаж должен быть незлым человеком, эльфом, полуэльфом или халфлингом. Чтобы заслужить жалование в любом месяце, член должен посвятить по крайней мере половину этого месяца содействию целям Мягких Когтей. Такие усилия обычно заранее неофициально координируются Зундаэразилим и могут включать картографию региона, разведку оркских лабиринтов или логовища дракона, обеспечение ложных свидетельств для принуждения дракона переместиться или сбор алхимических компонентов для Зундаэразилим.

Выгоды одобрения в гильдии: Если Вы имеете умение Одобренный в Гильдии, Вы получаете специальную выгоду за принадлежность к этой группе. Вы получаете жилье в Маске Лунного Камня за половину нормальной нормы. Вы также получаете свободное излечение, достаточное, чтобы восстановить ваши полные очки жизни за один вечер. Кроме того, Вы получаете неверзнак (см. выше) как символ вашего присоединения к группой и в качестве инструмента для вашей работы. *Неверзнаки* - магические опознавательные знаки, которые носят все Мягкие Когти, данные им Зундаэразилим. Она имеет тайник с такими изделиями, тайник халруанских фамильных символов был оставлен ей в году Наблюдающего Холода (1320 DR) Энсиблом Мритавваланом, умирающим последним членом этого семейства.

Наконец, есть шанс в процентах, равный вашему уровню персонажа (или таковому персонажа самого высокого уровня в группе Мягких Когтей), что Зундаэразилим придет спасти Вас в ужасной ситуации, если Вы так или иначе умеете входить в контакт с нею. Стальной дракон делает это лишь однажды в течение вашей службы для Мягких Когтей. Последующие призывы вежливо отклоняются драконом, при этом она в качестве причин отказа указывает на свою безопасность и анонимность.

Незначительные организации

На Фаэруне есть сотни, если не тысячи организаций - военных, социальных, экономических или религиозных. Большинство их не доблестны, не имеют каких-либо последствий или имеют очень небольшое влияние за пределами очень маленькой области. Незначительные доблестные организации, описанные ниже, достаточно велики, достаточно влиятельны или по крайней мере путешествуют достаточно далеко, чтобы создать длительное впечатление у тех, с кем они сталкиваются. Большинство описанных организаций - рыцарские, некоторые - монашеские, и большое количество их состоит полностью из паладинов. Это ни в коем случае не всесторонний список; он только включает тех, которые имеют свою репутацию, интересную историю или существенное влияние за пределами отдельного поселения или структуры. Здесь перечислены "известные" ордена, знакомые только своим названием, но не делами.

Союз Свободных Моряков: Основанные в 1167 DR Королем Палагардом из Кормира, эти кормирские, сембийские и импилтурские каперы патрулируют воды Внутреннего Моря, защищая товародвижение соответствующих наций от пиратства и служа дополнительными военно-морскими силами в военное время. Состоя в первую очередь из кормирских кораблей (известных как Кормирские Свободные Паруса), большая часть этого замкнутого ордена активна в Драгонмире к югу от Кормира, и в "Шее", узком проливе, соединяющем Озеро Драконов с сембийскими водами. Полная сила Союза оценивается приблизительно в сотню военных кораблей и других мореходных судов.

Демонстранты Арворин: Этот тетирский военный орден насчитывает пятнадцать лет возраста и имеет историю сохранения порядка и борьбы с монстрами. Состоящие главным образом из халфлингов - паладинов Арворин (и нескольких согласных гномов), Демонстранты высоко уважаются и местными людьми, и халфлингами. Их подразделение, называемая Камень Хранителя, размещает почти сотню членов, включая их лидера и основателя Эстемала Таллтанкарда (LG мужчина легконогий халфлинг паладин Арворин б/боец 3), усилия которого помогли удержать в Тетире в период его гражданской войны. Паладины этого ордена могут свободно мультиклассировать как клерики, бойцы и жулики.

Варвары, Мир: Эти всадники Земель Тун вокруг Болота Тун бьются и с силами Даркхолда, и с Пурпурными Драконами Кормира за контроль над окружающей территорией. Мир имеют секретную базу на северном краю Болота Тун, где укрыты их женщины и дети. Мир - охотники и мусорщики, живущие за счет земли и краж из караванов жентов, идущих по северным торговым маршрутам. Они редко доверяют посторонним с тех пор, как группа шпионов Жентарима просочилась в их племя и убила многих женщин. От тех, кто принимается в племя, ожидается кровавая присяга лояльности тралмиру (лидеру племени) и защита земли Мир до самой смерти.

Варвары, Утгард: Эти племенные народы, живущие по всей Дикой Границе, иногда тонко управлялись членами Соглашения (см. ниже) для защиты цивилизованного народа Севера. Они более подробно описаны в книге "Серебряные Марши".

Валькирии Берронар: Члены этого ордена женщин-паладинов дварфов поклоняются Берронар Истинно Серебряной. Их роль - удостовериться, что солдаты-дварфы (большинство которых - мужчины) вернутся с войны домой. Весьма склонные к тактике, они предпочитают найти в битве высокую точку, наблюдая за действием, пока не увидят группу союзников в особой опасности, просящую о помощи. Большинство их предпочитает мобильность в битве, и некоторые в качестве верховых животных используют небесных боронов. Они могут свободно мультиклассировать как клерики Берронар и дварфские защитники.

Берсерки Рашемена: Эти гордые племенные люди описаны в "Недоступном Востоке".

Сломанные: Этот монашеский орден, посвященный Илматеру, описан в "Установке Кампании Забытых Царств".

Чемпионы Бдительности: Этот тетирский благородный орден насчитывает более двух сотен лет возраста и имеет более двух тысяч членов. Он очень престижен и популярен, спасая бесчисленные жизни от коррумпированных баронов и бандитов во время гражданской войны. Орден состоит из клериков, бойцов и паладинов Хелма. Его лидер - Высокий Наблюдатель Торам Гиввалсторм (LG человек мужчина паладин Хелма 10). У него есть укрепленные базы в Сарадусе, Сюрвейл Форде и Велене. Члены этого ордена могут свободно мультиклассировать как клерики и божественные чемпионы Хелма.

Круг Летха: Это чрезвычайно мощный круг друидов, основанный в Лесу Летир, управляет делами и Летира, и Великой Долины. Организация подробно описана в "Недоступном Востоке".

Когти Солнца и Анка: Этот орден был основан после Времени Неприятностей на основе орденов Хорус-Ре. Это - первый орден малхорандских паладинов, служащий не Осирису, а другому богу. Игнорируя навязчивую идею политики, столь обычной среди духовенства Хорус-Ре, этот быстро растущий орден энергично преследует злых миньонов Сета. Члены его иногда сталкиваются со служителями Анура, когда этот бог причиняет неприятности его разжигателям войн. Они - фанатики и гордятся своим отсутствием страха. Они могут свободно мультиклассировать как клерики, божественные чемпионы, божественные ученики или иерофанты.

Компаньоны Благородного Сердца: Один из двух илматерских орденов паладинов, эти агрессивные герои стремятся устранить жестокого и тех, кто наслаждается пытками и страданиями других. Церковь Ловиатара - их величайший враг, и они очень рады сровнять их храмы с землей, как только будут мертвы злые последователи внутри их. Они дружелюбны к своим мирным коллегам, Ордену Золотого Кубка. Паладины этого ордена могут свободно мультиклассировать как божественные чемпионы и бойцы.

Соглашение: Эта столетняя, но недавно оживленная группа - союз добрых волшебников и колдунов, посвященных объединению управляемых людьми царств Севера против вездесущей угрозы орков и их рода, часто тонко управляя человеческими варварскими племенами в борьбе против злых орд. Сотни лет назад Соглашение сыграло существенную роль в истории Старого Севера, как описано в "Установке Кампании Забытых Царств".

Рыцари Темной Песни: Эти бойцы и клерики богини друу Илистри действуют главным образом в Подземье. Большинство их - женщины, и каждый рыцарь, как ожидается, посвятит свою жизнь содействию идей Илистри среди друу и уничтожению йохлол (демонических служанок Лолс).

Ученики Феникса: Этот монашеский орден поклоняется Коссуту в его добром аспекте. Его члены избегают случайных контактов с другими и следуют твердой традиции жесткого изучения и строгих поведенческих табу (например, они едят лишь приготовленную пищу и питье, предпочитая голодание неприготовленному продовольствию и жажду воде, не нагретой огнем). Они настоятельно верят в очищение и силу искупления огня и, как известно, клеймили себя в наказание за грехи или даже совершали самоубийства самопожертвованием за величайшие нарушения.

Они могут свободно мультиклассировать как клерики Коссута.

Дукары: Эти таинственные заклинатели многих рас живут под Морем Упавших Звезд. Разделенный на две подгруппы (Хранители Знаний и Хранители Мира), этот забытый орден некогда продвигал мир и гармонию среди водных рас ради общего процветания, но теперь борется, чтобы выжить под атаками своих врагов. У группы есть секретный ритуал, имплантирующий живущий коралл под кожу полностью обученных членов, предоставляя им ускоренное лечение и фокусировку магии. Хранители Знаний усиливают свою магическую специализацию, во многом подобно Красным Волшебникам; Хранители Мира изучают, как изменять свои имплантированные кораллы для атаки, защиты, усиленных чувств, улучшенного движения или для более диковинных целей.

Сумрачный Круг: Эта группа из трех друидов таится под ветвями на краю Криптгардена, около крошечной деревни лесорубов Келделл, приткнувшейся в предгорьях Шпилей Побережья Меча. Единственная связь друидов с внешним миром - тропа, постепенно исчезающая в холмах у Красной Лиственницы. Народ Келделла рубит лес только там, где указывают друиды, и они обычно высаживают больше деревьев, чем вырубают, медленно расширяя лес. Друидов редко видят в деревне, но у них в лесу есть много усталых мхом полей, где их могут найти посетители.

Полевые Стражи: Этот особый орден паладинов, преданных Чонти, описан в "Установке Кампании Забытых Царств".

Золотые Руки Вергадэйна: Эта группа дварфов, в основном жуликов, защищает на Фаэруне интересы дварфов. Ее члены устраняют монстров и бандитов вдоль дварфских торговых маршрутов, выкупают похищенных дварфов-торговцев и возвращают товары из разграбленных дварфских караванов. Хотя некоторые могут посчитать их набеги на недварфские склады простым воровством, они делают это для возврата товаров, украденных у дварфов силой или мошенничеством.

Серые Руки: Эти элитные кадры мощных уотердевиан, защищающие город от преступных обидчиков, описаны в книге "Город Роскоши - Уотердип".

Молоты Мрачных Челюстей: Члены этого элитного ордена паладинов выбираются исключительно из двух орденов Тира - Рыцарей Святого Суда и Рыцарей Милосердного Меча. Существующий член должен назначить паладин, который затем проводит бессменную вахту молитв в храме Тира. Положительное видение (военный молот Тира) означает, что паладин принят, отсутствие видения означает, что паладин должен пытаться снова, и отрицательное видение (меч Тира) означает, что паладин неким образом потерпел неудачу и должен исполнить задания для искупления, успешное выполнение задания означает, что паладин прощен и принят в орден. На всем Фаэруне есть менее дюжины этих паладинов, все они - серьезные, набожные и опытные воины веры. Паладины этого ордена могут свободно мультиклассировать как клерики, бойцы и божественные чемпионы.

Молоты Морадина: Этот особый орден паладинов, посвященный Морадину, кратко описан в "Установке Кампании Забытых Царств".

Гармоничный Орден: Эти представительные и важные клерики и паладины Милила поощряют бардов (которых они допускают, несмотря на отличия в мировоззрении) сопровождать их для создания баллад, основанных на их делах. Этот орден, в настоящее время насчитывающий примерно сотню членов, довольно стар, и многие известные истории, рассказываемые бардами, фактически происходят от реальных заданий, исполненных этим орденом (хотя и искаженными и преувеличенными при пересказах за эти годы). Его роль - охранять святыне места Милила и делать во имя его добрые дела. Паладины этого ордена могут свободно мультиклассировать как бойцы.

Арфисты: Это вольная организация героев, чемпионов личной свободы и доброго человечества. Ее члены стремятся удержать баланс между сохранением естественной дикой местности и прогрессом просвещенной цивилизации. Они активно выступают против рабства и других злых действий и бросают вызов зловещим группам типа Красных Волшебников Тэя, Культа Дракона и Жентарима, работая для срыва их дьявольских планов. Больше количество информации можно найти в "Установке Кампании Забытых Царств" и еще в нескольких приложениях.

Высокие Геральды: Старейшая и самая важная группа геральдов Фаэруна, Высокие Геральды некогда были частью Арфистов. Они в конечном счете отделились, чтобы оставаться нейтральными в политических делах земель по всему Фаэруну, дабы иметь возможность поддержать доверие к себе у лордов различных царств. Хотя их самое важное дело - поддержание записей и геральдической символики, в последние годы они все активнее восстанавливают бардские колледжи Фаэруна. Они рассматривают эти усилия как первостепенные для сохранения устных и письменных традиций многих культур и наций.

Кулак Хин: Этот монашеский орден был основан в Люирене халфлингами, получившими божественное вдохновение своего пантеона. Хотя от его членов не требуется быть добрыми (позволяются нейтральные монахи), все члены видят в себе защитников всех хин и путешествуют по Фаэруну, исправляя несправедливости, допущенные против хин и (как они надеются) проверяя свои навыки против других военных артистов. Многие из маневров, преподаваемых этим орденом, сосредоточены на использовании размера противника и его силы против него самого. Монастыри вне Люирена могут принимать на обучение исключительных дварфов и гномов, и для опытных монахов Кулака Хин вполне обычно преподавать основы своего боевого стиля другим халфлингам, нуждающимся в самообороне (в терминах игры это означает, что халфлинг может брать умение Улучшенный Невооруженный Удара, и его стиль борьбы распознается как меньшая форма обучения кулака хина). Монахи этого ордена могут свободно мультиклассировать как бойцы, паладины (обычно Йондаллы) или жулики. Больше количество информации можно найти в Главе 10 "Сияющего Юга".

Рыцари Вечного Ордена: Церковь Келемвора недавно создала этот орден для розыска и уничтожения мощной нежити, затрудняющей работу нормальных ветвей церкви. Его цитадель, маленькая укрепленная твердыня за пределами Ирайбора, может разместить всех членов ордена (тридцать пять) плюс обеспечивающий персонал, хотя в любое время приблизительно половина членов находится вдали от дома, в поисках нежити, которую следует убить. Паладины этого ордена могут свободно мультиклассировать как клерики или проводники рока (см. "Веры и Пантеоны").

Рыцари Святого Суда: Этот орден паладинов Тира сосредотачивается на более законных аспектах философии бога, и охотится и наказывает преступников и монстров - особенно дьяволов, в который видит отвратительное извращение законного общества. Орден насчитывает приблизительно сотню членов. Он находится в очень хороших отношениях с Рыцарями Милосердного Меча, другим тирранским орденом. Исключительные члены этого ордена могут быть выбраны для

присоединения к Молотам Мрачных Челюстей, элитному ордену святых рыцарей. Паладины Святого Суда могут свободно мультиклассировать как клерики и божественные чемпионы.

Рыцари Милосердного Меча: Этот орден паладинов Тира, в настоящее время из семидесяти членов, сосредотачивается на поддержке добра в мире (как определено Тиром). Он регулярно ищет и убивает все виды злых монстров, особенно демонов. Члены находятся в очень хороших отношениях с Рыцарями Святого Суда, другим большим орденом паладинов, служащих Тиру. Исключительные Милосердные Мечи этого ордена могут быть выбраны для присоединения к Молотам Мрачных Челюстей, элитному ордену святых рыцарей. Паладины Милосердного Меча могут свободно мультиклассировать как бойцы и божественные чемпионы.

Рыцари Мистического Огня: Этот орден паладинов и рейнджеров служит Мистре. Паладины отправляют других членов церкви на задания по поиску утерянных запасов древней магии, и большинство лидеров стражей храма выбирается из этого ордена. Рейнджеры (иногда называемые Орденом Метеора) служат дальними разведчиками и шпионами церкви и взаимодействуют с магическими угрозами против естественного ордена, типа буйствующих монстров и существ, рожденных безумными экспериментами. Орден имеет по крайней мере пятьсот членов, хотя редко более дюжины их собираются вместе. Паладины этого ордена могут свободно мультиклассировать как волшебники и гильдейские волшебники Уотердипа (см. "Магию Фаэруна").

Рыцари Самулара: Этот орден паладинов на службе Тиру сильно сосредоточен на превосходстве закона. Больше количество информации можно найти в книге "Город Роскоши - Уотердип".

Рыцари Теневого Меча: Эта группа элитных прихожан Шондакула посвящена очистке Миф Драннора от зла, живущего там. Ее члены встречаются с давними разногласиями и трудной борьбой, но они сохранились в той или иной форме начиная с падения города столетия назад. Большинство их - бойцы и рейнджеры, хотя среди них есть и несколько клериков, и недавно присоединившаяся инкантатрикс, специализированные способности которой повернули ход нескольких битв. Они работают из Трона Шондакула, старого храма бога в Миф Дранноре, и должны сохранять свое количество сравнительно небольшим (менее тридцати), чтобы поддерживать свою скрытность между запланированными атаками.

Рыцари Теневого Плаща: Этот орден паладинов бога гномов Баравара Плаща Теней ведет себя в общинах гномов сдержанно. Его члены стремятся устранять гоблиноидов, кобольдов и других злых гуманоидов, поскольку они полагают, что эти существа не могут исправиться. Они работают тайно, чтобы не привлекать внимания и не вызвать возмездие на местные поселения гномов. Они редко проводят много времени вместе, предпочитая присоединяться к приключенческим партиям из смешанных рас, чтобы использовать силу "большого народа" против своих обычных врагов. Они могут свободно мультиклассировать как клерики, бойцы, иллюзионисты и жулики.

Девятка Рыцарского Леса: Этот круг друидов, посвященных Силванусу, живет в Лесу Короля в Кормире, около Рыцарского Леса на Реке Звездная Вода. Продолжающиеся усилия круга по гарантии отсутствия незаконного лесоповала сделали лес вокруг Рыцарского Леса богатым на экзотические растения, кишашим существами лесистой местности и просто красивым. Члены круга, по слухам, живут в подземном доме, до которого можно добраться, если спуститься в огромное полое дерево, и выращивают грибы в обширном ряде пещер, связанных со своим местожительством. С Девяткой, стариками во главе с Драгутом Эндроуном - одетым в белое самоуверенным мужчиной, любящим нагнетать дух тайн, можно войти в контакт, поговорив с Онгларом-мельником или его помощником в Рыцарском Лесу.

Легион Львов: Эта организация великов и львов-оборотней - паладинов Нобэньона была основана Каррлоном (LG мужчина велик рейнджер 4/паладин 4), бывшим наемником, ныне бьющимся за Лорда Огненную Гриву. Каррлон создал орден вскоре после Времени Неприятностей, и хотя количество его членов мало (менее двух дюжин), все его члены - мощные бойцы, и они быстро стали чемпионами добрых монстров по всему Фаэруну - и ужасными противниками служителей Малара. Они часто путешествуют группами, но одинокие члены, как известно, присоединяются с приключенческими бандами других рас, чтобы повидать большую часть мира, распространять веру и биться со злом. Паладины этого ордена могут свободно мультиклассировать как клерики и божественные чемпионы.

Союз Лордов: Этот группа эмиссаров, представляющих интересы многочисленных крупных городов Севера и Западного Сердцеземья, первоначально была сформирована для противостояния Жентариму и другим зловещим фракциям, стремящимся доминировать в регионе через торговлю или предательство. Хотя группа более дипломатична, чем предприимчива, она может время от времени обращаться за помощью к чемпионам. Больше количество информации об этой группе можно найти в "Установке Кампании Забытых Царств".

Лояльный Орден Невинных: Этот благородный орден был сформирован в 1369 DR в соответствии с королевским декретом Королевы Тетира. Он посвящен исключительно Торму и состоит из семидесяти сильных бойцов и паладинов. Их святой-покровитель - Щит Невинных, орог-паладин Торма, отдавший свою жизнь ради спасения города Зазеспур. Орден тесно соединен с церковью Торма в Дарромаре и имеет много знатных спонсоров (включая Королеву), что делает его богатым, несмотря на местоположение. Паладины этого ордена могут свободно мультиклассировать как бойцы.

Марширующие Хранители: Эта организация халфлингов-разведчиков, сопровождаемых и рейнджеров защищает Люирен от вторжений огров и других падших существ, выходящих из Люируда. Больше количество информации можно найти в Главах 2 и 10 "Сияющего Юга".

Монахи Желтой Розы: Также известные как ученики Святого Соллара, эти странные монахи Илматера описаны в "Установке Кампании Забытых Царств".

Лунные Звезды: Также известная как Тел Теукира, эта видная организация Уотердипа имеет обширные торговые интересы в Городе Роскоши и на всем Севере, и ее члены часто служат покровителями доблестных экспедиций. См. книгу "Город Роскоши - Уотердип" для большего количества информации.

Орден Астры: Этот широко распространенный и популярный особый орден паладинов, посвященный Латандеру, описан в "Установке Кампании Забытых Царств".

Орден Полумесца: Возраст этого ордена насчитывает уже сотню лет, но он сравнительно неизвестен за пределами Импильтур. Примечательно, что его члены - живущие в горах дварфы, поклоняющиеся Клангеддину Серебробородому, и живущие на поверхности люди, почитающие Селунэ. Это необычное сотрудничество - результат ряда нападений ликантропов на человеческие торговые деревни в Импильтуре и на близлежащие поселения дварфов. Люди и дварфы решили объединить силы, чтобы устранить угрозу меняющих форму, и они обнаружили, что комбинация магии селунитов и боевого мастерства дварфов весьма эффективна. Организация свободная, главным образом передаваемая через семейства (теперь в их четвертом человеческом поколении, в то время как некоторые из первоначальных основателей-дварфов живы до сих пор), и вводится в действие только когда одно из семейств находится в опасности и просит о помощи своих старых

союзников. Его символ - вертикальный молот (часть святого символа Клангеддина), окруженный семью звездами (часть символа Селунэ), который изображается на доспехах и щитах, носимых дварфскими и человеческими потомками основателей.

Орден Золотого Кубка: Этот илматерский орден посвящен лечению и защите больных, невинных и слабых. Его члены - мирные коллеги Компаньонов Благородного Сердца, скорее успокаивающие мирные раны, чем разыскивающие зло, чтобы уничтожить его. Они не оппозиционны в отношении таких действий, но видят в своей роли нечто другое, хотя они и не пацифисты и никогда не смущаются биться с злом, когда сталкиваются с ним. Паладины этого ордена могут свободно мультиклассировать как клерики, божественные ученики и иерофанты.

Орден Золотого Льва: Этот орден паладинов Торма возглавляется Сэром Диланом Львиной Рукой (LG человек мужчина паладин 12). Его определенная задача - активно служить Епитимии Обязанности (чтобы помочь другим религиям противостоять Бэйну и Цирику, сообщать об областях дикой и мертвой магии и восстанавливать их). Члены этого ордена обычно служат, охраняя храмы других вер, которые иначе были бы уязвимы, или выполняя задания для устранения цитаделей цирикстов и бэйнитов. Несколько сотен Золотых Львов легко распознать по их декорированным доспехам и шлемам, которые они полируют до золотого блеска. Паладины этого ордена могут свободно мультиклассировать в любом другом классе.

Орден Красного Сокола: Размещенный в Цитадели Стратегической Воинственности (к северо-востоку от Врат Балдура), этот маленький орден прихожан Красного Рыцаря имеет историю триумфов перед лицом подавляющих разногласий. Он обучает офицеров и всех остальных тактике и военной истории. Его лидером, Леди Кайтлин Тиндалл Кровавый Ястреб (LN женщина человек аристократ 1/боец 7), обладал аватар Красного Рыцаря в течение Времени Неприятностей, и при этом ее большая приключенческая банда путешествовала в Тетир, чтобы отразить армию монстров, заслужив известность и благодарности в Тетире. Орден насчитывает приблизительно пятьдесят членов. Паладины этого ордена могут свободно мультиклассировать как божественные чемпионы и бойцы.

Орден Поднятого Скипетра: Этот элитный и эксклюзивный орден паладинов и рейнджеров открыт лишь для тех, кто был поднят из мертвых священниками Осириса (или даже спонтанно самим Осирисом) после смерти от рук миньонов Сета. Эта мрачная группа имеет примечательно небрежное отношение к смерти, так как Осирис благословил их силой без посторонней помощи возвращаться из мертвых, если они убиты последователями Сета несправедливыми, постыдными или несправедливыми средствами. Поскольку эта способность не применяется, если кто-либо из них убит другими существами или другими способами, каждый из членов извлекает максимум пользы, сосредотачиваясь на охоте за последователями Сета. Паладины этого ордена могут свободно мультиклассировать как рейнджеры.

Орден Серебряной Чаши: Этот орден сформировался в Уотердипе в течение Времени Неприятностей, когда девять знатных молодых людей объединились для защиты Морского Округа от захватчиков. Аалангама Гулдерхорн (LN женщина человек клерик Сиаморф 9) присоединилась к ним, и они официально объявили себя благородным орденом. Они передислоцировались в Тетир, только чтобы восстановить правление в этой стране. Хотя все основатели, кроме трех, были убиты, выжившие видели, что истинный наследник принимает трон, и теперь группа защищает восточную границу Тетира. Только зная может присоединиться к этой группе, и только на Шилдмите; из-за этого ограничения орден растет медленно, насчитывая теперь около сорока пяти членов. Паладины этого ордена могут свободно мультиклассировать как аристократы и бойцы.

Орден Бдительного Льва: Этот военный орден последователей Анура состоит из клериков и бойцов. Хотя они главным образом служат передней линией защиты Малхоранда, в мирное время их поощряют брать отпуск и идти на приключения за пределами Малхоранда, рапортуя своим старшим о делах за его границами.

Наемная Компания Красный Ворон: Основанная в Арабеле, Красные Вороны - самая большая известная приключенческая банда в Кормире, количество членов которых превышает сотню. Возглавляемая Рэйанной Розой (LN женщина человек боец 16), группа почти десятилетие имеет контракт с короной Кормира по очистке Каменных Земель от злых существ и может утраивать свое членство на периоды коротких миссий при достаточных дотациях от нанимателя. Красные Вороны - прежде всего бойцы или мультиклассовые бойцы с уровнями варвара, рейнджера или жулика. Среди них есть некоторое количество колдунов и клериков, но волшебников, паладинов, бардов, монахов и друидов недостаточно.

Красные Кушаки: Эта таинственная группа уотердипских хранителей правопорядка и экспертов интриги и скрытности детализирована в книге "Город Роскоши - Уотердип".

Наездники Западного Ветра: Эта группа наемных клериков и рейнджеров служит Шондакулу, защищая караваны, бегущие по неразмеченной на карте дикой местности или по отдаленным землям. Его члены неоднократно сталкивались с Жентаримом и ищут способы увеличения своих сил летучими существами, чтобы возместить преимущество, удерживаемое небесными магами Жентарима. Из-за своих интересов большинство этой группы очень хорошо путешествует, говорит на нескольких языках и знакомо с обычаями иностранных земель, чтобы помогать мирному прохождению своих караванов.

Священные Щиты Благословленных Берронар: Это дварфское рыцарство было основано клериками Горма Галтина, чтобы заботиться о дфарьских детях и родителях ("благословленные" в названии группы). Это очень старый орден сильно уважаемый всеми дварфами, и это честь - служить Священным Щитом. Рыцари также считают своей обязанностью возвращать любых дварфских детей, похищенных в рабство или для вымогательства, и по крайней мере два клана дварфов обязаны своим существованием тому, что Священные Щиты обнаружили и вернули целое поколение молодежи, украденное агентами Паучьей Королевы.

Теневейры: Этот полуэльфийский военный орден клериков, друидов и рейнджеров Милики сосредоточен в Высоком Лесу и лишь слегка представлен в окружающих областях. Они - религиозные фанатики, защищающие свой лес от чего-либо, что излагает для него существенную опасность, и часто проповедуют это другим или продолжают наступление, чтобы выполнить свои цели. Они отчаянно пытаются остановить вторжение цивилизации на лесные земли и работают, чтобы вновь росли леса в областях ныне павших цивилизаций.

Щиты Золотых Холмов: Этот орден клериков, бойцов и паладинов служит божеству гномов Гаэрдалу Железная Рука. Он использует систему классификации, основанную на боевых и колдовских способностях (каждая из которых оценивается отдельно), чтобы определить, кто является лучшим индивидуумом для любой специфической ситуации. Группа посвящена защите общин гномов против любых нападений; члены ордена также служат чиновниками и чемпионами больших военных образований гномов. Каждое сообщество гномов обычно имеет подразделение этого ордена, и подразделения работают автономно, кроме тех случаев, когда несколько общин подвергаются общей угрозе. Паладины этого ордена могут свободно мультиклассировать как клерики и бойцы.

Щиты Йондаллы: Этот базирующийся в Люирене особый орден паладинов, преданных первичному божеству халфлингов, описан в "Установке Кампании Забытых Царств".

Сестры и Братья Рубиновой Розы: Этот мощный орден паладинов, посвященный Суни, описан в "Установке Кампании Забытых Царств".

Небесные наездники Агландара: Эти рыцари Хаэлы Светлый Топор известны своими скакунами-гиппогрифами, которых они используют для спасательных работ и охоты на монстров на своей домашней территории, в Великой Трещине. Небесные наездники редко покидают Великую Трещину, хотя они делали это в прошлом, чтобы преследовать преступников, опасных существ или даже посылать сообщения в отчаянных ситуациях.

Душа Солнца: Этот орден добрых и нейтральных монахов описан в "Установке Кампании Забытых Царств" и обсуждается в "Город Роскоши - Уотердип".

Мечи Высокого: Эти паладины-волшебники, преданные Азуту, кратко обсуждаются в "Установке Кампании Забытых Царств".

Мечи Леди: Членов этого ордена селунитов-клериков, друидов, рейнджеров и мистических странников многие считают безумными из-за их иногда эксцентричного поведения. Однако, когда появляются служители Шар, Мечи реагируют быстро, рационально и безжалостно. Они - фанатики и желают умереть во имя своих целей (хотя, поскольку они близки с церковью Селунэ, зачастую смерть для них - временное состояние). Из-за их способности быстро путешествовать на длинные расстояния они почти наверняка имеют доступ к телепортирующей магии или хорошей сети перекрестков и обходных путей (см. "Магию Фаэруна").

Телормар Гултор: Для детей-дварфов, рожденных под Благословением Грома, стать доблестными не более вероятно, чем для любого другого дварфа, но дети грома, живущие доблестной жизнью (особенно близнецы) видят друг в друге особую семью со связями, словно продолжающими клановые. Эти доблестные дети грома, называемые Телормар Гултор ("выкованные добром души" на Дварфском), быстро приходят на помощь при необходимости, особенно к другим дварфам, и всегда, когда кто-то из них нуждается в помощи. Они наблюдают друг за другом, обмениваются новостями о других представителях своего "семейства" и не боятся испачкать руки, когда зазвучат боевые рога. Тот, кто повредит или убьет одного из Телормар Гултор, сразу заработает себе множество врагов.

Триада: Этот союз между церквями Торма, Тира и Илматера стремится принести правосудие и порядок в жизни добрых народов. Организация посвящена защите убеждений Триады и помощи любому, кто нуждается в ней, и стремится побеждать злых противников. Различные группы сосредотачиваются на различных аспектах сфер трех богов, но все они служат общим побуждением и неустанно работают для дальнейшего продвижения этих целей. Триада - возможно, единственная мощнейшая сила добра на Фаэруне, поскольку она в той или иной степени открыто распространена по всем землям. Ниже описаны две основных на Триаде организации.

Джанессар: Защитники угнетенных и растоптанных Калимшана, Джанессар подстерегают караваны работоторговцев и освобождают их незаконный груз и не дают кому-либо грабить на дорогах. У них есть свободные связи с Рыцарями Кулдара из Баракмордин (см. ниже), и часто они движутся вдоль границы Калимшана и Тетира, чтобы уклониться от захвата тетирскими отрядами. Они путешествуют маленькими группами по пять-шесть священников, кавалеристов и паладинов, и поскольку их никогда нельзя встретить группой больше двенадцати, их истинное количество - тема для предположений. Они поддерживают несколько секретных цитаделей в Марширующих Горах и возглавляются трио пожилых священников, которые более не ездят и не вступают в бой (или, в некоторых случаях, даже не видят).

Рыцари Кулдара из Баракмордин: Эта воинственная группа святых воинов, живущих в укрепленном аббатстве на Дороге Итал между Дпрромаром и Сарадушем в Тетире, стоит обособленно от других организаций, почитающих Триаду, из-за своего необычного состава. Состоящие из клериков, кавалеристов, рейнджеров, священников и набожных бойцов всех трех вер, Рыцари Кулдара поклялись стараться излечивать больных, помогать слабым и мстить за тех, с кем поступили несправедливо. Иногда называемые Баракморданна среди местных народных масс, эти чемпионы насчитывают почти две тысячи четырехста членов, большинство из которых поклоняются Торму, хотя все они считаются равными братьями. Группа возглавляется триумвиратом военных командиров, по одному от каждой из вер Триады.

Бдительные Глаза Бога: Эти осторожные паладины Хелма присматривают за злом, угрожающим невинным. Хотя орден относительно молод, количество его членов устойчиво растет, поскольку церковь поощряет некоторых членов Компаньонов Единственно Истинного Видения (хелмитский благородный орден, ответственный за резню коренных народов в Мазтике и таким образом непопулярный в Фаэруне даже годы спустя) присоединяться к Бдительным Глазам. Многие их пожираемых виной Компаньонов видят в службе в Бдительных Глазах способ искупить бесполезные смерти, причиненные ими в Мазтике, и Бдительные Глаза развивают репутацию самоотверженности и смирения из-за епитимии некоторых их членов. Паладины этого ордена могут свободно мультиклассировать как тайные приверженцы, клерики, бойцы, божественные чемпионы и рыцари Пурпурного Дракона.

Воины Звезды: Этот тетирский благородный орден состоит из персональных телохранителей короля и королевы. Организация поддерживается исключительно королевскими предоставлениями, и ее обязанности в отношении королевской семьи стоят превыше всего. Все сорок членов - квалифицированные воины (по крайней мере 4-го уровня, обычно - бойцы, рейнджеры или жулики). Их лидер - Чемпион Монарха Вэндер Бесшумный Ястреб (NG человек мужчина боец 8). Бараки Воинов находятся во дворце, и их обязанность - тщательно фильтровать любых посетителей, в лояльности которых есть сомнения.

Наблюдатели за Павшими: Эти хелмитские клерики и паладины берут на себя защиту и излечение тех, кто ранен в битве. Хотя их всего одиннадцать, каждый из них весьма сведущ в лечении на поле битвы, в наложении заклинаний в гуще боя и в преодолении множества вражеских ударов во время заботы о своем подопечном. Наблюдатели обычно сопровождают скорее большие силы солдат (пятьдесят или больше), чем маленькие, хотя они, как известно, заботились и о склонных к опасностям приключенческих группах. Наблюдатели получили репутацию спасителей солдат, которые умерли бы, будучи оставленными без присмотра, и солдаты в некоторых армиях шутят: "Надеюсь, Хелм найдет меня раньше Келемвора".

Своервные хранители: Эта группа - свободное товарищество блуждающих халфлингов-йондаллан, чувствующих потребность повидать мир и не привязанных к какому-нибудь конкретному поселению. Они путешествуют по Фаэруну в одиночку или группами, приходя на помощь осажденным или находящимся под угрозой общинам халфлингов. Если одни в группе трусливее других, они обычно откалываются в секретную группу, чтобы скрыть свое истинное количество, и согласны на быстрое подкрепление, если столкновение идет не так, как надо. Паладины этого ордена могут свободно мультиклассировать как клерики и рейнджеры.

Фанатики Писаного Слова: Эти монахи - последователи Денейра. Они проводят свое время, записывая информацию, развивая свои тезисы по различным формам невооруженного боя, зарабатывая деньги для своей церкви (обычно - изготовлением книг, бумаги и чернил или работая в качестве писцов) и даже сопровождая клериков веры на заданиях. В путешествии фанатик обычно несет маленькую книгу или связку свитков, показывающие следующую форму военного искусства, которой он предполагает овладеть, все из которых имеют сложные и цветистые названия. Члены этого ордена иногда называются Кармендинами по имени своего (давно мертвого) основателя. Монахи этого ордена могут свободно мультиклассировать как клерики.

Глава 4

Престиж-классы

Четыре престиж-класса, представленные в этой главе, предназначены для доблестных героев. Благородный рыцарь Летучей Охоты едет на пегасе в битву, защищая свою островную родину от жадности, коррупции и тирании. Рыцарь Плетения притягивает свою силу от магии Плетения и через какое-то время учится использовать его силу. Во многом подобно рыцарю Летучей Охоты, небесный часовой Лунного Моря полагается на воздушное верховое животное - в этом случае ужасного ястреба - несущее его в битву против злых служителей Жентарима. Наконец, рыцарь Триады несет силу трех богов - Илматера, Торма и Тира - для преодоления действительно ненавистного зла мира, включая демонов и дьяволов.

Рыцарь Летучей Охоты (Knight of the Flying Hunt)

"Да, стеклянные доспехи и пегасы внушительны; но именно то, что я делаю с ними, хранит Нимбрал в безопасности от подобных Вам".

- Балтир Мериволст, Рыцарь-Командир

Сказки у домашнего очага о благородных рыцарях верхом на изящных крылатых конях, носящих стеклянные доспехи, годами очаровывают слушателей по всему Фаэруну. Все, кто слышат о таких захватывающих дух образах, очаровываются мыслью - одеть свой собственный магический доспех, сесть на снежно-белого пегаса и взвиться в небеса на защиту совершенства. Истории - лишь бледная имитация истинной славы Рыцарей Летучей Охоты. Защитники Нимбрала, прикрывающие тихое островное царство и простой народ; благородные солдаты, отвечающие перед мощными, но таинственными Лордами Нимбрала - рыцари Летучей Охоты воплощают доблесть и любезность словом, делом и поведением.

Как стать рыцарем Летучей Охоты

Большинство персонажей становится рыцарем Летучей Охоты после взятия по крайней мере семи уровней бойца или рейнджера. Некоторые клерики или паладины владеют предпосылками, необходимыми для присоединения к их рядам, но они редко присоединяются из-за своих религиозных взглядов, чем недоволен народ Нимбрала. Немногие из других основных классов получают военное обучение, необходимое для квалификации.

Требования для вступления

Раса: Человек или лунный полуэльф.

Базовый бонус атаки: +7

Навыки: Приручение животного 8 разрядов, поездка 8 разрядов.

Умения: Одобренный в Гильдии (Рыцари Летучей Охоты), Верховой Бой, Фокус Оружия (тяжелое копье).

Мировоззрение: Законно доброе, нейтрально доброе или законно нейтральное.

Специально: Уроженец или постоянный житель Нимбрала.

Специально: Членство в Рыцарях Летучей Охоты.

Особенности класса

В качестве рыцаря Летучей Охоты Вы становитесь экспертом верхового боя, используя навыки и маневр, чтобы нанести поражение вашим врагам, в то же самое время получая более мощные зачарования вашего специального стеклянного доспеха.

Мастерство доспехов: Вы получаете мастерство с легкими, средними и тяжелыми доспехами.

Доспех Летучей Охоты: На 1-м уровне Вы рассматриваетесь как новичок и получаете комплект доспехов Летучей Охоты (см. выше) от Лордов Нимбрала. Этот доспех настроен на Вас и никогда не может использоваться кем-то другим. Если этот комплект доспехов потерян или разбит, Лорды заменят его, хотя Вам при этом придется выплатить стоимость в гр, обычно требуемую для создания доспеха.

Верховое животное - пегас: На 1-м уровне Вы получаете обученного пегаса, чтобы он служил Вам на защите Нимбрала. Верховое животное остается с Вами, пока оно не убито или не отпущено. Оно требует продовольствия и отдыха, и Вы ответственны за удовлетворение его потребностей. При езде на этом верховом животном Вы получаете бонус компетентности по проверкам Поездки, равный вашему уровню классов.

Если верховое животное умирает, Вы можете поднять его из мертвых (по нормальной стоимости) или получить другое верховое животное. Вы можете получить замену только после недельной жизни и медитации среди обученных Рыцарями пегасов.

Бронированная непринужденность (Ех): Вы учитесь приспосабливать ваши движения к ограничивающему характеру доспехов. Начиная со 2-го уровня, Вы можете уменьшать штраф проверки доспеха для любого доспеха, с которым Вы опытни, на 2 (минимум до 0). На 7-м уровне это уменьшение улучшается до 4 (минимум до 0).

Бонусное умение: На 4-м уровне и затем на 8-м уровне, Вы получаете бонусное умение, которое должно быть выбрано из следующего списка: Животная Близость, Великий Фокус Оружия (тяжелое копьё), Великая Специализация Оружия (тяжелое копьё), Атака с Ходу, Фокус Навыка (Поездка), Энергичный Разгон, Распапывание, Специализация Оружия (тяжелое копьё). Вы должны выполнять все нормальные предпосылки, чтобы выбирать любое из этих умений.

Штормовой доспех: На 5-м уровне Вы рассматриваетесь как полноценный Рыцарь, и ваш доспех Летучей Охоты улучшается Лордами Нимбрала, становясь *штормовым доспехом* (см. выше). Этот доспех настроен на Вас и никогда не может использоваться кем-то другим. Если этот комплект доспехов потерян или разбит, Лорды заменят его, хотя Вам при этом придется выплатить стоимость в гр, обычно требуемую для создания доспеха.

Великий штормовой доспех: На 10-м уровне Рыцари признают в Вас превосходного и опытного лидера. За вашу лояльную службу и выдающуюся работу Лорды Нимбрала дарят новые зачарования вашему *штормовому доспеху*, делая его *великим штормовым доспехом*. Вы можете выбирать любой из следующих эффектов и добавить его к вашему доспеху бесплатно: отклонение стрел (как специальная способность щита); укрепление (легкое); *магическая ракета* (3/день, CL 7-й); *зеркальное изображение* (1/день; CL 10-й); сопротивление заклинаниям 13; или *водная прогулка* (как *кольцо ходьбы по воде*).

Как альтернатива, Вы можете выбирать другие специальные способности для доспеха (с ценой до 30,000 гр или модификатором базовой цены до бонуса +3) и добавлять их к вашему доспеху всего за 75% от нормальной рыночной цены.

В остальном это дополнение требует нормального количества времени, требуемого для улучшения предмета, что, вероятно, означает, что Вы должны передать ваш *штормовой доспех* Лорду Нимбрала на некоторое количество дней или недель. Если этот комплект доспехов потерян или разбит, Лорды заменят его, хотя Вам при этом придется выплатить стоимость в гр, обычно требуемую для создания доспеха.

ТАБЛИЦА 4-1: РЫЦАРЬ ЛЕТУЧЕЙ ОХОТЫ, Hit Die: d10

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+1	+2	+0	+2	Мастерство Доспеха, <i>доспех Летучей Охоты</i> , верховое животное - пегас
2-й	+2	+3	+0	+3	Бронированная непринужденность (2)
3-й	+3	+3	+1	+3	-
4-й	+4	+4	+1	+4	Бонусное умение
5-й	+5	+4	+1	+4	<i>Штормовой доспех</i>
6-й	+6	+5	+3	+5	-
7-й	+7	+5	+2	+5	Бронированная непринужденность (4)
8-й	+8	+6	+2	+6	Бонусное умение
9-й	+9	+6	+3	+6	-
10-й	+10	+7	+3	+7	<i>Великий штормовой доспех</i>

Навыки класса (2 + модификатор Интеллекта на уровень): Дипломатия, Приручение Животного, Запугивание, Прыжок, Поездка, Поиск, Обнаружение, Плавание.

Игра рыцарем Летучей Охоты

Вся Ваша честь и обязанности посвящены народу Нимбрала, и Вы посвятили свою жизнь защите их от опасностей внешнего мира. Вы благородны и, возможно, немного высокомерны, но все в порядке; вы - член одной из самых элитных организаций Фаэруна. Ваши товарищи-рыцари - словно Ваши братья, и вы отдали бы вашу жизнь, чтобы спасти любого из них, но то же самое вы можете сказать и о любом из жителей Нимбрала.

Вы служите Лордам Нимбрала и уважаете их командование, потому что вы вновь и вновь видите мудрость их действий. Вы поддерживаете Геральдов Нимбрала, предписывающих их законы и указы, и Вы уважаете мнение тех Рыцарей, которые служили дольше Вас. Все они делятся своим опытом, и Вы цените этот опыт и в свою очередь передаете его новым членам.

Бой

Ваш доспех и ваше верховое животное - часть Вас, как ваши руки и ноги. Без них Вы чувствуете себя голым и неполноценным. С ними Вы - словно небеса над Нимбралом, и ничто не может остановить Вас от защиты его лесов от чудовищных тварей или злых антагонистов. Со специальными талантами, получаемыми членами этого класса, Вы бросаетесь прямо на ваших врагов, полагаясь на вашу превосходную способность поездки и навыки в оружии, чтобы сокрушить ваших противников.

Если Вы встречаетесь с противником, который не по силам Вам лично, Вы вызываете подкрепление. Когда в бой вступают ваши компаньоны, группа получит полное преимущество в комбинациях атак замыкания и разгона с лету, чтобы нанести врагам серьезную боль. Когда это необходимо, Вы можете спешиться, чтобы вступить с противниками в рукопашный бой, но Вы предпочитаете преимущества, которые получаете от боя в седле.

Продвижение

Многие хотят стать рыцарями Летучей Охоты, но немногим оказывают такую честь. Помимо того, что следует обязательно являться гражданином Нимбрала, Вы должны показать острое чувство военной хитрости, демонстрируя навыки в тактике на поле битвы, а также силу оружия. Хотя это и не требуется строго, Вас более вероятно выберут для присоединения, если Вы какое-то время путешествовали за пределами Нимбрала, повидав широкий мир и познав его пути. В этом путешествии Вы не только изучаете то, какие опасности скрываются на отдаленных берегах, на которые вас может занести, но также и определяете свою меру в бою.

Вы проводите ваши дни, служа в рядах Рыцарей, занимая вашу очередь на страже и следя за всем островным царством вместе с вашими компаньонами. Поначалу Вы учитесь доверять руководству и мудрости старших, более опытных Рыцарей, и ваша служба может ограничиться меньшими опасностями, типа устранения дикой твари, которая слишком далеко забрела за пределы леса. После того, как Вы получите некоторый опыт, Вы инстинктивно понимаете, насколько страшны могут быть ваши враги, и не колеблясь вызываете подкрепление. Вы обучаетесь с вашими братьями по оружию в небесах над вашей землей, пролетая меж горными пиками и высокими долинами, будучи мастером уникальных маневров воздушного боя. Когда Вы в покое, Вы любите проводить время в своем доме, который может сначала быть простым скромным домиком, но со временем вырастет в великий замок с окружающими его фермами.

По мере того, как Вы продолжаете служить в рядах Рыцарей, ваши дела и храбрые подвиги, вероятно, привлекут взгляд Лордов Нимбрала, которые в конечном счете предоставят вашим доспехам и оружию дополнительные силы. Это всегда является великой честью, в дополнение к благу сражаться, и Рыцари, которые были на службе много лет, иногда носят доспехи с мощными и различными зачарованиями. Вы знаете, что если Вы служите долго и искренне, Лорды Нимбрала решат предоставить Вам подобные выгоды.

Ресурсы

Помимо очевидного оснащения, которое Вы получаете после присоединения к группе - ваш особый доспех и ваш лояльный скакун - в качестве члена Рыцарей вы будете способны приобрести и другие изделия. Экзотическое военное седло не только необходимо, но и заслуживает всякого внимания. Помимо вашего оснащения, членство в Рыцарях Летучей Охоты означает, что у Вас есть поддержка и помощь всех остальных членов. Если Вы ранены или переносите некие таинственные или магические болезни на защите Нимбрала и его народа - излечивающая и укрепляющая магия доступна Вам в любое время бесплатно.

Рыцари Летучей Охоты в мире

"Возблагодарите богов, что Рыцари охраняют наши берега. Иначе все мы к настоящему времени уже были бы рабами в одном из оазисов калишитского паши".

- Фелмирго Ласперк, нимбралский торговец

Рыцари Летучей Охоты - один из показательных образов Фаэруна. Ведете ли Вы кампанию, основанную на или около Нимбрала или нет - тайна и волнение о наличии такой престижной группы индивидуумов рядом с деятельностью ваших персонажей непревзойденны. Рыцари могут стать неожиданным благом в трудной ситуации где угодно на Фаэруне. И наоборот, если персонажи заинтересованы незаконными действиями - особенно пиратством и/или работоторговлей - Рыцари появятся с предупреждением - держать эти делишки подальше от Нимбрала. Никакое из посещений островного царства не будет полным без столкновения со знаменитыми Рыцарями Летучей Охоты.

Повседневная жизнь

Повседневная жизнь рыцаря Летучей Охоты делится между службой на защите острова и делами на его ферме. Каждый рыцарь, как ожидается, будет служить в стандартном патруле, охватывающем ограниченную область около его дома, через день (патруль состоит из трех-шести рыцарей, работающих тремя сменами - утро, после полудня, ночь). Кроме этого, рыцарь, как ожидается, присоединится к большей Охоте, включающей до сорока Рыцарей, которая осматривает весь остров и прибрежные воды, окружающие его.

Когда рыцарь Летучей Охоты не исполняет служебные обязанности, он скорее всего управляет своим поместьем. Рыцарь, как ожидается, построит жильё, приличествующее своему статусу среди граждан (и обеспечивающее его приемлемой защитой от лесных хищников). На низших уровнях он может иметь владений не больше, чем скромное поместье, но ко времени достижения более высокого статуса это уже будет не менее чем внушительная окруженная стеной крепость. Как только он построил подобное жилище, рыцаря часто можно найти там, обычно решая проблемы, требующие его регулярного внимания. Это включает обеспечение защиты арендаторов, строящих фермы вокруг его поместья, поддержку физических структур его собственного замка и таковых сообщества, основанного вокруг него, улаживание споров между местными жителями и сбор части урожая в свои хранилища. Когда рыцарь далеко (или на патруле, или в течение более долгого времени решая личные дела), он нанимает помощников и служителей, которые заботятся о большинстве таких вопросов.

Помимо службы в качестве защитной силы царства в целом и защитника своего личного демесна, рыцарь служит хранителем мира и двигателем законов от имени Лордов Нимбрала, также, как Геральды Нимбрала служат вестниками Лордов Нимбрала, доставляя предупреждения и указания согласно нимбралским законам, ведя суд и определяя правду в спорах.

Примечание

Возможно, один из самых смелых и самых известных (собственно говоря) из Рыцарей Летучей Охоты - Балтир Мериволст, Командир-Рыцарь, возглавлявший экспедицию на острова Нелантер, чтобы разобраться с пиратской ордой, в Году Щита (1367 DR). Его имя не особо известно за пределами берегов Нимбрала, но в пределах Летней Земли его уважают как бесстрашного, но все же разумного солдата, истинного лидера мужчин. Его боевое мастерство легендарно даже среди

других Рыцарей, а его доспехи, как считают, несут больше зачарований, чем таковые любого другого Рыцаря. Несмотря на свой устрашающий характер, Балтир часто берет под свое крыло недавно принятых новичков, чтобы преподать им и навыки, и терпение, и помочь им стать лучше. Он понимает, что будущая безопасность как Рыцарей, так и организации зависит от поддержания ими высокого уровня самообучения.

Организация

Рыцари Летучей Охоты оперируют достаточно неофициально, признавая качества лидерства в действиях и строя скорее условные, чем определенные ранги. Рыцари поддерживают три разряда: Командир, Рыцарь и новичок. Командиры возглавляют патрули и ограничиваются опытом, но они владеют силой скорее как "первые среди равных", чем как "не потерплю неповиновения". Зрители могут немедленно распознать новичков за их несветящиеся "доспехи практикантов", но Командиры не носят никаких специальных опознавательных знаков. Лорды Нимбрала решают вопросы продвижения по службе, и делают они это зачарованиями, накладываемыми на доспехи Рыцарей. Как и почти в любой организации, среди Рыцарей существует конкуренция. Некоторые индивидуумы просто не соглашаются с другими или просто недовольны личностью или мнением другого Рыцаря - но все это редко превращается в истинную враждебность или конфликт. Время от времени два соседних Рыцаря могут конкурировать из-за земель или из-за рынков сбыта урожая своих ферм, но такие конфликты обычно решаются мирно. Чаще всего патрули строятся так, чтобы антагонисты встречались пореже. Лишь изредка отдельные Рыцари тянут свою конкуренцию далее пары комментариев.

Реакция NPC

Наблюдать Летучую Охоту - столь редкий и чудесный случай, что немногие знают, как реагировать, когда им удастся увидеть это. Большинство посчитает это внушающим страх и немного расстраивающим. Те, кто слышали рассказы о Рыцарях Нимбрала и считают их правдой или вполне с ними согласны (считают их приличными) или бегут в укрытие (если имеют причины полагать, что Рыцари должны их уничтожить). С безразличием реагируют немногие.

У Рыцарей нет никаких истинных противников, хотя многие из базирующихся в Калимшане работоторговцев так не считают. Из-за упорных отношений и серьезной защиты береговой линии Нимбрала от хищнических кораблей пираты и работоторговцы питают особую враждебность к Рыцарям и, по сути, ко всему Нимбралу. Несмотря на эту ненависть, мудрые капитаны обходят Летнюю Землю стороной, потому что знают, как страшны могут быть Рыцари, если их расстроить.

Знания о рыцарях Летучей Охоты

На материке Фаэрун персонажи со Сбором Информации или Знанием (знать и королевская семья) могут исследовать рыцарей Летучей Охоты, чтобы больше узнать о них. Когда персонаж делает проверку навыка, прочитайте или перефразируйте следующее, включая информацию от более низких DC (некоторая информация первоначально представляется как ложные слухи и позднее опровергается).

DC 10: Рыцари Летучей Охоты - ездоки на пегасах, в стеклянных доспехах - отродье падших женщин и ведьм, селящиеся на туманном острове далеко за джунглями Чалта.

DC 15: Рыцари Летучей Охоты - благородные лорды, защищающие свое островное царство Нимбрал от беспокоящих его посетителей; они отвечают в свою очередь перед странными и таинственными Лордами Нимбрала - мощными, но безумными волшебниками, постоянно находящимися под влиянием иллюзий.

DC 20: Рыцари Летучей Охоты - фактически мирная группа, защищающая народ Нимбрала от пиратов и работоторговцев. Посетителей на Нимбрале приветствуют, пока они желают повиноваться законам земли. Намбралцы - потомки халруаа, покинувших эту страну много лет назад на небесных кораблях.

DC 30: Рыцари Летучей Охоты, возглавляемые жестоким и гордым Командиром по имени Балтир Мериволст, атаковали и уничтожили множество рабовладельческих и пиратских кораблей на островах Нелантер несколько лет назад в ответ на их вторжения в воды Нимбрала.

На самом Нимбрале персонажи со Сбором Информации или Знанием (местное) могут исследовать Рыцарей Летучей Охоты, чтобы больше узнать о них. Когда персонаж делает проверку навыка, прочитайте или перефразируйте следующее, включая информацию от более низких DC.

DC 10: Все Рыцари Летучей Охоты - богатые землевладельцы, служащие Лордам Нимбрала в обмен на свои магические доспехи и оружие.

DC 15: Рыцари оперируют в регулярных патрулях и работают вместе с Геральдами Нимбрала, чтобы держать мир и предписывать законы.

DC 20: Рыцари и Геральды могут мысленно связываться с Лордами Нимбрала, точно и быстро направляющими их в горячие точки.

DC 30: Доспехи рыцарей изготавливаются специально для каждого их членов, больше их не может носить никто.

Рыцари Летучей Охоты в игре

Вы можете представить рыцарей Летучей Охоты в кампании двумя способами. Любой рыцарь или группа рыцарей может появиться где-либо на материке Фаэрун - особенно если PC находятся в самых южных областях Дикого Побережья и Халруаа - возможно, на дальней миссии типа таковой в 1367 DR против пиратов Островов Нелантер.

Персонажи могут найти возможность взаимодействовать с рыцарями, помогая или противостоя им в любом деле, которым они занимаются. Если отношения между персонажами и рыцарями заканчиваются благоприятно, возможно, они получат приглашение посетить и сам Нимбрал.

С другой стороны, персонаж в кампании может происходить с Нимбрала - возможно, молодой и наивный юнец, надеющийся когда-нибудь вернуться на Летние Земли, чтобы стать рыцарем, но только после путешествия за границей и получения опыта от более широкого мира. Такой персонаж может иметь родителя или родного старшего брата-рыцаря. Рассматриваемый персонаж может также бежать от рыцарей, которые пришли на

материк Фаэрун, чтобы выследить его. Наконец, набор компаний в Нимбрале или около него почти наверняка потребует ввести в игру рыцарей Летучей Охоты.

Если персонаж в вашей кампании фактически становится Рыцарем Нимбрала, у Вас есть множество способов обеспечить новыми приключениями этого РС и его компаньонов. Лордам Нимбрала могут потребоваться одни из лучших для необычных миссий в других частях света - в поиске информации, утерянных артефактов, сбежавших и убегающих врагов и т.д. Или, возможно, все персонажи - рыцари, и они работают в пределах своего ранга, зарабатывая уважение своих собратьев и, возможно, враждебность политических конкурентов, решая различные дела по защите острова.

Адаптация

Хотя рыцари Летучей Охоты - достаточно примечательная группа, нетрудно приспособить их к другим целям в пределах вашей собственной кампании. Любая организация, использующая рыцарей верхом на воздушных скакунах - хорошая цель для такой адаптации. Возможно, пегасы станут гиппогрифами или гигантскими орлами. Специальные доспехи можно заменить более традиционным оснащением, но специальные способности и льготы уровней могут оставаться теми же самыми.

Столкновения

Столкновение с группой рыцарей - скорее всего обнаружение патруля или встреча около побережья Нимбрала. Если персонажи благородны и добры, то столкновение может ограничиться наблюдением со стороны рыцарей. Если персонажи как-то навредили, рыцари могут противостоять им. С другой стороны, рыцари могут появиться в тот момент, когда группе угрожает внушающее страх существо.

Вашан Нантер (EL 9)

Персонажи, только что прибывшие на Нимбрал, сталкиваются с одиноким рыцарем (фактически новичком), одновременно обнаруживая монстра. Он атакует, чтобы помочь разобраться с тварью, перед тем как выяснить имена персонажей и их дело в этой области.

Вашан Нантер, CR 9

Мужчина нимбралский человек боец 7/рыцарь Летучей Охоты 2

LG Средний гуманоид

Инициатива +1; **Чувства:** Слушание +1, Обнаружение +3

Языки: Общий, Халруаа

АС 23, касание 11, застигнутый врасплох 22

Нр 71 (9 HD)

Стойкость +10, **Рефлексы** +3, **Воля** +6

Скорость 20 футов (4 квадрата) в *штурмовом доспехе*, базовая 30 футов; Атака с Ходу

Рукопашная +2 *шокирующее тяжелое копьё* +15/+10 (1d8+5/x3 плюс 1d6 электричество) или

Рукопашная мастерской работы длинный меч +13/+8 (1d8+3/19-20) или

Дальнобойная +1 *метательная дубина* +11 (1d10+5)

Пространство 5 футов; **Досыгаемость** 10 футов (с +2 *шокирующим тяжелым копьём*)

Базовая атака +9; **Захватывание** +12

Варианты атаки: Боевые Рефлексы, Верховой Бой, Энергичный Разгон

Способности: Сила 17, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 12, Мудрость 8, Харизма, 10

Умения: Животная Близость, Боевые Рефлексы, Одобренный в Гильдии (Рыцари Летучей Охоты), Железная Воля, Верховой Бой, Атака с Ходу, Энергичный Разгон, Фокус Оружия (тяжелое копьё)

Навыки: Подъем +5, Дипломатия +2, Приручение Животного +14, Слушание +1, Поездка +17, Обнаружение +5, Плавание +1

Имущество: *Штурмовой доспех* (см. выше), +1 *тяжелый стальной щит*, +2 *шокирующее тяжелое копьё*, +1 *метательная дубина* (см. ниже), длинный меч мастерской работы.

Зацепка: Ожидает повиновения.

Рыцари летучей охоты (EL 14)

Персонажи натолкнулись на маленькую лагерную стоянку торговцев, собравшихся вечером вокруг костра, когда группа рыцарей Летучей Охоты обрушивается на них. РС не понимают, что "торговцы" - фактически ликантропы, а эти шесть Рыцарей - новички (используйте блок статистики выше) на упражнении, посланные охотиться на оборотней.

Новый предмет: метательная дубина

Метательные дубины - измененные великие дубины (палицы), специально сбалансированные для броска. Они во всем идентичны великим дубинам (включая мастерство и все умения или другие способности, связанные с использованием великих дубин), за исключением того, что они стоят 10 гр и имеют приращение дальности 5 футов. Бросок метательной дубины требует двух рук.

Несмотря на рассказы в тавернах, метательная дубина не возвращается к метнувшему ее; однако, некоторые Рыцари прикрепляют к своим метательным дубинам длинные цепи, чтобы предотвратить их потерю (добавляя 1 гр к стоимости). Будучи брошенной, привязанная метательная дубина дает своему владельцу -1 штраф к АС и на основанные на Силе и Ловкости проверки способностей и навыков, пока не будет подобрана. Раскачивание и поднятие брошенной метательной дубины - полнораундовое действие, вызывающее атаки возможности.

Рыцарь Плетения (Knight of the Weave)

"Плетение - жизненная основа Фаэруна, и я пожертвую своей жизнью, если это поможет его сохранению".
- Элос Корона Серебра, Страж Плетения

Более дюжины божеств имеют прихожан-паладинов, продвигающих закон и добро по всему Фаэруну, но рыцарей Плетения наполняет и усиливает само Плетение. В отличие от поклонения Мистре, члены этого мистического ордена священных защитников смакуют Плетение подобно прекрасному вину, зная, что существование его обогащает весь Фаэрун. Они пьют его силы, используя эту энергию для расширения его пределов, и уничтожают тех, кто вредит объекту их любви. Их сила приходит от чистой магии, и, в отличие от типичных паладинов, их сила скорее тайная, чем божественная. Через какое-то время они наполняются силой Плетения, становясь способными выпускать магию в ее сырой форме.

Как стать рыцарем Плетения

Большинство рыцарей Плетения приходит из рядов Стражей Плетения (см. выше), церкви Мистры или церкви Азута. Некоторые персонажи становятся рыцарями сами по себе, обычно после того, как наблюдали некий случай, показавший красоту, силу и недолговечность магии в мире. Бойцам и паладинам вероятнее всего стать рыцарями, и некоторые барды и колдуны, желающие пожертвовать частью своей силы заклинаний - также кандидаты на рыцарство. Рыцари должны иметь базовое понимание магии, независимо от того, заклинатели они или нет, и также необходимо некоторое знание истории мира и то, как магия формировала его. Сила (для рукопашных атак) и Харизма (для колдовства) - ключевые способности рыцарей Плетения.

Требования для вступления

Мировоззрение: Любое незлое.

Базовый бонус атаки: +5 или способность спонтанно читать тайные заклинания 3-го уровня.

Навыки: Знание (тайны) 1 разряд, Знание (история) 1 разряд, Колдовство 1 разряд.

Присяга Плетению: Рыцарь должен поклясться защищать Плетение любой ценой, жертвуя своей жизнью для его сохранения, если это необходимо.

Специально: Не может быть пользователем Теневого Плетения.

Особенности класса

Рыцари Плетения читают тайные заклинания и узнают, как проявлять сырую силу Плетения. Уровень заклинателя рыцаря для его подобных заклинаниям способностей равен его уровню классов.

Обнаружение магии (Sp): На 1-м уровне Вы получаете способность использовать *обнаружение магии* по желанию.

Читать магию (Sp): На 1-м уровне Вы получаете способность использовать *читать магию* по желанию.

Колдовство: Рыцари Плетения читают тайные заклинания подобно колдуну (Вы используете ваш показатель Харизмы для определения бонусных заклинаний в день, DC спасброска и так далее). Обратитесь к Таблице 4-3 для определения ваших известных заклинаний и заклинаний в день. У Вас нормальный шанс провала тайного заклинания при ношении доспехов (но см. Бронированный заклинатель, ниже). Ваш уровень заклинателя для ваших заклинаний рыцаря равен вашему уровню класса рыцаря плюс любые другие уровни тайного заклинателя, которые Вы имеете.

Прогрессия колдовства этого класса позволяет Вам быстро достигать заклинаний самого высокого уровня, доступного одноклассовому заклинателю вашего уровня персонажа, но Вы всегда будете знать меньшее количество заклинаний и будете способны читать меньше заклинаний в день, чем одноклассовый заклинатель.

Бронированный заклинатель (Ex): Обычно доспехи любого типа препятствуют жестам тайного заклинателя и могут заставить его заклинания терпеть неудачу (если эти заклинания имеют телесные компоненты). На 2-м уровне Вы становитесь более настроенным на Плетение и можете читать ваши тайные заклинания, нося легкие доспехи, без нормального шанса провала тайного заклинания. Если Вы носите средние или тяжелые доспехи или щит, Вы получаете шанс провала тайного заклинания, если оно имеет телесный компонент.

На 8-м уровне и выше Вы можете читать ваши тайные заклинания в легком или среднем доспехе без шанса провала тайного заклинания. При наложении заклинания в тяжелом доспехе или со щитом все еще есть нормальный шанс провала тайного заклинания.

Быстрая метамагия (Ex): На 4-м уровне Вы становитесь способны направлять дополнительную магию в тайное заклинание, чтобы использовать метамагические умения более эффективно. При спонтанном наложении тайного заклинания (типа заклинания колдуна или заклинания рыцаря) с одним или более метамагическими эффектами Вы можете расходовать дополнительную ячейку заклинания, чтобы читать заклинание без увеличения времени его чтения (что обычно применяется для метамагии при спонтанном наложении заклинания). Дополнительная ячейка заклинания должна быть равна или превышать ячейку заклинания, используемую для заклинания с метамагией, но не обязательно должна быть от того же колдовского класса.

Например, если бы Вы хотели применить ваше метамагическое умение Тихого Заклинания к заклинанию *магическая ракета*, Вы обычно читаете заклинание как полнораундовое действие. Если Вы израсходовали дополнительную ячейку заклинания 2-го уровня или выше, Вы можете вместо этого читать тихую *магическую ракету* как стандартное действие. Вы можете даже ускорить заклинание *магической ракеты*, но Вам придется потратить ячейку заклинания 5-го уровня или выше.

Эта способность не позволяет Вам применять метамагические эффекты, если Вы еще не имеете соответствующего умения.
Огонь заклинаний (Su): Хотя Вы и не являетесь естественным пользователем огня заклинаний, ваша связь с Плетением дает Вам ограниченную способность канала сырой магической энергии, как будто Вы были рождены с этим талантом. Вы не можете поглощать заклинания, нацеленные на Вас, и не можете хранить энергию огня заклинаний для более позднего использования, но Вы можете использовать вашу собственную энергию тайных заклинаний для заживления (или позже - для разрушения).

Начиная с 6-го уровня, Вы можете конвертировать ваши доступные тайные заклинания (от любого класса) в заживляющий огонь заклинаний. Вы можете конвертировать отдельную ячейку тайного заклинания или подготовленное тайное заклинание как стандартное действие для излечения цели касанием, восстанавливая 2 очка жизни на уровень заклинания, израсходованного для этой цели.

На 10-м уровне Вы можете также конвертировать ваши тайные заклинания во взрывы огня заклинаний, наносящие урон. Как стандартное действие, Вы можете конвертировать отдельную ячейку тайного заклинания или подготовленное тайное заклинание в дальнюю атаку касанием (максимальная дальность 400 футов), нанося 1d6 пунктов урона огнем заклинаний на уровень израсходованного заклинания, Рефлексы DC 20 - вполнину. Урон огнем заклинаний - наполовину урон огнем, наполовину - сырой магической силой; существа с иммунитетом или сопротивлением огню применяют этот эффект только к половине урона. См. "Установку Кампании Забытых Царств" для большего количества деталей об этой способности.

Мультиклассирование: Паладин, берущий уровни рыцаря Плетения, может все еще брать уровни паладина.

ТАБЛИЦА 4-2: РЫЦАРЬ ПЛЕТЕНИЯ, Hit Die: d8

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+0	+2	+0	+2	<i>Обнаружение магии, читать магию, Колдовство</i>
2-й	+1	+3	+0	+3	Бронированный заклинатель (легкая)
3-й	+2	+3	+1	+3	-
4-й	+3	+4	+1	+4	Быстрая метамагия
5-й	+3	+4	+1	+4	-
6-й	+4	+5	+2	+5	Огонь заклинаний (лечение)
7-й	+5	+5	+2	+5	-
8-й	+6	+6	+2	+6	Бронированный заклинатель (средняя)
9-й	+6	+6	+3	+6	-
10-й	+7	+7	+3	+7	Огонь заклинаний (уничтожение)

Навыки класса (2 + модификатор Интеллекта на уровень): Концентрация, Ремесло, Дипломатия, Запугивание, Знание (тайны), Знание (история), Профессия, Колдовство, Обнаружение, Использование Магического Устройства.

ТАБЛИЦА 4-3:
 ЗАКЛИНАНИЯ В ДЕНЬ И ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ РЫЦАРЯ ПЛЕТЕНИЯ

Уровень	Заклинания в день и известные заклинания					
	1-й	2-й	3-й	4-й	5-й	6-й
1-й	2	-	-	-	-	-
2-й	2	-	-	-	-	-
3-й	3	2	-	-	-	-
4-й	3	2	-	-	-	-
5-й	4	3	2	-	-	-
6-й	4	3	2	2	-	-
7-й	4	4	3	2	2	-
8-й	4	4	3	3	2	2
9-й	4	4	4	3	3	2
10-й	4	4	4	3	3	3

Список заклинаний рыцаря Плетения

Рыцари Плетения выбирают свои заклинания из следующего списка.

- 1-й уровень - *благословение, благословение оружия, зачарование персоны, команда, постигать языки, лечение легких ран, божественное покровительство, малое восстановление, доспех мага, магическая ракета, магическое оружие, читать магию, щит.*
- 2-й уровень - *тайный замок, выносливость медведя, сила быка, кошачья грация, темновидение, задержка яда, блеск орла, сопротивление энергии, видеть невидимость, защитить другого.*
- 3-й уровень - *тайное видение, лечение умеренных ран, микстура Дарссона^{Mag}, дневной свет, рассеивание магии, полет, силовой оберег^{Mag}, великое магическое оружие, скаун-фантом, удаление проклятия.*
- 4-й уровень - *сломать зачарование, лечение серьезных ран, оберег смерти, малая сфера неуязвимости, метка правосудия, нейтрализация яда, восстановление.*
- 5-й уровень - *лечение критических ран, дверь измерений, разрушающее оружие, преданная гончая Морденкайна, сопротивление заклинаниям, истинное видение.*
- 6-й уровень - *изгнание, великое рассеивание магии, телепорт.*

Игра рыцарем Плетения

Ничто для Вас не может быть важнее, чем длительное существование магии. Вы любите чувствовать магию, текущую через Вас - наложение ли это заклинания, использование ли магического изделия или канал сырой силы магии. Вы видите в областях мертвой магии отсутствующие члены Плетения, а в областях дикой магии - опасные злокачественные опухоли на теле Плетения. Ничто не радует Вас сильнее, чем угасание света в глазах злого заклинателя. Вы пробуждаетесь среди ночи в холодном поту при мысли о том, что нечто подобное Безумию Карсуса, может случиться вновь. Плетение - ваш друг, ваша возлюбленная, ваш доспех и ваш светлый сияющий меч. Теневое Плетение - преднамеренное нарушение того, что Вы лелеете, и вам нравится выжигать эту заразу со всего Фаэруна штормом иссушающего сине-белого огня заклинаний.

Рыцарей Плетения немного, не более сорока, и хотя у них нет организованного кодекса поведения, они признают каждого среди своих родственным духом, работающим для общей цели. Независимо от мировоззрения, религии или страны происхождения, рыцари понимают любовь и уважение, которое каждый из них питает к магии, и они находят способы избегать конфликтов в своих рядах. Многие связаны со Стражами Плетения и, возможно, в свое время они организуются в военную руку этой группы, поскольку многие церкви имеют рыцарские ордена, сосредоточенные на защите их интересов с необходимым насилием. Даже рыцари, не общающиеся со Стражами, уважают их, и Стражи видят в рыцарях своих чемпионов.

Бой

Хотя Вы изучаете мощную магию, большинство того, что Вы знаете, касается улучшения ваших боевых способностей и, как и у паладина, ваше место - в гуще битвы. Поскольку сначала у Вас есть трудности с чтением заклинаний в доспехах, Вы должны использовать заклинания для повышения ваших способностей заранее или после битвы. На 2-м уровне Вы можете носить легкие доспехи, и магическая цепная рубаша или мифриловая цепная кольчуга позволяют Вам свободно сочетать заклинания и меч. На 6-м уровне Вы добавляете к этой связке огонь заклинаний, дающий Вам способ благополучно излечиваться в бою. На 8-м уровне Вы можете носить средние доспехи, и большинство рыцарей отыскивает или покупает мифриловый полный пластинчатый доспех, получая лучшую защиту в рукопашной, в то же время позволяющую полностью использовать все свои способности. На 10-м уровне ваша способность выпускать разрушительный огонь заклинаний с использованием вашей собственной энергии заклинаний означает, что Вы можете испускать разрушительные заряды чист той магии в любое время.

Вы работаете в бою как и другие, принимая роль паладина - воина на переднем крае, поддержанного магией. В критическом положении у Вас даже есть свои атакующие и контрзаклинания. Хотя вы никогда не будете столь же хороши при уничтожении врагов, как колдун или волшебник, ваши способности дают Вам шанс противостоять вражескому колдовству достаточно долго, чтобы позволить вашим союзникам закончить бой. Поскольку на более низких уровнях вы, более вероятно, будете использовать более легкие доспехи, Вы можете объединиться с пронырливыми персонажами, и ваши заклинания могут улучшить ваши и их способности в этих областях.

На высоком уровне вам лучше всего использовать ваши заклинания для улучшения вашей способности наносить рукопашный урон, сохраняя несколько ячеек заклинаний на непредвиденные обстоятельства. Ваш огонь заклинаний достигает своей высшей полезности на 10-м уровне, но избегайте искушения потратить для этого все ваши ячейки заклинаний - Вы никогда не знаете, когда Вам понадобятся ключевые заклинания *истинное видение* или *телепорт*.

Продвижение

Любой рыцарь может научить квалифицированную персону настраиваться на верные части Плетения. Некоторые потенциальные рыцари обнаруживают необходимую информацию случайно или исследованием, но большинство тех, кто становятся рыцарями, встречают существующего рыцаря в некоторой точке своих путешествий. Квалифицированная персона - тот, кто выказывает интерес к магии, имеет по крайней мере элементарное знание Плетения и его истории и посвящен достаточно, чтобы поклясться присягой защищать его своей жизнью. Многие из стремящихся в рыцари клянутся этой присягой перед другим рыцарем, но это не обязательно: Плетение само приводит свидетеля к присяге.

Обучение - вопрос неофициальный и не требует активной опеки со стороны другого рыцаря. Новый рыцарь инстинктивно (или изучая тонкие изменения в узоре Плетения) понимает, какой вид медитации, практики или изучений потребуются, чтобы прогрессировать как рыцарь. Иногда эта подготовка влечет за собой голодовку в течение нескольких дней около области мертвой магии или попытки читать заклинания на краю области дикой магии. Другой рыцарь может обучаться, изучая знания в сияющих прудах мистранской библиотеки или медитируя на берегу моря, чтобы распознать в движении волн зеркало изменяющихся краев Плетения. Между этими открытиями рыцарь продолжает практиковать свое колдовство и бой и "держит ухо к земле" в отношении новостей о вещах, нуждающихся в его внимании.

Каждый рыцарь чувствует нажим от некоторой части Плетения, руководящий тем, какие заклинания он развивается в своем разуме и которую роль принимает он среди рыцарей. Некоторые мстящие или борющиеся рыцари выбирают агрессивную магию, веря, что лучшая защита - хорошее нападение. Другие видят в себе защитников и изучают метамагию, контрзаклинание и пути восстановления урона хрупким частям Плетения. Третьи пытаются стать персонификациями магии, используя свое знание для усиления своих собственных способностей или даже для создания изделий, повышающих их. Хотя волшебник может узнать всего понемногу, чтобы быть готовым к любым ситуациям, такой подход редко удовлетворяет менталитету типичного рыцаря; большинство рыцарей сосредотачивает свою магию в определенной области, полагаясь на свое физическое мастерство и универсальный огонь заклинаний, чтобы восполнить любой определенный недостаток знания заклинаний.

Ресурсы

Так как орден редок и членов его немного, рыцари обычно более чем желают помогать друг другу при потребности - предоставляя ли магическое изделие, читая ли полезное заклинание или даже на короткое время объединяясь на заданиях. Последнее бывает особенно часто, если два рыцаря имеют достаточно различные и взаимодополняющие наборы навыков. Главное, на что всегда щедры рыцари - знание; они не хранят друг от друга никаких секретов, если они могут послужить

защите Плетения. Рыцари имеет дружественные отношения со Стражами Плетения, а также с церквями Мистры и Азута (и, в меньшей степени - Савраса) и могут иногда получить от этих групп помощь (особенно заживляющую магию).

Так как выбор доспехов рыцаря первоначально ограничен из-за риска провала колдовства, некоторые рыцари используют в своих ранних рейдах *наручи доспеха*, но как только Вы получаете способность благополучно колдовать в доспехах, Вы, вероятно, переключитесь на обычный доспех (включая мифриловые доспехи) ради лучшей защиты и обмана врагов, полагающих, что заклинания вам недоступны. Рыцари обычно встречаются с множеством заклинателей и магически монстров, так что среди мощных рыцарей обычно можно встретить доспехи, обеспечивающие сопротивление энергии или сопротивление заклинаниям. Подобно паладинам, рыцари обычно несут магическое оружие; их любимый выбор - со специальными способностями скорости, клинок заклинаний^{Mag} и хранение заклинаний (также как и рассеивающее^{Mag} оружие для рыцарей, не имеющих способности читать *рассеивание магии*).

Некоторые рыцари рассматривают свою роль как свет против тени и щит против тьмы. Для исполнения этой роли они должны быть способны распознать врага. Умение Обнаружение Пользователя Теневого Плетения (см. выше) позволяет рыцарю Плетения (или любому другому персонажу) получить эту способность. Некоторые рыцари обнаруживают это умение через независимое изучение, а другие изучают его у рыцаря-наставника или у союзника из организации типа Стражей Плетения.

Рыцари Плетения в мире

"Однажды я видел, как рыцарь Плетения в одиночку телепортировался в цитадель Культа Дракона. Когда мы прибыли час спустя, культисты уже были всего лишь золой огня заклинаний, а рыцарь был уже на полпути по ширине Фаэруна, исследуя слухи о Теновом Маге. Я ни разу не видел, чтобы наши паладины делали что-либо подобное".

- Торомил Ясное Пламя, тайный приверженец Мистры

У рыцарей Плетения длинные руки, но недостаток окровавленной силы для уничтожения их прямых врагов. Это означает, что для выполнения своих целей им стоит играть более стратегическую роль или использовать маломасштабные вылазки. Это делает их совершенными для приключенческих партий, когорт РС или как потенциальных нанимателей. Они не могут сами свалить Жентарим или Красных Волшебников, но они знают многое (и на более высоком уровне) о перемещении с помощью магии телепортации, что делает их великим ресурсом - теми, кто может объяснить историю приключения, направить РС в верном направлении или обнаружить, когда РС нуждаются в них больше всего. Их фокусировка на бое и тайных заклинаниях делает их подобными паладинам, но без религиозных атрибутов, а их способность читать заклинания в доспехах - интригующий выбор для игрока, желающего играть боевым магом (и готового пожертвовать многосторонностью и заклинаниями более высокого уровня ради удовольствия получить все это).

Повседневная жизнь

День за днем рыцарь ищет угрозы Плетению, утерянную магию, которую он может обнаружить, знания, которые может изучить, и восприимчивые умы, которым можно преподать уважение к Плетению. Многие из рыцарей - одиночки, и часто их принимают за паладинов (что может сбивать с толку - когда каждый из них настаивает, что не может излечивать болезни, но может ломать проклятия), и участвуют в подобных паладинским действиях, когда ощущают, что этого хочет от них Плетение. Рыцари могут быть лидерами, но большинство их ведет скорее примером, чем отдавая приказы. Они уважают внимательных заклинателей, и рыцари на лидирующих позициях обычно быстро заслуживают лояльность любых заклинателей в области своей внимательностью и честным желанием услышать квалифицированное мнение.

Организация

Рыцари не имеют официального лидера, но самый опытный из действующих ныне рыцарей Джанос Личелом, наставник по крайней мере еще трех рыцарей. Его очень уважают за его знания, силу и способности преподавать другим их путь. Джанос очень обеспокоен Теневым Плетением, и в особенности - действиями жителей Шейда. Он проводит большинство своего времени в землях около Анорача, раскапывая новости об их действиях и вопреки всему надеясь, что ни один из шейдов не планирует восстановить древние секреты колдовства нетерезов, которые могут неким способом повредить или разрушить Плетение. Он не склоняет к своим взглядам других, но приветствует помощь, когда ему ее предлагают, и обычно в любое время ему помогает по крайней мере один рыцарь.

Рыцари не имеют никаких официальных рангов, хотя они наблюдают за продвижением друг друга и высказываются, когда один из них демонстрирует новую способность. Быстрая метамагия, огонь заклинаний, более тяжелые доспехи и телепортация - эталонные тесты рыцарства, и рыцари разработали неофициальный ряд прозвищ (часто тонко юмористических), который может даже стать рядом признанных титулов, если рыцарство станет достаточно большим, чтобы заслужить такие знаки различия. Например, рыцарь, быстро и тихо накладывающий заклинания, может заработать прозвище "Шепот Заклинаний", и когда-нибудь "Шепот Заклинаний" может стать титулом в организации, особенно если первоначальный Шепот Заклинаний сделает себе доброе имя среди других.

Существует необычная дружеская конкуренция между паладинами магии (служащими Азуту и Мистре) и рыцарями. Некоторых из паладинов слегка оскорбляет, что рыцари сосредотачиваются скорее на Плетении, чем на богине, и считают для себя обязательным продемонстрировать свои преимущества по сравнению с рыцарями (типа способности поражать зло). Рыцари отвечают, указывая на то, что они подтверждают связь Мистры с Плетением - это ведь одно и то же, в конце концов - но сосредотачиваются на той части, которой могут коснуться; затем хвастают своей силой, демонстрируя мощную магию и огонь заклинаний - умение, которого не может добиться ни один паладин.

Рыцари не имеют сколь-либо серьезной конкуренции в пределах своей организации, так как они признают, что различные мнения (подобно заклинаниям различных школ магии) естественны, и хотя они могут выступать время от времени противостоять друг другу, эти различия не стоят того, чтобы ради них бороться. Например, рыцари думают, что конкуренция между различными фракциями тэйских волшебников абсурдна и не нужна, но они довольны, что эта конкуренция не дает Красным Волшебникам пустить все свои усилия за пределы Тэя. Это не говорит о том, что рыцари не спорят - но они обычно счастливы позволить вопросу опуститься и разойтись со своим словесным спарринг-партнером на год или дольше.

Реакция NPC

Большинству народа за пределами рыцарства, церкви Мистры и Азута и Стражей Плетения тяжело отличить рыцарей от паладинов Мистры и Азута. Таким образом, с ними обращаются дружелюбно, уважая их силу и преданность, и народ знает, что "паладины" желают помочь любым способом, которым могут.

У злых индивидуумов и групп та же проблема, что и у других людей - большинство их не может отличить рыцарей от обычных паладинов.

Это дает рыцарям некоторую защиту, поскольку они находятся в тени большей группы, но также и делает их целью тех, кто ведет вендетту против паладинов в целом. Культ Дракона и церковь Шар - единственные группы, хорошо понимающие, в чем отличие рыцарей; Культ слишком занят своими собственными безумными планами, чтобы волноваться о подвиге святых солдат Мистры, а шарране обычно больше обеспокоены мучением и убийством священников Мистры и Селунэ, чтобы интересоваться паладинами. Это отношение, вероятно, изменится, когда рыцарство вырастет и разовьет более строгие отличия. Рыцари ненавидят Культ и шарран также, как и Жентарим, и большинство Красных Волшебников, но поскольку они знают, что они не смогут справиться со всей организацией сразу, они скорее приберегают свой гнев для индивидуумов, чем проводят систематические вылазки против группы в целом.

Знания о рыцарях Плетения

Персонажи со Знанием (тайны) могут исследовать Рыцарей Плетения, чтобы узнать о них больше. Когда персонаж делает проверку навыка, прочитайте или перефразируйте следующее, включая информацию от более низких DC.

DC 10: Рыцари Плетения - благородный орден Мистры.

DC 15: Рыцари - квалифицированные воины, изучающие магию. Они - не паладины, хотя часто действуют подобно им.

DC 20: Рыцари используют скорее тайную, чем божественную магию, а некоторые даже узнают, как создавать огонь заклинаний. Они знают меньше магии, чем истинный маг, но могут выстоять против противника подобной силы. Рыцари почитают скорее само Плетение, чем богиню Мистру.

Персонажи могут использовать Знание (религия) или бардское знание для обнаружения вышеупомянутой информации, но DC считается на 5 выше.

Рыцари Плетения в игре

Поскольку рыцари - столь маленький орден, вполне возможно, что в вашей игре они относительно новы и сейчас делают себе имя в мире. Они также несколько затворнически, так что может быть, что орден был рядом некоторое время, но работал в секрете, или народ принимал его членов за паладинов магических божеств.

Этот класс совершенен для персонажей типа бойца, желающих использовать некоторые из более мощных заклинаний без серьезных препятствий мультиклассирования как колдун или волшебник. Это также неплохо для игроков, желающих немного разнообразить стандартный класс, или предпочитающих, чтобы их персонажи имели способности, подобные таковым паладина, но без требования законно-доброе мировоззрение.

Адаптация

Рыцари Плетения могут легко быть приспособлены под последователей Азута или под истинный военный орден, поддержанный церковью Мистры. Если вы желаете изменить требования мировоззрения и список заклинаний, Вы можете создать различные отколовшиеся рыцарства для каждого из магических божеств, делая каждую группу чуть более специализированной и уникальной. Рыцари Азута могут изучить большее количество заклинаний прямой атаки и эффектов метазаклинаний, Савраса - изучить больше предсказаний, а Велшаруна - получить доступ к некромантии.

Столкновения

Столкновения с Рыцарями Плетения сосредоточены на магии - это может быть отслеживание опасного заклинателя, транспортировка мощного предмета или взаимодействие с проблемной областью Плетения.

Аравилар Лунный Рассвет (EL 7)

Аравилар Лунный Рассвет - новый член Рыцарей Плетения, но наполнен секретностью почти до высокомерия. Посвященный магии и убежденный в своем эльфийском превосходстве, он часто делает ошибку, говоря с другими (особенно с неизвестными людьми) так, как будто они низшие. Он путешествует с четырьмя лунными эльфами - воинами 1-го уровня (используйте статистику воина-эльфа из "Руководства Монстров") на задании по поиску путешествующего торговца микстурами, продавшего изделия, зараженные Теневым Плетением. Он может потребовать от PC искать микстуры, несущие метку торговца, или (если один из PC изготавливает микстуры) попытаться допросить персонажа, чтобы выяснить, не является ли он той персоной, которую он ищет. Если один или более PC - эльфы, он пытается заставить их помочь ему найти торговца. (Если это происходит, торговец - маг с некоторыми навыками, достаточными, чтобы бросить вызов группе Аравилара и PC вместе взятым). Эльфы несут шесть микстур Теневого Плетения различных эффектов, конфискованных как свидетельство зараженной магии торговца.

Аравилар Лунный Рассвет, CR 7

Мужчина лунный эльф Халруаа боец 5/рыцарь Плетения 2

CG Средний гуманоид

Инициатива +8; **Чувства:** Видение при слабом освещении; **Слушание** +3, **Обнаружение** +3

Языки: Общий, Драконий, Эльфийский, Сильванский

АС 24, **касание** 15, **застигнутый врасплох** 20; **Увертливость**, **Мобильность**

Нр 36 (7 HD)

Иммунитет: Сон

Стойкость +8, **Рефлексы** +6, **Воля** +4 (+6 против зачарований)

Скорость 30 футов (6 квадратов)

Рукопашная мастерской работы длинный меч +10/+5 (1d8+4/19-20) или

Дальнобойная мастерской работы короткий лук +11/+6 (1d6/x3)

Базовая атака +6; **Захватывание** +8

Боевое оснащение: *Микстура кошачьей грации*

Известные заклинания рыцаря Плетения (2, CL 1-й):

11-й - *благословление оружия, щит* +

+ Всегда наложено

Известные заклинания магического обучения (3, CL 1-й):

Звук привидения, свет, рука мага

Подобные заклинаниям способности (CL 2-й):

По желанию - *обнаружение магии, читать магию*

Способности: Сила 14, Ловкость 18, Телосложение 11, Интеллект 12, Мудрость 8, Харизма 10

SQ: Бронированный заклинатель (легкая), способность замечать секретные или скрытые двери

Умения: Увертливость, Улучшенная Инициатива, Магическое Обучение, Мобильность, Фокус Оружия (длинный меч), Специализация Оружия (длинный меч)

Навыки: Концентрация +2, Дипломатия +2, Запугивание +8, Знание (тайны) +4, Знание (история) +2, Слушание +3, Поиск +4, Колдовство +4, Обнаружение +3

Имущество: Боевое оснащение, плюс +2 *ценная рубаха*, длинный меч мастерской работы, короткий лук мастерской работы с 50 стрелами, *кольцо защиты* +1, *плащ сопротивления* +1, 1,195 gp

Зацепка: "Эльфы - истинные распорядители магии, и моя работа - продолжение древнего наследия".

Аравилар Лунный Рассвет (EL 13)

Более опытный и несколько более зрелый Аравилар ищет древний артефакт, относящийся к эпохе Нетерила, способный поедать магию Плетения и выплевывать чистый первичный хаос. Он знает, что он находится в старых руинах, охраняемых личем-нетерезом или очень старым фазриммом. Когда он встречает РС, он может искать союзников, которые помогут ему войти в руины, или он может убежать после почти фатального столкновения со стражем предмета и нуждаться в других персонажах, которые закончат то, что он начал, или будут охранять область, пока он сходит за помощью от других рыцарей.

Аравилар Лунный Рассвет, CR 13

Мужчина лунный эльф Халруаа боец 5/рыцарь Плетения 8

CG Средний гуманоид

Инициатива +8; **Чувства:** Видение при слабом освещении; Слушание + 3, Обнаружение +3

Языки: Общий, Драконий, Эльфийский, Сильванский

АС 28, касание 14, застигнутый врасплох 25; Увертливость, Мобильность

Нр 63 (13 HD)

Иммунитет: Сон

Стойкость +11, **Рефлексы** +8, **Воля** +7 (+9 против зачарований)

Скорость 30 футов (6 квадратов); Быстрая Атака

Рукопашная +2 *длинный меч* +16/+11/+6 (2d8+6/19-20) или

Дальнобойная +1 *композиционный короткий лук* +16/+11/+6 (1d6+2/x3.)

Базовая атака +11; **Захватывание** +13

Варианты атаки: Быстрая метамагия (Тихое Заклинание)

Боевое оснащение: *Жезл лечения легких ран*

Известные заклинания рыцаря Плетения (CL 8-й):

6-й - *изгнание* (DC 18), *телепорт*

5-й - *сопротивление заклинаниям, истинное видение*

4-й - *оберег смерти, малая сфера неуязвимости, восстановление*

3-й - *микстура Дарссона*^{Маг}, *рассеивание магии, полет*

2-й - *выносливость медведя, видеть невидимость*

1-й - *благословление оружия, щит* +

+ Всегда наложено

Известные заклинания магического обучения (CL 1-й):

Звук привидения, свет, рука мага

Подобные заклинаниям способности (CL 8-й):

По желанию - *обнаружение магии, читать магию*

Способности: Сила 14, Ловкость 18, Телосложение 11, Интеллект 12, Мудрость 8, Харизма 14

SQ: Бронированный заклинатель (средняя), способность замечать секретные или скрытые двери, огонь заклинаний (лечение)

Умения: Увертливость, Улучшенная Инициатива, Магическое Обучение, Мобильность, Тихое Заклинание, Быстрая Атака, Фокус Оружия (длинный меч), Специализация Оружия (длинный меч)

Навыки: Концентрация +10, Дипломатия +2, Запугивание +8, Знание (тайны) +8, Знание (история) +2, Слушание +3, Бесшумное движение +9, Поиск + -4, Колдовство +8, Обнаружение +3

Имущество: Боевое оснащение, плюс +2 *мифриловый полный пластинчатый доспех*, +2 *длинный меч*, +1 *композиционный короткий лук* (+2 бонус Силы) с 50 стрелами мастерской работы, *кольцо защиты* +1, *плащ Харизмы* +2, *ботинки эльфоподобных, жезл лечения легких ран* (25 зарядов), 527 gp

Зацепка: "Эльфы - истинные распорядители магии, и моя работа - продолжение древнего наследия".

Небесный часовой Лунного Моря (Moonsea Skysentinel)

"Ничто не нравится мне более, чем подняться над землей, не спуская глаз с опасностей Жента. Конечно, кроме возможности вышибить из седла небесного мага Жентарима".
- Джоатра Стелмар, небесный часовой Лунного Моря

Небесные часовые Лунного Моря - глаза Рыцарей Севера в небе, разведывающие ландшафт, ища свидетельства деятельности Жентарима. Они используют в качестве быстрых воздушных верховых животных обученных ужасных ястребов, а также разнообразную боевую тактику, позволяющую им налетать, бычтро поражать врагов и уноситься прежде, чем придет подкрепление. В шпионаже ли за караваном, несущим знамя Черной Сети, в доставке ли партии Рыцарей для совершения набега или в охоте и дуэлях с одним из ненавистных небесных магов Жентарима, небесный часовой Лунного Моря - легкая конница сил Рыцарей.

Как стать небесным часовым Лунного Моря

Персонажи, желающие стать небесными часовыми Лунного Моря, чаще всего следуют путем военных или друида - из-за комбинации навыков и умений, необходимых для получения доступа. Иногда жулик или клерик может стать небесным часовым Лунного Моря, хотя такие персонажи нуждаются в дополнительных уровнях для получения необходимых разрядов в требуемых навыках.

Требования для вступления

Базовый бонус атаки: +5

Навыки: Приручение Животного 8 разрядов, Поездка 8 разрядов.

Умения: Верховой Бой

Специально: Членство в Рыцарях Севера.

Особенности класса

Особенности класса небесного часового Лунного Моря делают Вас особенным знатоком воздушного боя и разведки, и в то же время стойким к магическим атакам ваших ненавистных противников, небесных магов Жентарима. Комбинация наступательных особенностей и защит делают особенно удобными для Вас быстрые удары против наземных противников, не подвергаясь при этом большому риску.

Скакун - ужасный ястреб: Как небесный часовой Лунного Моря, Вы получаете обученного ужасного ястреба Большого размера в качестве вашего личного верхового животного. Ужасный ястреб лояльно служит Вам, неся Вас в бой или борясь на вашей стороне. Ужасный ястреб имеет максимальные очки жизни, но в остальном является нормальным экземпляром своего размера. См. ниже блок статистики этого существа.

Ваш скакун - ужасный ястреб получает 1 HD на каждые три уровня класса, которые Вы получаете после 1-го (увеличиваясь до 10 HD на 4-м, до 11 HD на 7-м и до 12 HD на 10-м). Каждый раз, когда он получает Hit Die, его естественный бонус доспеха и показатель Силы улучшаются на 2 (помимо нормальных усовершенствований, получаемых с добавлением Hit Dice, типа пунктов навыков, умений и усовершенствований показателей способностей).

Скакун - ужасный ястреб не может использоваться в качестве животного компаньона.

Магическая защита (Ex): Ваше обучение сопротивлению смертельным заклинаниям, наложенным небесными магами Жентарима, рассматривается как бонус на спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям способностей для Вас и для вашего верхового животного. Этот бонус начинается с +1 на 1-м уровне и увеличивается до +2 на 4-м уровне, +3 на 7-м уровне и +4 на 10-м уровне. Способность функционирует, только пока Вы верхом на вашем скакуне - ужасном ястребе.

Щит (Sp): После достижения 2-го уровня Вы получаете врожденную способность противостоять атакам ваших врагов. Однажды в день Вы можете использовать эффект *щита*. Ваш уровень заклинателя равен вашему уровню классов. Если Вы верхом на вашем ужасном ястребе, заклинание воздействует и на Вас, и на ваше верховое животное, но если Вы покидаете вашего ужасного ястреба, он теряет эту выгоду.

Вы можете использовать эту способность по одному дополнительному разу в день на каждые три уровня, полученные после 2-го.

Обращение заклинаний (Sp): Начиная с 3-го уровня Вы можете использовать эффект *обращения заклинаний* как немедленное действие; продолжительность - 1 раунд или пока не израсходовано. Если Вы верхом на вашем ужасном ястребе, заклинание воздействует и на Вас, и на ваше верховое животное (и Вы разделяете между собой общее количество уровней заклинаний, на которые это воздействует), но если Вы покидаете вашего ужасного ястреба, он теряет эту выгоду.

Вы можете использовать эту способность однажды в день на 3-м уровне и по одному дополнительному разу в день на каждые три уровня, полученные после 3-го.

ТАБЛИЦА 4-4: НЕБЕСНЫЙ ЧАСОВОЙ ЛУННОГО МОРЯ, Hit Die: d8

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+1	+2	+0	+0	Скаун - ужасный ястреб, магическая защита +1
2-й	+2	+3	+0	+0	<i>Щит 1/день</i>
3-й	+3	+3	+1	+1	<i>Обращение заклинаний 1/день</i>
4-й	+4	+4	+1	+1	Магическая защита +2
5-й	+5	+4	+1	+1	<i>Щит 2/день</i>
6-й	+6	+5	+2	+2	<i>Обращение заклинаний 2/день</i>
7-й	+7	+5	+2	+2	Магическая защита +3
8-й	+8	+6	+2	+2	<i>Щит 3/день</i>
9-й	+9	+6	+3	+3	<i>Обращение заклинаний 3/день</i>
10-й	+10	+7	+3	+3	Магическая защита +4

Навыки класса (2 + модификатор Интеллекта на уровень): Подъем, Ремесло, Приручение Животного, Запугивание, Прыжок, Знание (география), Поездка, Обнаружение.

Игра небесным часовым Лунного Моря

Вы ненавидите Черную Сеть, особенно вам неприятны небесные маги Жентарима, и вы решили что-нибудь с этим сделать. Вам и вашей птице лучше всего подняться в небеса и начать охоту на жентов. Когда утро холодно и свежо и ваше дыхание стынет на ветру, Вы чувствуете себя живее всего и готовым работать. Рея по своему пути над предгорьями или над открытыми равнинами Лунного Моря, Вы почти смеее заглянуть в уродливое лицо небесного мага - лишь для того, чтобы наблюдать его полный ужаса взгляд, когда Вы отправите его в резкое падение.

Вы служите остальной части Рыцарей Севера и разведчиком, и конницей. Верхом на вашем обученном ужасном ястребе Вы способны промчаться из одного конца области в другой, доставляя сообщение, разведывая движение врагов и охраняя небеса, чтобы защитить ваших компаньонов. Они могут быть на земле, совершая набег на караван или нападая на посланника жентов, но вы - тот, кто прикрывает их спины.

Бой

Легко экипированный для быстрого путешествия, Вы не любите идти в лобовую атаку. Вместо этого Вы предпочитаете полагаться на ваше быстрое верховое животное, чтобы быстро обрушиваться на ваших привязанных к земле врагов и покидать их, оставляя их в недоумении по поводу того, куда вы пропали. Дальнобойное оружие - ваша лучшая тактика, и с вашими врожденными защитными способностями Вы можете избегать подобных атак, что облегчает для Вас кружение перед боем и проливанием сверху смертельного дождя.

В воздухе у Вас есть хороший шанс хорошенько потрепать небесного мага Жентарима, наслаждаясь некоторой степенью защиты от его заклинаний. По мере того, как Вы получаете больше опыта, ваш ужасный ястреб может сам по себе стать смертельной силой, и воздушные битвы против небесного мага и его верхового животного станут захватывающими и смертельными.

Продвижение

Вы уже были на полпути к становлению небесным часовым Лунного Моря, когда присоединились к Рыцарям Севера. После того, как Вы показали, что можете делать на земле, Рыцари увидели в Вас потенциал подняться в небеса ради общих целей. Вы - драгоценная и редкая порода: существует не более горстки небесных часовых. Вы и ваши компаньоны знаете, насколько остальная часть Рыцарей зависит от Вас - и если Вас убьют или выведут из строя, это будет стоить не только Вам, но и группе в целом.

Поначалу ваши старшие хотят, чтобы вы не торопились. Они используют Вас на простых миссиях - доставка сообщений, разведка местоположения караванов или иногда - некая работа для каравана Рыцарей. Пока Вы не освоитесь в седле, они не хотят, чтобы Вы зря собой рисковали. В конце концов, вас трудно заменить. Тем не менее, как только Вы начнете получать некоторый боевой опыт, Вы можете начать ругаться с жентами более регулярно. Ваша первая борьба с небесным магом Жентарима будет не похожа ни на что, что вы испытывали прежде. Помните, что Вы должны разобраться с ним быстро - прежде, чем он сможет эффективно использовать свою магию.

Как только Вы начнете получать уровни как небесный часовой Лунного Моря, вам придется делать кое-какой выбор в отношении ваших боевых особенностей. Ваш ужасный ястреб - сам по себе мощное оружие, так что бонусные умения, которые Вы выбираете, определяют, как лучше использовать ваше верховое животное. Ваш боевой стиль должен основываться на знании того, как использовать Верховой Бой и связанные с ним умения.

Ресурсы

Поскольку вы - член Рыцарей Севера, у Вас есть доступ к широкому спектру специального оснащения - и для вас самих, и для вашего верхового животного. Потратьте дополнительные монеты на боевое седло и другое оснащение, которое поможет Вам в битвах - это стоит своей цены. Также удостоверьтесь, что Ваш лук - лучший из возможных, и берегите его; если Вы выпустите ваше оружие на высоте 2,000 футов, Вы не сможете подобрать его.

Черная Сеть может быть большой и мощной, но у нее много врагов. Вы обычно можете найти в области Лунного Моря кого-либо, кто сочувствует вашим побуждениям, способен обеспечить Вас запасным оснащением или местом укрытия. Рыцари Севера также поддерживают множество тайников с припасами по всей области, и Вы можете воспользоваться ими в случае потребности.

Небесные часовые Лунного Моря в мире

"Меня не было бы здесь, если бы за мной не наблюдали небесные часовые. Меня предупредили, что у Жентарима ловушек больше, чем я могу сосчитать".
- Лидрин Гранатовый Глаз, Рыцарь Севера

Небесный часовой Лунного Моря - первый из тех, кто противостоит небесным магам Жентарима. Один уравновешивает другого. Если Ваша кампания базируется вокруг прерывания грязных дел Черной Сети, особенно вовлекая действия Рыцарей Севера, небесный часовой Лунного Моря должен быть доступен всем на игровом поле.

Повседневная жизнь

Как и у всех Рыцарей Севера, жизнь небесного часового Лунного Моря трудна. Часто убегая от преследований сил Жентарима, небесные часовые живут день за днем, более всего наслаждаясь пребыванием в воздухе. Будучи на задании, они часто скрываются в некоем месте в холмах и более-менее низких горах региона. Подобно остальной части Рыцарей, небесные часовые посвящают свою жизнь исправлению неправильного, причиненного простому народу Черной Сетью, и неустанно работают ради достижения этой цели. Для них нет другой жизни.

Как с любой воздушной отраслью военной организации, небесные часовые Лунного Моря несколько обособлены. Они держатся замкнуто, рассматривая свою роль как более опасную и более величественную, чем таковая простого пехотинца. Среди Рыцарей Севера небесные часовые уважают своих наземных коллег и делают все возможное, чтобы отвести от них бедствия, но небесный часовой смотрит на себя как на героя-сорвиголову, налетающий и поворачивающий волну, вновь и вновь спасая шкуры своих друзей.

Примечание

Хотя она и не была одним из первоначальных членов Рыцарей Севера, Джоатра Стелмар стала первым членом, завербованным Рыцарями для помощи в их деле. Друид, имевшая великую связь с несколькими гнездами ужасных ястребов в Горах Хребта Дракона, она летала на спине одного из них, осматривая гряды, где она жила. Она презирала небесных магов Жентарима, иногда прилетающих на ее территорию, и она никогда не упускала возможности послать их на смерть.

Всего несколько лет назад Джоатра пришла на помощь маленькой группе Рыцарей, попавшей в ловушку, устроенную для них Черной Сетью. Налетая и в хватая жентов, она сумела повернуть ход стычки. Поначалу отказавшись сформировать постоянные отношения с Рыцарями, Джоатра в конечном счете согласилась обеспечить Рыцарей с нужным темпераментом ужасными ястребами, помочь им создать между собой связь и обучить их искусству воздушной войны. Теперь, хотя она, вероятно, будет отказываться, Рыцари полагают, что Джоатра будет мастером небесных часовых.

Организация

Все остальные Рыцари Севера, обучающие небесных часовых Лунного Моря, отвечают и перед Джоатрой Стелмар, и перед лидерами организации в целом. Кроме того, существующих небесных часовых слишком мало, чтобы еще как-то их организовывать. Вместо этого среди всех небесных часовых есть молчаливое правило - самый опытный среди них возьмет на себя самые опасные задачи, а другие примут меньшие назначения, пока не зарекомендовали себя.

Джоатра не пытается вмешиваться в военные решения Рыцарей. Ее единственная забота - проследить, чтобы с ужасными ястребами хорошо обращались и не подвергали их неуместной опасности. Она понимает потребность в риске; ее знаний о Черной Сети достаточно для принятия того, что иногда срыв их планов не может обойтись без жертв. Но она не будет смотреть на то, как от птиц требуют того, что выше их сил, или посылают на самоубийственную миссию без очень хорошей причины.

Если когда-либо Джоатра решит, что небесный часовой Лунного Моря излишне опрометчиво с ужасным ястребом или недобр к нему, она потребует от индивидуума компенсации. Другие Рыцари никогда не оспаривают ее решения по этому вопросу - и потому, что они достаточно ценят ее вклад в их дело, и потому, что признают, что она знает то, что делает. Репарации могут быть умеренными - извинение Джоатре и рассматриваемой птице, или серьезными - удаление навсегда из рядов небесных часовых.

Реакция NPC

Те, кто не знают о небесных часовых (и те немногие, кто не в союзе с ними или оппозиционно к ним настроен), обычно поражены, испуганы и подозрительны к этим воинам с неба. Они видели множество свидетельств или слышали множество анекдотических историй о летучих небесных магах Жентарима, и такие столкновения никогда не заканчивались добром. Таким образом, если нет достаточных причин для изменения таких взглядов, народ скорее всего в отношении их будет недружелюбным или даже враждебным.

С другой стороны, большинство народа, спасенного от зверства жентов небесными часовыми Лунного Моря, ценит и их благородство, и риск, и они обычно приветствуют усилия небесного часового и выказывать дружественное или даже полезное расположение. Есть и те, кто понимают добрые намерения небесных часовых, но боятся последствий помощи им - такой народ также недружелюбен или (редко) враждебен.

Конечно, члены Черной Сети ненавидят Рыцарей Севера и желают их уничтожения. Небесные маги Жентарима считают небесных часовых Лунного Моря особенно неприятными и используют любую возможность атаковать их, надеясь убить и наездника, и птицу. Члены каждой из групп особенно ненавидят членов другой и почти никогда не отступают от

потенциальной борьбы (если только их существующие дела не имеют первостепенной важности и любая задержка или неудача могут повлечь за собой бедствия).

Знания о небесных часовых Лунного Моря

Персонажи могут использовать Знание (местное Лунное Море) или Сбор Информации, чтобы больше узнать о небесных часовых Лунного Моря или об их определенном члене. Когда персонаж делает проверку навыка, прочитайте или перефразируйте следующую, включая информацию от более низких DC.

DC 10: Небесные часовые Лунного Моря - ужас с неба, разоряющей всю торговлю в области Лунного Моря.

DC 15: Небесные часовые Лунного Моря работают вместе с Рыцарями Севера, чтобы сразиться с махинациями Жентарима, летя в битву на огромных птицах.

DC 20: Небесные часовые Лунного Моря - элитный корпус разведчиков, летящих на ужасных ястребах и противостоящих небесным магам Жентарима. Они скрываются в секретных гнездах в горах, и их трудно выследить. Рыцари Севера тайно рекрутируют многообещающих членов и учат их становиться небесными часовыми.

DC 30: Успешная проверка показывает определенные места в различных городах области Лунного Моря, а также в Сембии, Кормире и Долинах, где кто-либо сможет свести персонажа с вербовщиками Рыцарей. Эта информация может включать имя кого-либо, у кого можно об этом спросить, хотя на информационной тропе всегда будут завихрения, повороты, обманки и тупики. Рыцари - очень внимательные и осторожные индивидуумы, не желающие выставляться на всеобщее обозрение.

Небесные часовые Лунного Моря в игре

Любая ведомая вами кампания, привлекающая персонажей в регион Лунного Моря или его окрестности - главная возможность использовать небесных часовых Лунного Моря. Просто ли путешествуют PC с караваном, или уже столкнулись с Жентаримом и вовлечены в борьбу - они, вероятно, столкнутся с группой Рыцарей Севера, сопровождаемой по крайней мере одним небесным часовым. Если события позволят одному или нескольким персонажам присоединиться к Рыцарям Севера, по крайней мере один из них может заинтересоваться вступлением в небесных часовых. Даже если персонажи не завербованы или отвергают такую возможность, они могут при случае помочь Рыцарю (и, далее - небесному часовому) или объединить с ними силы для неких общих дел.

Любой игровой персонаж, который становится небесным часовым Лунного Моря, найдет себе множество дел в продолжающейся кампании против Жентарима. В качестве небесного часового персонаж может служить шпионом или разведчиком ударной команды, состоящей из остальных персонажей партии. С другой стороны, все из небольшой группы игроков могут стать небесными часовыми и выполнять миссии командой, полагаясь на неравенство навыков и талантов, но все же функционируя как хорошо слаженная партия. Конкуренция с известными небесными магами Жентарима может кому-либо дать долгосрочного противника, подсказывая Вам множество идей для приключений.

Адаптация

Конечно же, концепция небесного часового Лунного Моря не должна ограничиваться Рыцарями Севера. Если Вы ведете кампанию в другой области Фаэруна (или вообще в другой установке, Вы легко сможете адаптировать класс для функционирования в качестве воздушного корпуса военной или военизированной организации. С другой стороны, небесные часовые могут также действовать самостоятельно, будучи группой воинов, преследующей собственные цели и не отвечающей перед кем-либо. Они могут даже быть частью городской стражи.

Столкновения

Столкновения, включающие небесных часовых Лунного Моря, могут быть хитры, но полезны. Часто небесные часовые могут быть частью большего контингента Рыцарей Севера. Персонажи могут оказаться свидетелями конфронтации между Рыцарями и Жентаримом. Например, они могут побывать в приграничном шахтерском городке, исследуя близлежащее подземелье, когда вспыхивает конфликт между этими двумя группами. С другой стороны, они могут служить в охране каравана, принадлежащего Жентариму или являющегося целью Жентарима, и Рыцари и небесные часовые противостоят им. В большинстве случаев персонажи, вероятно, будут взаимодействовать с небесными часовыми или по крайней мере окажутся на их пути.

Безотносительно причин присутствия небесных часовых, для персонажей интереснее всего будет столкновение, если он использует свои навыки и таланты для атаки с воздуха. Обрушивает ли он снаряды на свои цели, оставаясь за пределами досягаемости, или атакует с лета - тактика, необходимая для сражения с ним, должна быть умной и уникальной.

Эфрин Нидри (EL 9)

Эфрин Нидри - небесный часовой Лунного Моря, координирующая быстрые набеги на караван, в котором идут PC. Ее поддерживают пять Рыцарей Севера (2-го уровня бойцы, рейнджеры и жулики верхом; используйте Таблицы 4-16, 4-19 и 4-20 из "Руководства Ведущего" для статистики и оснащения этих последователей). Эфрин едет на 9 HD ужасном ястребе.

Эфрин Нидри, часовой Лунного Моря, CR 7

Женщина чондатанский человек боец 5/небесный страж Лунного Моря 2

CG Средний гуманоид

Инициатива +6; **Чувства:** Слушание -1, Обнаружение +2

Языки: Ауран, Общий

AC 21, касание 12, застигнутый врасплох 19

HP 45 (7 HD)

Стойкость +8, **Рефлексы** +5, **Воля** +0 (+2 против зачарований); +1 на спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям способностей

Скорость 30 футов (6 квадратов)

Рукопашная мастерской работы фалчион +10/+5 (2d4+3/18-20) или

Дальнобойная +1 *компози́тный короткий лук* +11/+6 (1d6+2/x3)

Базовая атака +7; **Захватывание** +9 **Варианты атаки:** Верховая Стрельба из Лука, Верховой Бой, Точечный Чистый Выстрел, Точный Выстрел

Боевое оснащение: *Микстура лечения умеренных ран*

Подобные заклинаниям способности (CL 2-й):

1/день - *щит*+

+ Всегда используется

Способности: Сила 15, Ловкость 15, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 8, Харизма 12

SQ: Скакун ужасный ястреб

Умения: Улучшенная Инициатива, Молниеносные Рефлексы, Верховая Стрельба из Лука, Верховой Бой, Точечный Чистый Выстрел, Точный Выстрел, Фокус Оружия (короткий лук)

Навыки: Приручение животного +9, Запугивает +9, Знание (география) +3, Поездка +12, Обнаружение +2

Имущество: +1 *подбитый кожаный доспех*, фалчион мастерской работы, +1 *компози́тный короткий лук* (+2 бонус Силы) с 20 стрелами, *амулет естественного доспеха* +1, *микстура лечения умеренных ран*, кинжал

Зацепка: "Сдохни, жентский ублюдок!"

Ужасный ястреб - скакун Эфрин, CR 4

N Большое животное

Инициатива +5; **Чувства:** Видение при слабом освещении; Слушание +6, Обнаружение +6 (+14 при дневном свете)

АС 19, касание 14, застигнутый врасплох 14

Нр 76 (9 HD)

Стойкость +10, **Рефлексы** +11, **Воля** +5

Скорость 10 футов (2 квадрата), полет 80 футов (средне)

Рукопашная 2 когтя +10 (1d8+5) и укусы +5 (1d8+2)

Пространство 10 футов; **Достижимость** 5 футов.

Базовая атака +6; **Захватывание** +15

Способности: Сила 20, Ловкость 20, Телосложение 19, Интеллект 2, Мудрость 15, Харизма 11

Умения: Настороженность, Атака с Лета, Улучшенная Естественная Атака (коготь), Крыловорот.

Навыки: Слушание +6, Бесшумное Движение +9, Обнаружение +6 (+14 при дневном свете)

Кюрех Лантини (EL 13)

Кюрех Лантини возглавляет патруль небесных часовых Лунного Моря, чтобы перехватить небольшие силы жентов, нападающие на РС в Таре по маршруту каравана между Мелвонтом и Глистером. Он едет на продвинутом ужасном ястребе с 10 Hit Dice. Помимо него, патруль состоит из трех небесных часовых 2-го уровня (используйте статистику Эфрин Нидри, выше).

Кюрех Лантини, часовой Лунного Моря, CR 11

Мужчина лунный полуэльф рейнджер 5/небесный страж Лунного Моря 6

NG Средний гуманоид (эльф)

Инициатива +3; **Чувства:** Видение при слабом освещении; Слушание +7, Обнаружение +7

Языки: Общий, Эльфийский

АС 25, касание 13, застигнутый врасплох 22

Нр 72 (13 HD)

Иммунитет: Сон

Стойкость +9, **Рефлексы** +9, **Воля** +5 (+7 против зачарований); +2 на спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям способностей

Скорость 30 футов (6 квадратов)

Рукопашная мастерской работы рапира +14/+9/+4 (1d6+2/18-20) или

Дальнобойная мастерской работы компози́тный короткий лук с +1 *пламенной стрелой* и Быстрым Выстрелом +14/+14/+9/+4 (1d6+3/x3 плюс 1d6 огонь) или

Дальнобойная мастерской работы компози́тный короткий лук с +1 *морозной стрелой* и Быстрым Выстрелом +14/+14/+9/+4 (1d6+3/x3 плюс 1d6 холод)

Базовая атака +11; **Захватывание** +13

Варианты атаки: Верховая Стрельба из Лука, Верховой Бой, Быстрый

Выстрел, Атака с Ходу; одобренный враг люди +4, одобренный враг драконы +2

Боевое оснащение: *Малые наручи стрельбы из лука*, *кольцо падения пера*, *микстура лечения серьезных ран*, *микстура кожи-коры* (+3)+

+ Всегда используется

Подготовленное заклинание рейнджера (CL 2-й):

1-й - *магический клык*

Подобные заклинаниям способности (CL 6-й):

1/день - *щит*+, *обращение заклинаний* (как немедленное действие)

+ Одно использование уже действует

Способности: Сила 14, Ловкость 17, Телосложение 11, Интеллект 8, Мудрость 14, Харизма 10

SQ: Животный компаньон (нет в настоящее время), скакун ужасный ястреб, дикое сочувствие +5 (+1 магические твари)

Умения: Животная Близость, Выносливость ^Б, Верховая Стрельба из Лука, Верховой Бой, Быстрый Выстрел ^Б, Атака с Ходу, Прослеживание ^Б

Навыки: Концентрация +4, Дипломатия +2, Сбор Информации +2, Приручение Животного +10, Знание +1 (география), Знание +1 (природа), Слушание +7, Поездка +15, Поиск +4, Обнаружение +7, Выживание +6

Имущество: Боевое оснащение, плюс +1 *цепная рубака*, рапира мастерской работы, композитный короткий лук мастерской работы (+1 бонус Силы) с 20 *пламенными стрелами*, 20 +1 *морозных стрел* и 20 стрел мастерской работы; мешочек, содержащий три 50-gr драгоценных камня.

Зацепка: "Я думаю, друг, что тебе стоит идти другой дорогой. Эта гора принадлежит мне".

Ужасный ястреб - скакун Кюреха, CR -

N Большое животное

Инициатива +5; **Чувства:** Видение при слабом освещении; Слушание +6, Обнаружение +7 (+15 при дневном свете)

АС 21, касание 14, застигнутый врасплох 16

Нр 81 (10 HD)

Стойкость +11, **Рефлексы** +12, **Воля** +5

Скорость 10 футов (2 квадрата), полет 80 футов (средне) **Рукопашная** 2 когтя +12 (1d8+6) и укусы +7 (1d8+3)

Пространство 10 футов; **Достижимость** 5 футов.

Базовая атака +7; **Захватывание** +16

Способности: Сила 22, Ловкость 20, Телосложение 19, Интеллект 2, Мудрость 15, Харизма 11

Умения: Настороженность, Атака с Лета, Улучшенная Естественная Атака (коготь), Крыловорот

Навыки: Слушание +6, Бесшумное Движение +9, Обнаружение +7 (+15 при дневном свете)

Рыцарь Триады (Triadic Knight)

"Нас немного, но наша решимость сможет переломить хребет любого изверга"
- Хаэлимбар, рыцарь Триады и Служитель Лордов Имфраса II

Рыцари Триады - святые воины, поклоняющиеся Триаде из Тира, Торма и Илматера. История рыцарей Триады восходит к Извергским Войнам Импилтура (729 -732 DR), когда эти три церкви объединили силы, объявив Крестовый Поход Триады, но они не включают в себя единственный орден паладинов. Рыцари Триады полагают, что для истинного воплощения достоинств паладина нужно привлекать силы всех трех богов. Своей храбростью и настойчивостью рыцари Триады ищут правосудие для всех.

Как стать рыцарем Триады

Паладины, клерики/паладины и клерики чаще всего становятся рыцарями Триады, хотя многие мультиклассовые комбинации, включая клериков и паладины, представлены или служили в прошлом в рядах святых воинов Триады.

В зависимости от вашего базового колдовского класса (классов), для вас Мудрость и/или Харизма останется вашим самым ценным показателем способности. Ориентированные на рукопашный бой персонажи должны подчеркнуть Силу и Телосложение, в то время как специализирующиеся на невооруженном бое должны сосредоточиться на Ловкости и Силе, а затем уже на Телосложении. Заклинателям лучше послужит улучшение их первичного ментального атрибута для максимизирования количества бонусных заклинаний, которые они могут читать.

Требования для вступления

Божество-покровитель: Илматер, Торм и/или Тир,

Мировоззрение: Законно доброе.

Базовый бонус атаки: +5

Умения: Инициация Илматера ^{РИФ}, Инициация Торма (см. выше) или Инициация Тира ^{РИФ}; плюс Выносливость.

Навыки: Знание (местное) 4 разряда, Знание (религия) 4 разряда, Знание (планы) 2 разряда.

Специально: Особенность класса - аура добра.

Особенности класса

Особенности класса рыцаря Триады объединяют элементы паладина с защитными способностями, позволяющими ему оставаться в полной боевой силе, даже столкнувшись с неблагоприятными условиями.

Колдовство: На каждом новом уровне рыцаря Триады, кроме 1-го и 7-го, Вы получаете новые заклинания в день и увеличения уровня заклинателя (и известных заклинаний, если применимы), как будто Вы также получили уровень в божественном колдовском классе, к которому Вы принадлежали перед добавлением престиж-класса. Вы получаете, однако, всех выгод, которые получил бы персонаж того класса. Если Вы имели более одного божественного колдовского класса перед тем, как стали рыцарем Триады, Вы должны решить, к которому классу Вы добавляете новый уровень с целью определения заклинаний в день, уровня заклинателя и известных заклинаний.

Аура добра (Ex): Ваши уровни рыцаря Триады складываются с уровнями других классов, предоставляющих эту способность, с целью определения силы вашей ауры добра.

Специальное верховое животное (Sp): Как рыцарь Триады, Вы получаете необычайно умного, сильного и лояльного скакуна. См. особенность класса паладина в "Руководстве Игрока". Уровни рыцаря Триады складываются с уровнями других классов, предоставляющих эту особенность, с целью определения способностей специального верхового животного.

Руки Илматера (Su): На 2-м уровне и выше Вы больше не подвергаетесь тошноте или отвращению.

Защитить другого (Sp): Начиная с 3-го уровня Вы можете использовать эффект *защитить другого* однажды в день; ваш уровень заклинателя равен удвоенному вашему уровню классов. Рыцари Триады часто называют эту способность "объятия мученика".

Глаза Тира (Su): На 4-м уровне и выше Вы больше не можете быть затуманены или ослеплены (кроме физического повреждения ваших глаз).

Различить ложь (Sp): На 5-м уровне Вы становитесь способны использовать эффект *различить ложь* однажды в день; ваш уровень заклинателя равен удвоенному вашему уровню классов. Рыцари Триады часто называют эту способность "понимание судьбы".

Поразить зло (Su): Начиная с 5-го уровня Вы можете поражать зло однажды в день. См. особенность класса паладина в "Руководстве Игрока". Если Вы уже имеете эту способность от другого класса, ваши уровни рыцаря Триады складываются с уровнями этого класса с целью определения дополнительного наносимого урона. Например, паладин 5/рыцарь Триады 4 нанесет 9 дополнительных пунктов урона при каждой успешной попытке поражения зла. Попытки поражения зла в день, полученные из различных источников, складываются.

Сердце Торма (Su): На 6-м уровне Вы получаете иммунитет к страху.

Крик (Sp): На 7-ом уровне Вы можете использовать *крик* однажды в день; ваш уровень заклинателя равен удвоенному вашему уровню классов. Рыцари Триады часто называют эту способность "львиный рев".

Тройной удар (Su): На 7-м уровне Вы можете объединять три попытки поражения зла в отдельной атаке. Это стоит Вам трем из ваших ежедневных попыток поражения зла; если у Вас нет по крайней мере трех оставшихся попыток, Вы не можете использовать эту способность. Тройной удар требует полноразрядного действия и утраивает бонус на броски урона (но не на броски атаки), обычно применяемые с атакой поражения зла. Например, паладин 5/рыцарь Триады 7 нанесет 36 пунктов дополнительного урона (утроенный 12-й эффективный уровень поражения зла).

ТАБЛИЦА 4-5: РЫЦАРЬ ТРИАДЫ, Hit Die: d10

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Колдовство
1-й	+1	+2	+0	+0	Аура добра, специальное верховое животное	-
2-й	+1	+3	+0	+0	Руки Илматера	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
3-й	+3	+3	+1	+1	<i>Защитить другого</i>	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
4-й	+4	+4	+1	+1	Глаза Тира	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
5-й	+5	+4	+1	+1	<i>Различить ложь</i> , поразить зло 1/день	+1 уровень существующего божественного spellcasting класса
6-й	+6	+5	+2	+2	Сердце Торма	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
7-й	+7	+5	+2	+2	<i>Крик</i> , тройной удар	-

Навыки класса (2 + модификатор Интеллекта на уровень): Концентрация, Ремесло, Дипломатия, Приручение Животного, Излечение, Знание (местный, знать и королевская семья, планы, религия), Профессия, Поездка, Чувство Мотива.

Игра рыцарем Триады

Вы всегда храбры, упорны и благородны, воплощая черты всех трех членов Триады. Для Вас характерна большая гибкость, чем у большинства клериков и паладинов законно-добрых божеств, так как Вы способны видеть лучше большинства то, что иногда правосудие должно быть в меру милосердным, что страдание должно быть облегчено храбростью или что повиновение должно уступить правильному.

Вы служите церквям Тира, Торма и Илматера и уважаете команды их лидеров; видя это, Вы понимаете, что члены каждой из групп имеют уникальную перспективу прожить доблестную, благородную жизнь.

Бой

Вы стоите на передней линии любого боя, врукопашную борясь с чемпионом или лидером ваших противников. Ваши заклинания и способности позволяют Вам не воспринимать эффекты большинства злой магии и продолжать идти вперед. По мере того, как Ваша сила растет, ваша способность охватить страдание других, вывести правду и взречь перед лицом опасности делает Вас естественным лидером и вдохновенным примером для других. Ваша способность поражения - ваше величайшее оружие, и когда Вы достигнете вершины вашей силы, Вы сможете изгонять мощных существ зла единственным ударом.

Продвижение

Чтобы стать рыцарем Триады, требуется посвящение не одному богу, а трем. Вы должны провести время, изучая догмы всех трех вер и поняв, как учение каждой из церквей усиливается другими двумя. Хотя это строго и не требуется, Вас

скорее всего выберут для присоединения к рыцарству, если Вы покажете великую доблесть в трех отдельных заданиях, каждое из которых послужит одной из трех церквей Триады.

Поначалу ваши старшие захотят, чтобы Вы вращались среди этих трех вер, служа потребностям каждой из церквей в отдельности. Однако по мере того, как Вы закалитесь, они будут ожидать, что Вы распознаете определенные слабости каждой отдельной веры, и принесут вам понимание остальной части учения Триады, чтобы таким образом укрепить все три веры.

По мере того, как Вы продолжаете служить Триаде, Вы, как ожидается, станете лидером Крестового Похода Триады, который будет продолжаться, пока последний изверг не будет изгнан с Фаэруна. Вы будете разыскивать жителей Нижних Планов, скрывающихся в самых темных тенях Абер-Торила, и собирать ресурсы трех церквей Триады, чтобы гарантировать их поражение.

Ресурсы

Как рыцарь Триады, Вы - часть уважаемого рыцарского братства чемпионов, живое воплощение учения трех богов. Вы можете ожидать теплый прием в добрых человеческих царствах, во многом подобно паладину. Как чемпион трех тесно объединенных вер, Вы можете привлекать ресурсы всех трех церквей. Потратьте монеты на доспехи и оружие, которое поможет Вам в битвах. Воспользуйтесь оружием из холодного железа и посеребренным, эффективным против демонов и дьяволов, и разыскивайте мощное магическое оружие со свойствами губитель (злые аутсайдеры), святое и/или громовое.

В Старых Империях Малхоранд, Унтер и Чессента и в нечеловеческих царствах рыцари Триады широко не известны. Однако, члены согласных церквей (типа тех, которые обсуждаются в секции Адаптация, ниже), вероятно, окажут Вам помощь, если она потребуется; для них подобный паладину рыцарь, не предубежденный в отношении учения нескольких законных и добрых богов - то же самое, что и традиционный святой воин.

Рыцари Триады в мире

"Я встретил на дороге могучего воина. Его меч был разбит, лицо изранено, и он нес с собой окровавленное седло. Я предложил ему проехать на моей телеге, но он любезно отказался, говоря, что должен идти по пути, который указал ему Илматер. В его глазах пылал огонь, подобного которому я никогда не видывал. Этот воин, представил я себе, бился с ужасами, которые сокрушили бы дух большинства простых людей".

- Аррат Дарсилон, Блуждающий Бард

Рыцарей Триады можно найти по всему западному и центральному Фаэруну в церквях и религиозных орденах, охватывающих поклонение трем богам Триады. Они играют почти такую же роль, как паладины Тира, Торма и Илматера.

Организация

Хотя рыцари Триады некогда составляли отдельный орден паладинов, Орден Триады Импилтура, большинство нынешних рыцарей Триады - независимые агенты, действующие как одинокие паладины или клерики, охватывая поклонение трем согласным богам без большого сопротивления членом отдельных вер. Другие рыцари Триады присоединяются к одному из многих рыцарских орденов, посвященных Торму, Тиру или Илматеру. Самые большие концентрации рыцарей Триады можно найти в Импилтуре в качестве ведущих членом Рыцарей Имфраса II; в Тетире - как ведущих членом Рыцарей Кулдара из Баракмордина; и в Калимшане, где они уважают Анактира вместо Тира в качестве ведущих членом Джанессар. Дальнейшие детали о Рыцарях Имфраса II можно найти в Главе 3.

Реакция NPC

Большинство народа смотрит на паладинов со смесью страха и вины, восхищенные их храбростью и честью, но напуганные их тайным "судилищем". Другие просто ненавидят их или смотрят с восхищением. Рыцари Триады рассматриваются почти так же, как и паладины, с подобной разницей в реакции. Немногие из наблюдателей распознают значение паладинского архетипа, охватывающего три в значительной степени объединенные, но тонко различающиеся догмы.

Знания о рыцарях Триады

Персонажи со Знанием (история) или Знанием (религия) могут исследовать рыцарей Триады и находить информацию о Крестовом Походе Триады и ее последствий. Когда персонаж делает проверку навыка, прочитайте или перефразируйте следующий материал, включая информацию от более низких DC.

DC 10: Рыцари Триады охватывают поклонение Тиру, Торму и Илматеру, которые вместе известны как Триада.

DC 15: Рыцарей Триады можно найти в больших количествах в рядах членом Рыцарей Кулдара в Баракмордин и в качестве членом Рыцарей Имфраса II в Импилтуре.

DC 20: Рыцари Триады заняли выдающееся положение во время Крестового Похода Триады, созданного церквями Тира, Торма и Илматера после Плачущей Войны (711-714 УК) для защиты Старого Импилтура от вторжения недавно освобожденных извергов.

DC 30: Персонажи, достигшие этого уровня успеха, могут изучать важные детали об определенных рыцарях Триады в вашей кампании.

Рыцари Триады в игре

Рыцари Триады играют почти ту же роль, что и паладины, действуя как сияющие рыцари, бьющиеся от имени сил закона и добра. Однако, они демонстрируют большую гибкость, чем это типично для паладинов, вовлекая три принципа - настойчивость, храбрость и правосудие, чтобы получить удивительную силу перед лицом невозможных разногласий.

Рыцаря Триады легко вовлечь в идущую кампанию. Если ваша кампания включает паладина, уважающего Тира, Торма или Илматера, любой вызов, вынуждающий его привлечь силы другого бога Триады, может повлечь открытие, которое поведет его к охвату всех трех богов Триады.

Этот престиж-класс можно рекомендовать тем, кто наслаждается отыгрышем паладина, но ищет более сложный набор вер, которых твердо придерживается паладин. Рыцари Триады должен балансировать между учением этих трех богов, разделяющих общие цели, но отличающихся специфическими особенностями в достижении этих целей. Например, рыцарь Триады должен взвешивать достоинства милосердия против обязанности и правосудия, решая судьбу захваченного пленника, который раскаивается в своих преступлениях в последнюю минуту.

Адаптация

Рыцарь Триады - довольно специфический класс, объединяющий различия трех законно-добрых богов. Этот класс может быть адаптирован к прихожанам других пантеонов с сильной фокусировкой на принципах и законах, и добра. Например, дварфский вариант этого класса может быть создан для ачитания Клангеддина Серебробородого, Горма Галтина и Морадина, подчеркивая три принципа - храбрость, осторожность и защиту. Малхорандский вариант этого класса может уважать Хорус-Ре, Осириса и Тота, подчеркивая три принципа - знание, правосудие и жизнь.

Столкновения

Столкнувшись с потерей двух подряд мальчиков-королей перед их коронацией и обеспокоенные угрозой неизбежной коронации третьего мальчика, Лорды Имфраса II решили оттянуть потенциальные попытки убийства на ложную цель. РС вербуют, чтобы путешествовать на север в Гелиогабалус, Столицу Дамары, и вернуться в Лиарабар, эскортируя молодого оруженосца на личной службе Короля Гарета Драгонсбэйна. Хотя Лорды настаивают на абсолютной тайне со стороны РС, они прилагают немного реальных усилий, чтобы держать миссию скрытой от других ушей.

Хаэлимббар (различные EL)

Без ведома РС "молодой оруженосец" фактически является Хаэлимббаром, одним из Лордов Имфраса II в маскировке давно скрытого Короля Имбра II. Хаэлимббар обычно живет в Импилтурском городке Лавигуэр, защищая северные и западные границы Импилтура, но он часто действует за границей на секретных миссиях для Лордов Имфраса II. На усмотрение ДМа остается, попадутся ли величайшие противники Импилтура, типа Сонейллон (см. "Чемпионы Руин") на приманку или нет, но в любом случае РС наверняка будут атакованы чередой меньших противников Импилтура, полагающих, что внешне скромный сквайр - фактически король Импилтура.

Хаэлимббар, рыцарь Триады, CR 14

Мужчина дамарский человек рейнджер 3/паладин Торма 4/рыцарь Триады 7
LG Средний гуманоид

Инициатива -1; **Чувства**: Слушание +8, Обнаружение +8

Аура: храбрость (10 футов, союзники +4 против страха)

Языки: Общий, эмпатическая связь

АС 20, касание 9, застигнутый врасплох 20 (с Защитой Двумя Оружиями) или

22 (с +1 *тяжелым стальным щитом*), касание 9, застигнутый врасплох 22

Нр 89 (12 HD)

Иммунитет: болезнь, страх; не может быть ослеплен, затуманен, вызвана тошнота или отвращение

Стойкость +16, **Рефлексы** +8, **Воля** +9

Скорость 20 футов (4 квадрата) в +2 *полном пластинчатом доспехе*, базовая 30 футов

Рукопашная +1 *острый длинный меч* +16/+11/+6 (1d8+4/17-20) или

Рукопашная +1 *острый длинный меч* +14/+9/+4 (1d8+4/17-20) и +1 *губитель злых аутсайдеров короткий меч* +14 (1d6+2/19-20)

Базовая атака +12; **Захватывание** +15

Варианты атаки: Метка Триады +, Верховой Боя, Атака с Ходу; одобренный враг аутсайдеры +2, поразить зло 2/день (+3 атака, +11 урон)

Специальные действия: Возложение рук 12 пунктов/день, изгнание нежити 6/день (+5, 2d6+5, 2-й)

Боевое оснащение: Жезл лечения легких ран (25 зарядов), микстура щита веры (+5)

Подготовленные заклинания паладина (CL 7-й):

1-й - *благословение оружия, божественное покровительство*

Подобные заклинаниям способности (CL 14-й):

По желанию - *обнаружение зла*

1/день - *различить ложь, защитить другого, крик*

Способности: Сила 16, Ловкость 8, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 14, Харизма 17

SQ: Умеренная аура добра, специальное верховое животное 1/день, 8 часов (тяжелая военная лошадь), доля заклинаний

Умения: Выносливость^B, Инициация Торма, Метка Триады +, Верховой Бой, Атака с Ходу, Прослеживание^B, Защита Двумя Оружиями, Борьба Двумя Оружиями^B

+ Новое умение, описанное в Главе 2

Навыки: Дипломатия +12, Приручение Животного +9, Излечение +8, Знание (география) +6, Знание (местная Дамара) +4, Знание (знать и королевская семья) +7, Знание (планы) +3, Знание (религия) +7, Слушание +8, Поездка +7, Чувство Мотива +10, Обнаружение +8, Выживание +2

Имущество: Боевое оснащение, плюс +2 *полный пластинчатый доспех*, +1 *тяжелый стальной щит*, +1 *острый длинный меч*, +1 *короткий меч*, *перчатки силы огра*

Защепка: "Я не боюсь извергов, но мне жалко их".

Тяжелая военная лошадь - специальное верховое животное, CR -

N Большое животное

Инициатива +1; **Чувства:** Видение при слабом освещении, нюх; Слушание +8, Обнаружение +7

Языки: Эмпатическая связь

АС 28, касание 10, застигнутый врасплох 27

Нр 85 (10 HD)

Сопротивления: улучшенное уклонение

Стойкость +15, Рефлексы +7, Воля +5

Скорость 50 футов (10 квадратов) в +1 *кольчужной попоне*; базовая 60 футов. **Рукопашная** 2 копыта +7 (1d6+5) и укусы +2 (1d4+2)

Пространство 10 футов; **Досыгаемость** 5 футов.

Базовая атака +3; **Захватывание** +11

Подобные заклинаниям способности (CL 7-й):

5/день - команда (только лошади; Воля DC 18 - отменяет)

Способности: Сила 21, Ловкость 13, Телосложение 17, Интеллект 8, Мудрость 13, Харизма 6

Умения: Выносливость, Бег

Навыки: Слушание +8, Обнаружение +7

Имущество: +1 *кольчужная попона*

Глава 5

Места доблести

Эта глава представляет несколько интересных для игроков мест - мест великой силы, дающей выгоды доблестным героям, посещающим их. DM может ввести эти места доблести в свою существующую кампанию с минимальными усилиями; эти описания могут также вдохновить ДМа на создание своих подобных мест.

Пещера брата Луимана

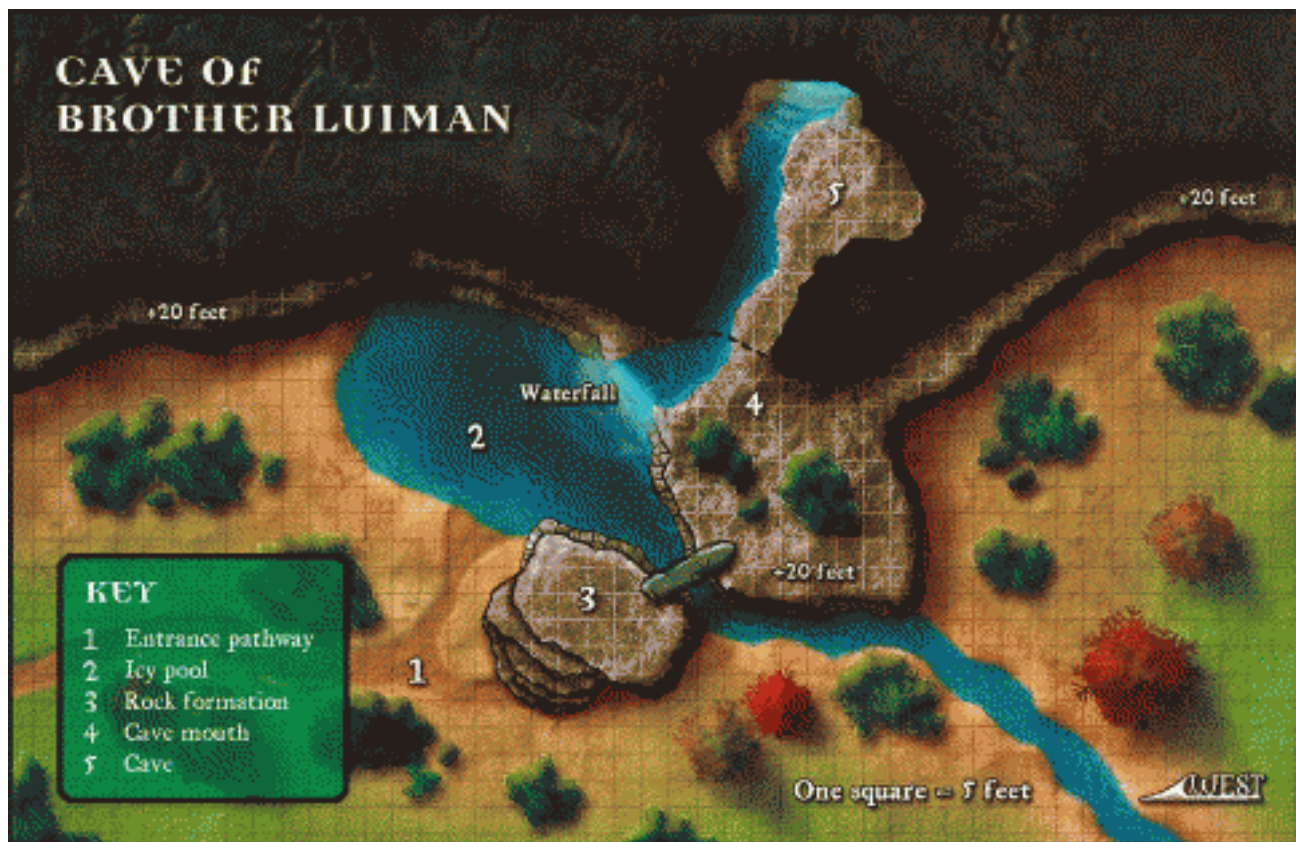
Угнездившись в предгорьях Гор Снежинки, окутанный навесом Шилмистры, маленький водопад льется по краю низкого плато в чистый, зовущий водоем. Чистая ключевая вода сочится из маленькой пещеры на вершине плато, устье которой скрыто порослью низких кустов и нависающими ветвями деревьев. Это - Пещера брата Луимана, монаха-отшельника, жившего здесь в одиночестве два столетия назад. Немногие сегодня знают о местоположении пещеры, и еще меньше все еще помнят о заживляющих свойствах пещеры и водоема.

История

Брат Луиман был учеником Уступающего Пути, монашеского ордена, посвященного Эльдат и преданного миру и защите. Подобно многим в своем ордене, брат Луиман путешествовал по сельским местам, собирая информацию и распространяя ее в других местах. Но в своем юношеском фанатизме он вызвал ссору с бандой головорезов, запугивающей народ Сарадуша. Драка быстро вышла из-под контроля, и, когда осела пыль, множество головорезов и обывателей лежали мертвыми или при смерти. Видя, што натворили его гордыня и высокомерие, брат Луиман сбежал.

Неспособный перенести вину того, что он сделал, брат Луиман обратился к одиночеству, найдя пещеру и осев там на какое-то время, рассматривая свои недостатки. Он молился Эльдат, прося дать ему указание, но в течение долгого времени не получил понимания. Тем не менее, брат Луиман был терпелив в покаянии, и в конечном счете он получил средство искупления в форме видения. Эльдат проинструктировала монаха, что он должен разыскать Глорилис Инстал, паладина Тиры, которой требовалась помощь и убежище, и вернуться с ней в секретное место, в котором он жил.

Неуверенный, что полностью уяснил цель команды своей богини, но доверяющий тому, что Тихая предложила шанс искупления, брат Луиман отправился на поиски женщины. Он нашел Глорилис подавленной в портовой таверне в Тетире.



Сначала она отказалась от его предложения помощи, но в конечном счете монах убедил паладина идти с ним. Пять десятидневков они говорили, и он узнал о падении Глорилис. Он понял свою цель - обязанностью брата Луимана должно было стать обеспечение духовного лечения представителей многих вер, а не только его собственной. Вооруженный этим пониманием, он начал наставлять паладина на путь искупления. Он поставил перед ней несколько задач и проинструктировал ее вернуться, как только она завершит их. Когда Глорилис действительно вернулась в секретную пещеру, брат Луиман пригласил ее изучить собственное сердце, чтобы увидеть, свободна ли она от своих преступлений. Оказалось, что это так и есть.

Ведомый видением Эльдат, брат Луиман помог многим павшим душам. Каждого он уговаривал посетить пещеру, и каждый получал его напутствие и вдохновение, прежде чем вновь выйти в мир с намерением искать искупление. И в каждом случае излечение и прощение завершались лишь по возвращении путешественников в пещеру.

Игровые эффекты

Любой, кто приближается на 50 футов ко входу в пещеру, чувствует почти сверхъестественное ощущение мира безмятежности, идущих от нее. Этот эффект - по сути постоянное заклинание *спокойный эмоции* (Воля DC 27 - отменяет). Он подавляет (но не рассеивает) любые бонусы морали, предоставленные заклинаниями типа *благословение*, *добрая надежда* и *ярость*, также отменяя способность барда вдохновить храбрость или способность ярости варвара. Он также подавляет любые эффекты страха и снимает состояние *замешательства* со всех целей. Пока они в пределах области воздействия, подавленные заклинания или эффекты не оказывают никакого воздействия, но они захватывают существо снова, как только оно покидает область, при условии, что продолжительность их к этому времени не истекла.

Помеченные места

Обратитесь к прилагаемой карте, чтобы уточнить каждую из следующих интересных точек в пределах в плато и источника.

1. Входная тропа

Дорожка мягка, пружиня от павших листьев и глинистой земли, и вьется среди пестрящего на солнце множества лиственных деревьев, стоящих достаточно далеко друг от друга, чтобы видеть небо вверху. Любой, кто прогуливается по тропе, может услышать веселый плеск водопада намного раньше, они увидит это. Когда водоем становится видно между редкими деревьями, дорожка расходится на два направления, одно из которых ведет прямо к водоему (область 2), другое - к грубому естественному скальному формированию и на плато (область 3).

2. Ледяной водоем.

Маленький водопад спадает по стороне 20-футового откоса скалы, выступающего из намного большего и равномерно заросшего утеса. Он стекает в маленький, ясный водоем у подножия выпяченной скалы и сочится через расселину в скальном формировании, уходя в лес. Вода холодна как лед и совершенно чиста.

Любой пьющий воду немедленно излечивает 1d8 пунктов урона (если есть). Если кто-либо пожелает выдержать холод и искупаться в пруду, 5 минут, проведенных в воде, также обеспечивают выгоды заклинаний *удаление слепоты/глухоты*, *удаление проклятия* и *удаление болезни*. Персонаж может получить любую из этих выгод раз в месяц. Любая вода, взятая из водоема, функционирует как заклинание *лечение незначительных ран* в течение 24 часов (независимо от того, сколько ее выпито), после чего теряет свои магические возможности.

3. Скальное формирование

Самый конец плато разбит и слегка отделен от главного формирования, оставляя торчащий вверх скальный палец, немного сглаженный стихией. Результат этого - крошащаяся скальная насыпь, разделенная на отличные полки, естественная лестница, поднимающаяся от земли. Поток, выходящий в водоем, проходит между этой скальной лестницей и плато на севере. На вершине формирования посередине грубо высеченное расколотое бревно соединяет проем.

4. Устье пещеры

Вершина плато - плоская и гладкая, и в центре ее рассеяны мелкие кострища, почерневшие от многих лет использования. Ветви множества больших деревьев склоняются над этим местом, частично защищая его от прямого солнца. Устье пещеры низко и широко, и вода, льющаяся в водоем внизу, сочится по одной из его сторон. Любой, кто выше гнома или халфлинга, должен наклониться или ползти, чтобы попасть внутрь. Прямо за устьем потолок прохода поднимается достаточно высоко, который любое Среднее существо могло встать во весь рост.

5. Пещера брата Луимана

Пещера - простая трещина в скале, со слегка склоняющимся полом и холодным питаемым источником потоком, текущим по низкой стене. Поток течет из еще меньшей трещины в скале, и холодные воды делают температуру в пещере значительно ниже, чем внешний воздух. В целом это довольно строгое место для жилья.

Любой паладин или клерик бога доброго мировоззрения, неким способом потерявший благосклонность, сном и медитацией внутри пещеры может получить выгоду заклинания *искупление*. Такой персонаж сначала получает видение от Эльдат о направлении действий для достижения такого искупления. Требуемые действие - всегда в виде заданий, детали которых оставлены на усмотрение ДМа. После удовлетворительного завершения задания рассматриваемый персонаж должен вернуться в пещеру и медитировать в течение полных 24 часов, после чего собственное божество-покровитель персонажа предоставляет искупление.

Случались прецеденты, когда не один павший паладин или клерик жили в пещере одновременно - места достаточно для троих-четверых, но если посетителей больше - им будет довольно тесно. Когда в пещере несколько посетителей, Эльдат, как известно, выпускала для них общие видения, требуя, чтобы они сотрудничали в своих поисках и вернулись вместе, чтобы получить свое прощение. Таким образом Эльдат тонко возвращает сотрудничество между верами, чтобы все стремились к мирному сосуществованию без потребности в насилии.

Часовня Звучного Правосудия

К юго-востоку от Аркенбриджа в Сембии маленькая укрепленная часовня Тира построена в середине открытого поля в ничем другим непримечательной области. Это - нешироко известное место паломничества для представителей тирранской веры, особенно паладинов, и тех, кто верит, что их жизнь - достойная цена, которую можно заплатить за поддержание правосудия. 60 футов в поперечнике и всего 20 футов высотой от основания до парапета, часовня сложена из простого камня на растворе и имеет железную мемориальную доску с символом Тира - молотом и весами - над двустворчатой входной дверью с южной стороны. В течение дня на флагштоке реет тирранский сине-белый флаг.

Примечательная особенность этой часовни - статуя большого крылатого гуманоида во внутреннем дворе, высеченная из белого с золотыми прожилками мрамора. В одной перевитой мускулами руке она высоко держит великий меч, другая ее рука указывает вниз, на землю, словно отдавая команду или давая строгую клятву. Эта статуя - фактически окаменевшие останки Звучного Правосудия, благородного планетара на службе Тира, отдавшего свою жизнь, чтобы нанести поражение Крисусу Ваанту и его союзнику - извергу ямы, известному как Десять Пламеней. Это место кипит силой Тира, излучая ее от статуи до внешних углов часовни.

Подобно любому святому месту Тира, хранители часовни предлагают убежище и помощь нуждающимся тирранам, хотя они - маленький гарнизон и предпочитают, чтобы военная помощь исходила от одного из больших храмов близлежащих городов. Любой последователь Тира приветствуется в часовне на одну ночь; хранители принимают предложения о помощи в охране или улучшении участка от тех, кто квалифицирован в войне или ремесле.

История

В 1295 DR молодой сембийский благородный человек из незначительного дома унаследовал состояние своего семейства после несчастного случая с лодкой. Этот благородный, Стерт Зелгарик, быстро потратил деньги семейства на щедрые вечеринки и дорогих куртизанок. С истощившейся казной и перспективой необходимости работать ради выживания он впал в отчаяние, и когда умный последователь Горгота подошел к нему с предложением кое-какого дела, гарантируя, что он снова разбогатеет, он согласился. Этот хитрый священник провел его через одну неудачу за другой, все более и более отдавая изгою-дьяволобогу тело и душу Стерта. Божество изменило его и дало ему новое имя, Крисус Ваант, и использовало его для терроризирования политических врагов и преследования хороших должностных лиц, отказавшихся



иметь дело с его агентами. После множества нарушений и богохульств против церкви Тира самый мощный тирранский священник в Саэрлуне подал прошение, чтобы его бог послал чемпиона, который нанесет поражение мерзкому черному стражу.

Тир послал Звучное Правосудие, молодого планетара благоприятного происхождения, разобраться с Крисусом Ваантом. Planetar нашел сембийца за Аркенбриджем и гнал его на юг в течение нескольких дней, поскольку черный страж использовал мерзкую магию, чтобы ускорить свой путь или оставлять за собой ужасные несчастья, которым ангел был обязан помочь. В конечном счете Звучное Правосудие сумело удержать его на месте заклинанием и атаковало, чтобы загнать человека в меч, но у черного стража был заключен кровавый договор с извергом ямы, известным как Десять Пламенных, появившимся, когда планетар собирался поразить смертного. Ангел и дьявол бились, и изверг ямы побеждал Звучное Правосудие. Понимание того, что оно не может нанести поражение своему врагу обычными средствами и знание того, что Крисус Ваант вот-вот освободится от заклинания, планетар выпрямился в меркнушем солнечном свете, направил свой меч в небеса и пожертвовал свою душу на невероятный силы взрыв белой святой энергии, охватившей изверга ямы и черного стража, поглотив их без остатка, но облако грязного дыма унесло ветром (некоторые в Сембии полагают, что облако дыма все еще существует, неся разумы изверга ямы и черного стража, шепча темные секреты тем, кто слушает их, в обмен на присягу).

Сверхъестественная плоть Звучного Правосудия превратилась в белый мрамор с золотыми прожилками, и когда члены церкви нашли ее несколькими днями позже, следуя по пути разрушений черного стража, они начали строить в этом месте святыню, восхваляя ее жертву от имени Тира и правосудия.

Игровые эффекты

Статуя излучает магию и нежную святую силу. Ее эффекты заполняют сферу, выходящую за пределы самых дальних углов и стен часовни, хотя враги защитников часовни редко видят выгоду ее сил.

Ночью статуя мягко пылает сине-белым светом, эквивалентным факелу.

Находясь в этом храме, клерики Тира могут готовить заклинания домена Добра, как будто они имеют этот домен. Клерики Тира, которые уже имеют домен Добра, могут использовать недоменные ячейки заклинаний, чтобы готовить заклинания домена Добра. Божественные заклинатели-неклерики могут готовить заклинания из этого домена, как будто они есть в их списке заклинаний на уровне, эквивалентном домену Добра (так что паладин может готовить *святой удар*, используя ячейку заклинания паладина 4-го уровня). Эти подготовленные заклинания остаются подготовленными даже после того, как заклинатель покидает часовню.

Любой умирающий в пределах области автоматически стабилизируется без необходимости делать проверку стабилизации. Эта способность не предотвращает существ от умирания (например, от раны, приводящей их к -10 или менее очков жизни) или от других смертельных эффектов типа яда или болезни.

Любое существо, отдыхающее здесь, восстанавливает очки жизни, как будто находится под долгосрочной заботой кого-либо, имеющего навык Излечение.

Помеченные места

Обратитесь к прилагаемой карте, чтобы уточнить каждую из следующих интересных точек в пределах расчищенной местности.

1. Вход

Эта тяжелая дверь укреплена железом и имеет засов с внутренней стороны. Она обычно остается закрытой, но не запертой.

2. Внутренний двор

В этой области стоит статуя Звучного Правосудия. Те, кто касаются статуи, говорят, что все еще могут чувствовать ее ангельское присутствие, а некоторые полагают, что она фактически живет в некоем застое, ожидая нужного времени, чтобы пробудиться и вновь служить Тиру. Некоторые тирране предлагают найти способ восстановить ее к жизни, но традиционалисты полагают, что это может разорвать ее жертву и, возможно, уничтожить магию, разрушившую ее врагов.

3. Бараки

Эти простые бараки содержат две двойных двухъярусных кровати для нормального контингента охранников часовни (человек или полуэльф боец 2). Они вооружены длинными мечами и короткими луками, и при исполнении служебных обязанностей носят цепные кольчуги и большие стальные щиты. Помимо вооружения, у них ничего особенного нет, поскольку нет потребности тащить материальные товары в это место, где они ведут простую жизнь, служа Тиру благодарной службой.

4. Квартира капитана

По традиции капитан часовни - паладин Тира. В недавние годы капитаном был Рэндал Уитстоун (LG мужчина аазимар паладин Тира 4), выращенный как подкидыш в тирранском храме Селгонта.

5. Святыня

Хотя постоянные жители и посетители часто молятся у ног статуи, фактическое поклонение и подношение даров проводится в этой маленькой комнате - святыне бога правосудия.

6. Квартира священника

В часовне обычно есть постоянно живущий клерик для религиозных услуг и магической поддержки. Нынешний священник - Мири Бакмен (LG женщина человек клерик Тира 4), родители которой сбежали из Тетира во время Междоусобия.

7. Хранилище

В этой комнате достаточно сухих припасов, чтобы обеспечивать шестерых постоянных жителей несколько недель, и достаточно воды на неделю.

8. Арсенал

На случай необходимости вооружения защитников при осаде этот арсенал содержит дюжину комплектов цепных кольчуг, больших деревянных щитов, коротких луков, длинных мечей, булав и приблизительно две сотни стрел. Так как жители часовни приносят свое собственное оснащение, эта комната обычно закрыта и осматривается и инвентаризируется лишь раз в десятидневку.

9. Позиция на крыше

Поскольку потолки комнат под этими четырьмя точками - 15 футов высотой, стены парапета высотой по грудь человека поднимаются почти на 20 футов над землей. Парапеты окружает лишь внешние стены, позволяя легко видеть то, что находится внутри открытой области часовни. Парапеты идут узкими проходами, соединяющимися сходами на землю по углам.

Поля Куллрин

На одинокой продуваемой ветрами равнине руины древней постройки медленно исчезают под ползущей почвой и высокими травами одинокого холма. Но несколько выбеленных солнцем колонн все еще высяются над основанием, бросая вызов времени. Руины окружают опрятные и выверенные насыпи, нацеленные, словно копье, на открытое поле. Это - Поля Куллрин, древнее место боев в Шааре, все еще помнящее о своих давно мертвых солдатах.

История

В Году Испорченного Блеска (211 DR) племя людей, известное как аркаиуны, противостояло нападению унтерской и малхорандской армий на их город Шандолар, находящийся там, где ныне лежат в середине Восточного Шаара Холмы Совета. В усилиях отразить вторгающиеся армии аркаиуны построили многочисленные отдаленные укрепления вне своих городов, где они надеялись отбить своих северных врагов. Поля Куллрин - останки одной из таких застав.

Армия аркаиунов на Полях Куллрин уступала врагу численностью и силой, и в результате битвы никто не сомневался. Но



аркаиуны знали это еще до построения на битву. Они собирались не выиграть, а задержать врага, пока народ Шандолара не сможет отступить. Аркаиуны заняли свои позиции за глиняными валами, луки и копья их сверкали на солнце. Их боевые волшебники бросали заклинания в надвигающиеся ряды унтерских и малхорандских солдат по призыву кларионов, а трубачи вдохновляли аркаиун удерживать свои позиции.

Солдаты, защищающие свою родину, бились отважно, но были вскоре разбиты. Враги с севера вырезали их до единого, когда прорвались через глиняные валы для последней битвы внутри колоннады. К концу дня земля была пропитана кровью, и город Шандолар можно было брать. Но привидения аркаиунской армии не ушли. Победенные в битве, они не сдались - ни смерти, ни врагу. Их духи все еще заполняют руины, готовые вновь ответить на призыв рогов.

Игровые эффекты

Всякий раз, когда персонаж-бард доброго мировоззрения стоит в пределах руин (заштрихованная область 3 на карте) и использует свою способность класса бардской музыки вдохновить храбрость, вдохновить величие или вдохновить героизм перед битвой, он автоматически вызывает привидений доброго мировоззрения (см. типовое привидение в "Руководстве Монстров"), которые бьются вместе с ним и его союзниками. Количество появляющихся привидений равно удвоенному уровню классов барда. Привидения остаются до тех пор, пока все враги барда в пределах 300 футов от руин не побеждены или пока они сами не будут уничтожены. Бард может вызвать привидений этим способом в этом месте раз в месяц.

Помеченные места

Обратитесь к прилагаемой карте, чтобы уточнить каждую из следующих интересных точек на поле битвы и в руинах.

1. Стрелковые редуты

Каждое из этих мест, отмеченных на карте - защитная позиция, защищенная глиняными насыпями, достигающими в высоту 4 футов. Стороны каждой из насыпей, стоящих далеко от руин - покрытые травой склоны, но во время первой битвы в них были деревянные вставки. Ныне же у каждого редута стоят, защищая позиции, бестелесные вставки *касания призрака*.

Насыпи считаются трудным ландшафтом с точки зрения перемещения через них или по ним с любого направления. С целью покрытия они также считаются низкими стенами. Пересечение редута стоит бестелесным существам 4 квадратов движения, и они не могут бежать или разгоняться над ними.

2. Насыпи

Руины заставы были построены на стороне мягко склоняющегося холма, и земля была переработана для создания насыпей, затрудняя врагам нападение на позицию. Эти насыпи считаются трудным ландшафтом только с целью движения при подъеме.

3. Руины

То, что осталось от руин аркаиунской заставы, заросло травой. Оползень с севера в древние времена и длительное вторжение земли после него оставили северную и западную части основания покрытой почвой и растительностью. Некоторые из каменных колонн в области, которые все еще доступны, свалились и теперь полузахоронены в почве. Некоторые прорехи изношенного погодой белого камня, имеющие намек на маркировки на поверхности, еще можно заметить, но изображения грубы и истерты до неузнаваемости.

Колонна, стоящая около юго-западного угла этой области - фактически заклинание *рунный маркер* (см. выше), установленное на срабатывание, если любое существо злого мировоззрения вступит на основание руин (заштрихованная область). Часть глифа маркера наносит звуковой урон.

Прыжок Темной Девы

В северных пределах Высокого Леса, к юго-востоку от Эверлунда, есть маленькая поляна с большим серым камнем с плоской вершиной, несущей единственный отпечаток левой ноги размером как у женщины-дроу. Поляна свободна от подлеска, и по ней хорошо идти животным и гуманоидам. Многие устраивают здесь лагерь, не зная о значении участка, но любя его открытость лунному свету и легко защитимую позицию на вершине скалы. Для тех, кто знает его силу и историю, Прыжок Темной Девы - священное место Иллистри. Хотя это место свято для дроу, его стражи - обычно лесные эльфы, сдержанные союзники добрых дроу области, служащих Темной Деве. В зависимости от времени года посетители могут обнаружить, что оно пусто или что за ними тайно наблюдают.

История

В течение многих столетий на камень не было следов, и область была известна местным жителям как Серая Скала Хастрина - по имени рейнджера-эльфа, жившего в этом районе и использовавшего это место как путевую точку и веху для союзников и посетителей. Он не имел никаких особых сил и был непримечательным, поскольку поляна была достаточно велика, чтобы позволять солнечному и лунному свету достигать в этом месте подножия леса.

В 1358 DR мир потрясло Время Неприятностей, и многие темные эльфы сбежали из своих городов после того, как дикая магия, битвы аватаров и войны между домами повысили угрозу от противостоящих клериков. Группа таких дроу была вытеснена далеко от дома разъяренными монстрами и столкнулась с большими силами, что уменьшило их количество до всего лишь тринадцати. Сбитые с толку и неспособные вернуться домой, дроу следовали по туннелю, пока не достигли стены виноградной лозы, загораживающей выход в большую область. Продравшись сквозь лозу, темные эльфы оказались в

поверхностном мире, неспособные видеть яркую луну наверху из-за плотной листвы. Услышав музыку, они стали искать и нашли старую женщину-дроу, танцующую на Серой Скале Хастрина, музыка же шла прямо из воздуха, а не из какого-то очевидного источника.

Удивленные и смущенные, темные эльфы наблюдали за танцем старухи - усталость и годы портили гладкость ее движений. Но по мере того, как женщина танцевала, она становилась все моложе, получая силу и податливость и вот они увидели еще одну женщину-дроу, красивую и вечно молодую, прыгающую, поющую и сияющую великим светом. Первая женщина продолжала свой танец на скале, и когда она стала столь же молодой, как тот, кто только что достиг взрослой жизни, она начала исчезать, все еще танцую с радостью. Сияющая женщина направила свое внимание на дроу Подземья, и ее внешность заставила их сердца прислушаться к чему-то древнему в их крови - к времени до того, как Лолс развлатила их плоть и разум. Они поняли, что созерцают богиню - не ужасную, которую надо бояться, а сильную и любящую и красивую - на том пути, на который никогда не могла встать Паучья Королева.

В своих сердцах они склонились к поклонению Темной Деве. Сбросив доспехи, они танцевали с нею, и пока они танцевали, она говорила с ними о других добрых дроу, о безопасных местах и о постоянной борьбе против Лолс. Они сказали ей, что хотят жить и умереть на службе ей, и она перенесла их в безопасное место рядом с Променадом, ее храмом около Скуллпорта. Девять из этих дроу живы до сих пор, служа Куилью в Променаде; они стараются возвращаться к Прыжку Темной Девы раз в год для молитв и танцев (во время их первого такого путешествия они нашли ее след на вершине скалы).

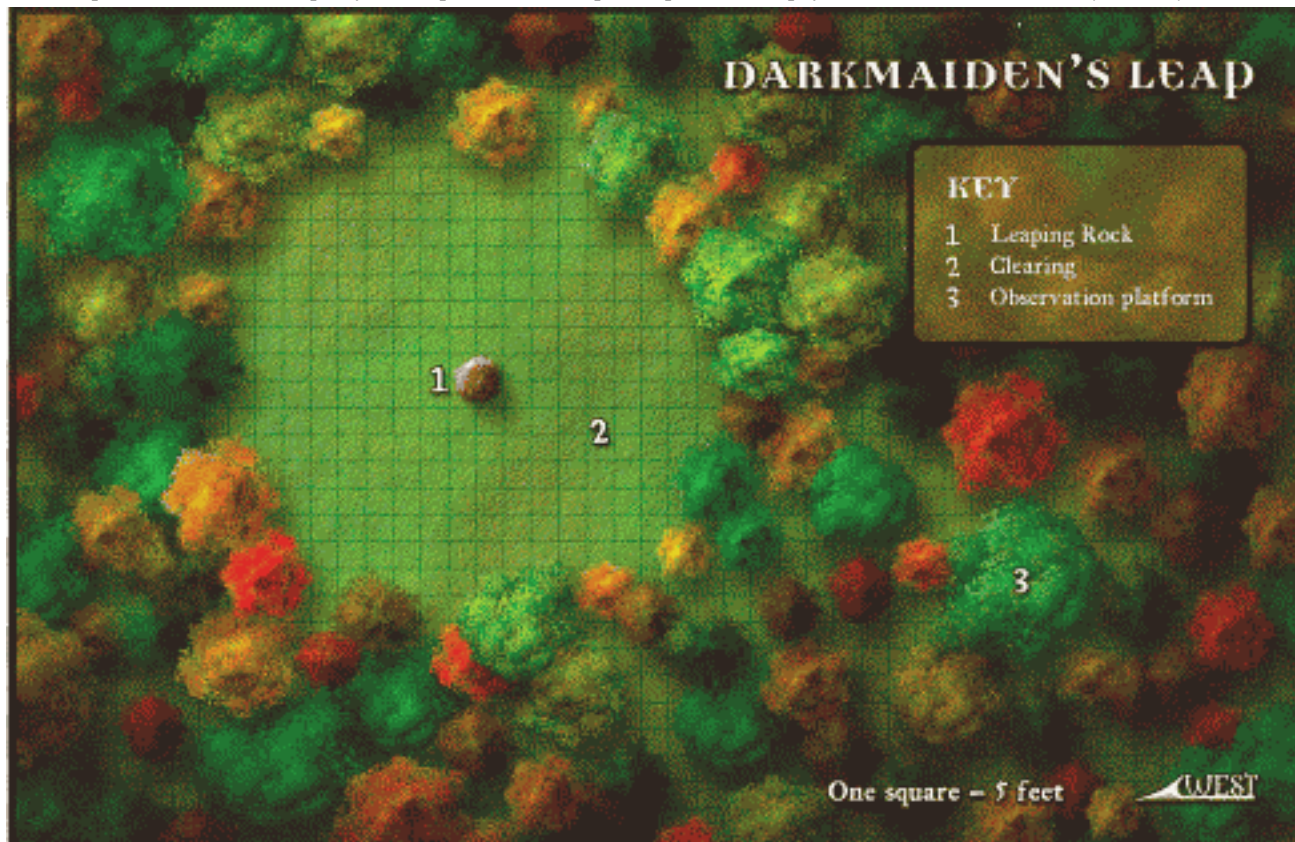
Несколькими годами позже дроу нашли на этом месте маленький отряд лесных эльфов, окруженный большим количеством орков с Хребта Мира. Дроу помогли лесным эльфам и сумели (на ломаном Общем) заключить перемирие без какого-либо кровопролития между эльфоподобными. Теперь лесные эльфы наблюдают за этим местом для дроу, которые используют набор жестов, чтобы показать, что они служат Илистри, а не одному из злых божеств дроу (танцы в лунном свете - обычно первый знак того, кем они являются). Лесные эльфы не обязательно любят дроу, но видят, что те не грабят лес и не ведут войну с его незлыми существами, так что они допускают эту договоренность.

Игровые эффекты

Магия Илистри задерживается в этом месте, давая ему три особых силы, затрагивающие существ в пределах поляны или прикоснувшихся к скале. Во-первых, божественные заклинатели, поклоняющиеся Лолс, берут -1 штраф к своему уровню заклинателя (минимум 1-й). Во-вторых, все существа в области получают выгоды видения при слабом освещении (дальность этого улучшенного видения простирается за края поляны, пока существо остается в ее пределах). В-третьих, любой дроу, посещающий это место в течение 1 часа или дольше, может изменить свое мировоззрение на доброе и поклонение - на Илистри без штрафа, как описано в описании заклинания *искупление* и в "Установке Кампании Забытых Царств"; это заменяет исполнение заданий для Илистри.

Прыжок Темной Девы - планарный пробный камень, дающий дополнительные силы персонажам, знающим, как настроиться себя на подобные места (см. врезку для большего количества информации о планарных пробных камнях и эффектах этого специфического пробного камня).

Камень - место расположения двух управляемых *порталов*. Первый - двухсторонний *портал*, соединяющий эту область с маленькой боковой пещерой около Променада; ключ - дроу, читающий заклинание *лунный луч*. Второй *портал* односторонний и ведет к царству Илистри на плане Арвандор; ключ - дроу, читающий заклинание *лунный путь*. Когда



любой из порталов активизирован, камень становится окном портала, и портал светится (серебряным для портала в Променад, зеленым и серебряным - для портала в Арвандор).

Помеченные места

Обратитесь к прилагаемой карте, чтобы уточнить каждую из следующих интересных точек в пределах поляны.

1. Прыгающая скала

Эта скала - 5 футов в диаметре и приблизительно 6 футов в высоту, с плоской вершиной, на которой легко стоять, не рискуя упасть. Наверху достаточно места, чтобы с удобствами поместилось лишь одно Среднее существо. Два Маленьких или Средних персонажа могут находиться на скале одновременно, но ни один из них не сможет двигаться достаточно свободно, чтобы участвовать в бою, пока один из них не покинет скалу. Любое существо на скале видит всех существ на поляне.

2. Поляна

Хотя деревья близ Прыгающей Скалы столь же высоки, как и любые другие в Высоком Лесу, верхние ветви этих деревьев не растут на поляну и над ней. Из-за этого существа на поляне (примерно в 20-футовом радиусе вокруг Прыгающей Скалы) открыто видят небо, и когда луна сияет в ночи, вся поляна освещена серебристым сиянием.

3. Секретная древесная площадка

На этом большом дереве есть простая деревянная платформа, построенная лесными эльфами. Из-за осторожно подрезанных деревьев к северо-западу существо на платформе может видеть Прыгающую Скалу и область 5-футового радиуса вокруг нее. Лесные эльфы используют эту платформу, чтобы наблюдать за скалой, и если они видят на поляне

Планарные пробные камни (Planar Touchstones)

Планарные пробные камни - специальные места, изначально описанные в "Планарном Руководстве". Обычно они находятся на других планах, но некоторые были найдены и на Материальном Plane, содержащем Фазрун. Осторожные путешественники могут настраиваться на один или более планарных камней, используя умение Планарный Пробный Камень (см. "Планарное Руководство"). Это дает персонажу незначительную способность, связанную с этим камнем.

Если выполнены надлежащие условия для участка с камнем (обычно вовлекающие ритуал или жертву, соответствующую участку или его создателю), путешественник с умением Планарный Пробный Камень получает более мощную способность, имеющую ограниченное количество использований. Путешественник может возвращаться к любому камню и перенастраиваться так часто, как пожелает, пока он исполняет необходимое условие для перезарядки; это устанавливает количество его использований главной способности этого камня в количество по умолчанию, обозначенному для камня. Путешественник не может увеличивать сверх максимума количество использований главной способности камня между этими повторными посещениями; каждое посещение возвращает количество использований на стандартное, не более того. Нет никакого предела количеству персонажей, которые могут получать незначительные и главные силы камня, главное - чтобы у каждого из них было умение Планарный Пробный Камень.

Планарный пробный камень - обычно место столкновения, так как согласный народ собирается там, чтобы защищать участок от осквернителей или копить его силы для себя. Новые посетители пробного камня должны биться или вести переговоры с любыми текущими посетителями, которые могут быть там или не быть, если путешественник вернется позднее.

Начальное столкновение: Бросайте по таблице столкновения у Прыжка Темной Девы, когда персонажи посещают это место впервые или впервые в течение года. Разведчики лесных эльфов подозрительны ко всем, но более склонны принимать эльфов и полуэльфов. Паломники-дроу - самые вероятные посетители из Променада. Налетчики-дроу - не илистрийские дроу, исследующие появление дроу в этой области. Треанты ведут себя во многом подобно лесным эльфам.

СТОЛКНОВЕНИЕ У ПРЫЖКА ТЕМНОЙ ДЕВЫ (EL 7)

d%	Столкновение
01-30	8 разведчиков-лесных эльфов 1-го уровня
31-45	4 паломника-дроу 3-го уровня
46-55	6 налетчиков-дроу 1-го уровня
56-70	3 совиных медведи
71-90	8 налетчиков-орков 1-го уровня
91-100	1 треант (EL 8)

Последующие столкновения: Как только персонажи вычищают область или заключают мирное соглашение с ее стражами, при последующих посещениях шанс столкновения - 50%. Если РС будут не в состоянии посетить Прыжок чаще, чем раз в год, они должны бросать столкновение так, как будто они никогда ранее не посещали это место.

Базовая способность: Вы получаете видение при слабом освещении и +1 бонус на проверки Исполнения (танец).

Условия перезарядки: Исполнение радостного танца в течение часа в лунном свете (половина луны или больше).

Высшая способность: Раз в день можно читать *лунный клинок*, как если бы Вы были клериком вашего уровня персонажа.

Пользователи высшей способности: 5

незнакомцев, одинокий разведчик, размещенный здесь, бежит собирать союзников на противостояние (заканчивающееся столкновением с лесными эльфами, описанным выше).

Мхолор Дюринхал

В одном глухом проходе, бегущем по глубинным залам Великой Трещины, есть меньший боковой проход, который кажется почти неуместным. Ничто не отмечает туннель как существенный - никакой резьбы или указателей, никаких задвижек или дверей, блокирующих его. Любог, кто захочет пойти по туннелю, быстро окажется на узкой неукрашенной тропе, пересекающей середину великой зияющей пропасти. Сверху, снизу и со всех сторон чернота простирается далеко за пределы видимости. Единственный признак того, что мост фактически куда-то идет - прямой впереди, где висится скальный выступ с плоским верхом. Это - Мхолор Дюринхал, самая священная из святынь Клангеддина Серебробородого.

История

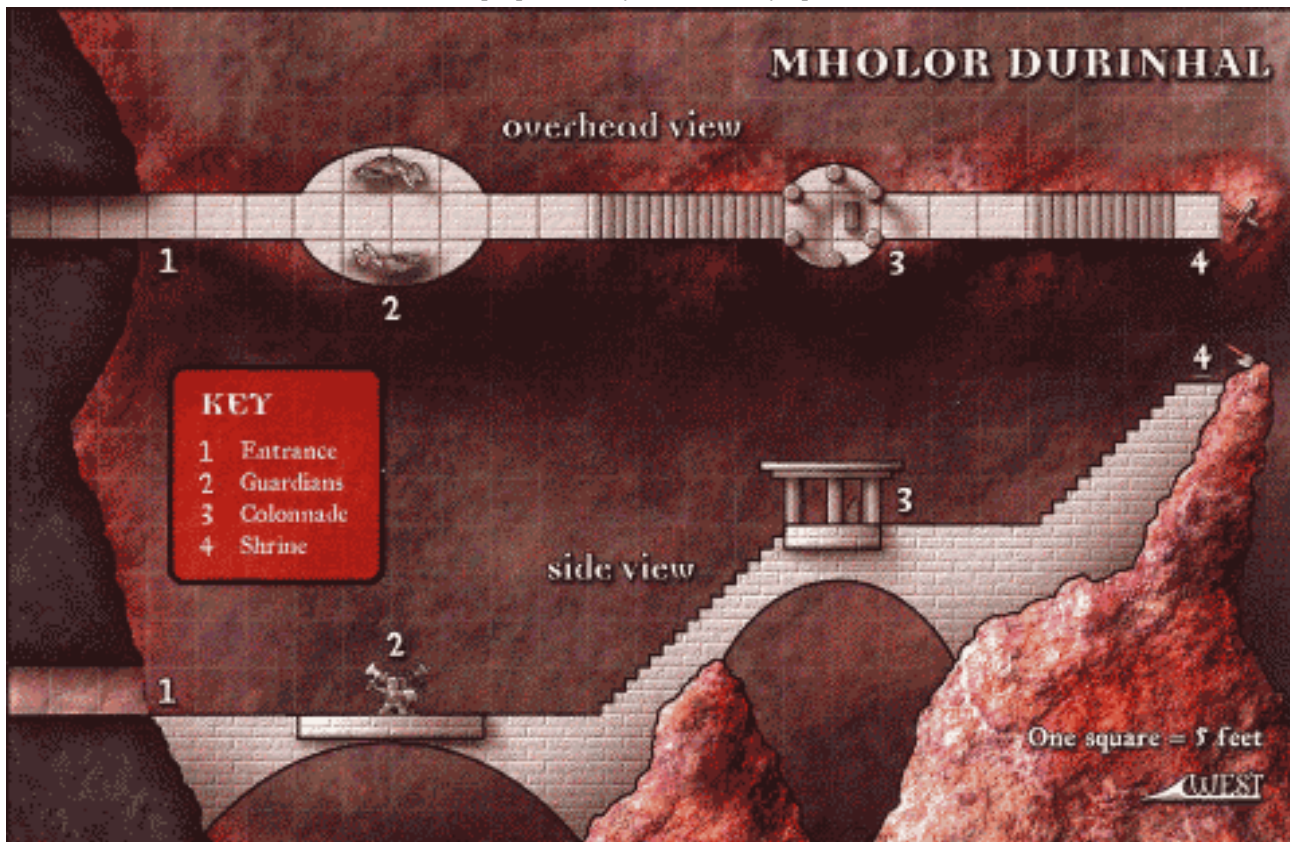
Мхолор Дюринхал лежит в середине великой пропасти, соединяющей с верхними пределами Подземья и с нижними уровнями подземных проходов Великой Трещины. Если пережить падение вниз с овальной платформы к основанию пропасти приблизительно на 1,700 футов, можно обнаружить многочисленные проходы и маршруты, ведущие далее вниз в утробу земли. Дальняя сторона и потолок естественной трещины слишком далеки, чтобы их можно было увидеть любыми нормальными средствами.

Согласно некоторым историческим летописям золотых dwarфов, скальный мыс, выдающийся в зияющую черноту, некогда выглядел совсем не так. Одно время подходы были широкими и плоскими. Но истории говорят о великом паладине Клангеддина Серебробородого, по имени Фелскал Морозные Глубины из Туманных Пещер, отважно выстоявшем в этом месте против орды грязных троллей, вторгшихся из глубин.

Истории всего лишь говорят, что Фелскал пал в битве, но легенды заявляют, что он удерживал свою землю в течение четырех дней, в то время как фактически бескрайний поток противных когтистых тварей карабкался по скалам, пытаясь добраться до приведенного в боевую готовность dwarфа. В течение четырех дней Фелскал сдерживал их, вновь и вновь кувирками разбрасывая троллей. Но, казалось, их не остановить. Они накапливали силы для последней волны, надеясь сокрушить dwarфа раз и навсегда.

Чувствуя, что силы покидают его и близится гибель, Фелскал обратился к Клангеддину, прося одну последнюю частицу божественной силы. Скала Битвы ответил на призыв Фелскала, и с этой финальной волной энергии могучий герой-dwarф ударил своей парой топоров в саму скалу, оставив их там. При этом последнем высшем усилии сердце Фелскала разорвалось, но удар был настолько глубок, что великая какофония звона металла о камень разорвала все вокруг павшего dwarфа. Звук поколебал всю пещеру, и по ней побежали трещины. Когда толпа троллей, окружив тело Фелскала, праздновала свою победу, со склонов обрушились камни, увлекая троллей за собой в смертельном каменном водопаде.

Единственным, что сохранилось, был узкий каменный выступ, башенка, удержавшая тело Фелскала наверху, за пределами досягаемости врага. Павший герой никогда не был восстановлен; легенды говорят, что Клангеддин, казалось, в тот момент сам забрал своего благородного служителя и взял его в вечный покой. Топоры, однако - совсем другая история. Они были оставлены в камне как завещание храбрости и неустанной целеустремленности Фелскала.



Позже золотые dwarфы построили тропу и лестницу, чтобы соединить свои залы с тем местом в кале, где покоятся топоры. Духовенство Клангеддина пришло и посвятило область и объявило это место святым для Отца Битвы. Оно стало святыней, посвященной божеству.

Игровые эффекты

Хотя Клангеддин - бог битвы, он рассматривает святыню как место тишины, место, куда dwarфы должны приходить, чтобы расслабиться после битв и перед битвами. Таким образом любой, кто стоит по любую сторону моста и лестницы, а также в самой святыне, считается находящимся под эффектом, подобным таковому заклинания *санктуарий*. Такой индивидуум не может пытаться ударить или иначе непосредственно напасть на другое существо, даже нацеливая заклинание, если он не преуспеет в DC 25 спасброске Воли. Если спасбросок проваливается, он не может выполнять атаку, теряя часть своего хода, и он не может сам нападать на защищенное оберегом существо, пока остается в области воздействия. В отличие от нормального заклинания *санктуарий*, этот эффект не разрешает никаких атак по области или эффектов заклинаний. Однако, субъекты могут использовать неатакующие заклинания или иные действия.

Помеченные места

Обратитесь к прилагаемой карте, чтобы уточнить каждую из следующих интересных точек по тропе и в святыне.

1. Вход

В этой точке туннель, ведущий от главного прохода в глубины Великой Трещины, прекращается, открываясь в пропасть. Дорожка ведет на первый мост - шириной всего 5 футов и без перил. Открытая темнота жестоко тиха, расширяясь в каждом из направлений - вверх, вперед и в любую из сторон. Впереди мерцают факелы, освещая более широкое место за мостом (область 2).

1. Стражи

В этой точке моста дорожка расширяется в круглую область 15 футов в диаметре. В отличие от самого моста, в этой части есть перила, окружающие это, и факелы установлены в рейлингах через каждые 5 футов. Две статуи воинов-dwarфаов стоят на страже по сторонам дорожки, идущей вниз от центра круга. Статуи - фактически боевые чучела (см. ниже) помещенный здесь, чтобы оберегать маршрут. Они были проинструктированы нападать на любых существ, имеющих мировоззрения помимо законно-доброе, законно-нейтральное или нейтрально-доброе, которые пытаются пройти между ними. Они могут ощущать подход такого существа и считаются готовыми двигаться на перехват. На них не воздействует условия *санктуария* святыни. Они были созданы с максимальными очками жизни.

Боевые чучела (2): hp 90 каждое.

3. Колоннада

После первого марша лестниц посетители проходят через круглую колоннаду. В центре пола этой ротонды стоит каменная плита с адамантиновой мемориальной доской. Мемориальная доска исписана рунами Торасса, которые на Дварфском гласят: "Прежде чем Вы попадете в место славы и доблести во имя Клангеддина Серебробородого, знайте - Фелскал Морозные Глубины из Туманных Пещер отправился на отдых, оправдав себя прекрасным способом. Его всегда будут помнить как героя и губителя троллей".

4. Святыня

Наверху последней лестницы - маленькая платформа из обработанного камня. Прямо за ней слегка выступает узкий осколок естественного камня. В этот осколок вложены два прекрасных боевых топоров, каждый из которых сделан из отполированной стали и выгравирован рунами. Руны на Дварфском гласят, что оружие принадлежит Фелдриру, сыну Фелмира Смелого, из клана Морозных Глубин Туманных Пещер. Топорища пересечены примерно на половине длины, лезвия направлены от зрителя. Они отполированы до яркого блеска теми, кто касается их в течение посещений.

Лезвия глубоко впились в камень, и потребуется DC 50 проверка Силы, чтобы вытащить один из них. Однако любому, кто делает такую попытку, придется внезапно померяться силами с парой мерцающих, пылающих боевых топоров, которые парят в воздухе и немедленно нападают. Они - результаты двух заклинаний *духовное оружие*, и каждый имеет следующую атаку и урон:

Духовные боевые топоры (2): +30/+25/+20/+15 (1d8+5/x3 силового урона)

Пара топоров атакуют каждый раунд, пока обидчик не будет мертв или не покинет дорожку, после чего они пропадают, готовясь появиться вновь. Простое касание реальных топоров не вызывает эффект *духовного оружия* - обидчик должен фактически сделать попытку проверки Силы, чтобы вытянуть один из топоров.

Наложение на топоры заклинания *знания легенд* показывает, что большинство легенд о Фелскале Морозные Глубины истинно, а также что топоры соответствуют паре +3 *могучих раскола губителей гигантов боевых топоров*. Магия оружия рассеялась, когда их вогнали в камень, и они теперь полностью инертны.

Любой dwarф, имеющий Клангеддина Серебробородого в качестве божества-покровителя и молящийся в святыне около 5 минут, получает выгоду заклинания *помощь* на 24 часов позже, получая +1 бонус морали на броски атаки и на спасброски против эффектов страха. Этот эффект может быть возобновлен раз в десятидневку.

Теумишаарил

В сердце Высокого Леса, около древнего эльфийского древесного города Теувеамантаар, высится великий дуб, накрывающий лес и даже другие деревья массивной сенью своей листвы. Ствол этого великого дерева широк, как маленькая деревня, а его крона взмывает ввысь. Внутри него скрыт Теумишаарил, древний храм, посвященный Риллифэйну Раллатилу. Хотя эльфы, создавшие его, исчезли с приходом тьмы из Хеллгейт Кипа, друиды Высоких Деревьев с тех пор поддерживают это место священным Лорду Листа. Теперь, с возвращением эльфов, храм вновь может начать стабильно использоваться.

История

Теумишаарил - естественная трещина в великом дереве, храм с его самых ранних дней, намного раньше, чем его нашли эльфы. Шрам заболел, и болезнь привела с собой вредители, гигантских жуков-древоточцев, которые начали есть дерево изнутри. Когда лунные эльфы из близлежащего Теувеамантаара Ирлэнна обнаружили его болезненное состояние, они быстро уничтожили вредителей и болезнь, но вместо лечения шрама они узнали из божественного понимания, что дерево священо Риллифэйну Раллатилу и что оно должно стать святыней, посвященной Лорду Листа. Они начали расширять рану, любовно вырезая и формируя древесину так, что фактически они усилили живущую ткань, полностью срезав инфекцию, оставшуюся от упадка, сокрушившего ее. Когда это было сделано, дерево стало святым местом, хранимым и защищенным их магией. Святыня была великолепна, вырезанная полностью из самого дерева, без дополнительных материалов, необходимых для ее формирования или оснащения.

Эльфы сделали это тысячелетия назад, на высоте своей империи, в расцвет Теувеамантаара, задолго до падения Хеллгейт Кипа. Они сделали храм благословленным местом, наполненным магическим теплом и радостью, вдохновением для всех, кто вступает в него с любовью к лесу в своем сердце. Записи, покрывающие стены - учение Риллифэйна, притчи и догмы, понимания и молитвы.

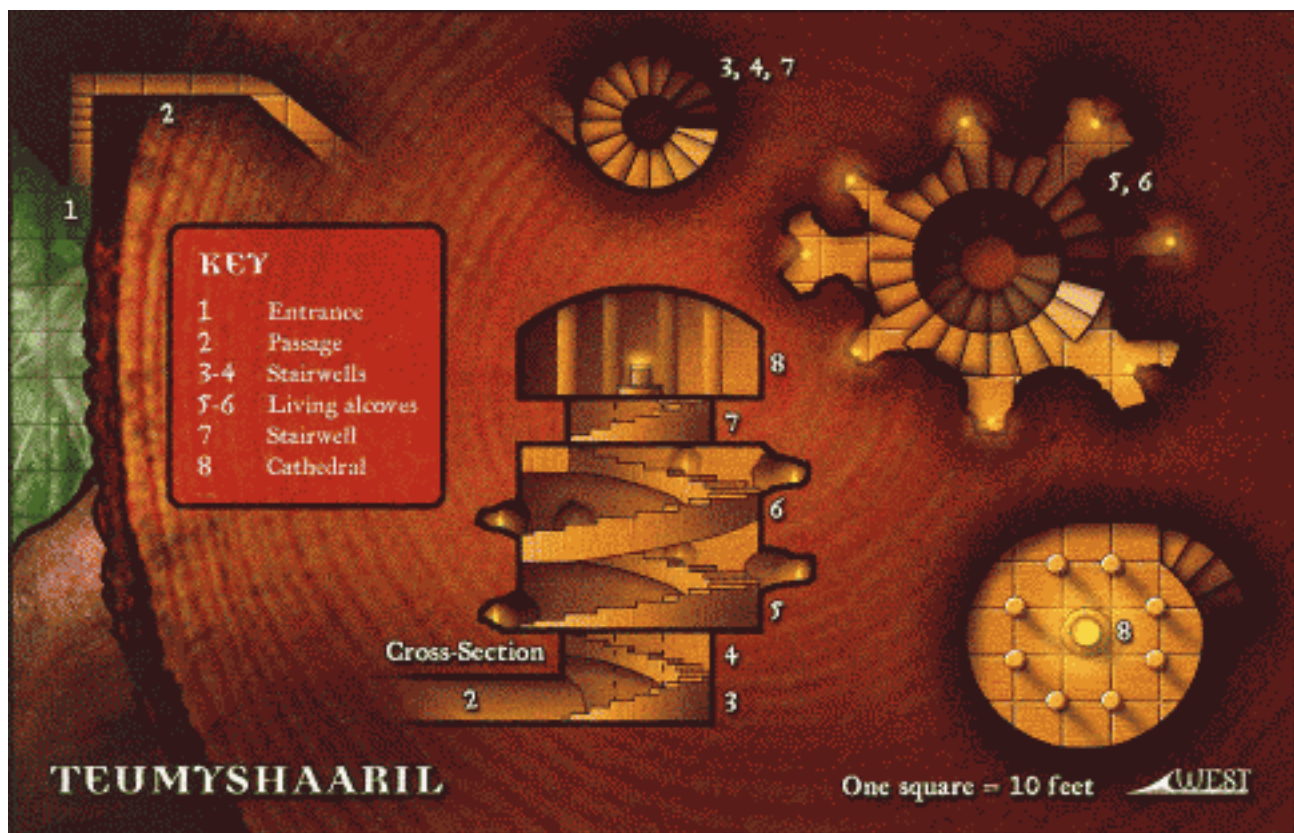
Когда Аскалхорн пал и разбрелись демоны, эльфы поняли, что дни Теувеамантаара сочтены. Не желая, чтобы их храм был загрязнен извергами, духовенство эльфов поговорило с деревом, прося его запечатать вход в храм, скрыть его от всех, кто принесет ему вред. Великое дерево подчинилось, немного сместив свою кору, чтобы закрыть проход, заперев храм.

Лишь годы спустя друиды Высоких Деревьев (см. выше) обнаружили святыню. Они какое-то время ощущали, что в гигантском дубе есть что-то особое. Магия храма звала их, но они не понимали ее значения, пока Турланг, великий треант и их союзник, не помог им уговорить дерево вновь открыться. Внутри они обнаружили не только святое место, но также и множество древних ирлэннских артефактов, которые были скрыты в глубинах храма для сохранности. Друиды хранили эти сокровища внутри храма, пока эльфы не стали возвращаться.

Игровые эффекты

Есть множество мощных божественных магических сил, действующих на дереве с ним, а также несколько других особенностей.

Для начала, область, сосредоточенная на сердце дерева и проецирующаяся в радиусе 15 футов от его внешней коры,



обеспечивает ряд эффектов, подобных таковым заклинания *святая аура*. Во-первых, все добрые существа в пределах области воздействия получают +4 бонус отклонения к АС и +4 бонус сопротивления на все спасброски. Эти выгоды применяются ко всем атакам, а не только к таковым злых существ. Кроме того, любое существо, защищенное эффектом, получает сопротивление заклинаниям 25 против всей злых заклинаний и заклинаний, наложенных злыми существами. В-третьих, все типы защиты и ментального влияния блокируются, как заклинанием *защита от зла*. Наконец, если любое злое существо преуспевает в атаке против другого существа внутри защищенной области, обидчик страдает от эффекта заклинания *слепота/глухота* (Стойкость DC 22 - отменяет). Само дерево защищено теми же самыми защитами.

Помеченные места

Обратитесь к прилагаемой карте, чтобы уточнить каждую из следующих интересных точек в пределах дерева-храма.

1. Вход

В нижней части дерева, там, где гигантские корни расходятся от ствола и исчезают в почве, маленький туннель, закрытый густым подлеском, уходит вглубь дерева. Он прячется в маленьком дупле великого дерева и прикрыт палой листвой, укрывающей глинистую землю вокруг ствола. Туннель трудно увидеть с расстояния любому, кто не знает заранее о его наличии; любой, кто приближается на 20 футов от входа, может сделать попытку DC 20 проверки Обнаружения, чтобы найти вход. Любой подходящий на 5 футов от входа находит его автоматически.

2. Проход

Древесина внутри туннеля была любовно сформирована и потерта до золотого цвета; ясно, что этот проход - не просто шрам в дереве. Четыре марша ведут вниз от входа перед тем, как проход поворачивает к центру дерева. Проход узкий, всего 5 футов шириной и вполовину меньше высотой, потолок егоwormирует округленная. Древесина, формирующая внутренние стены прохода и внешних палат, сделана тверже и магическими, и мирскими способами, так что чтобы первые 2 фута ее толщины эквивалентны камню с точки зрения твердости и очков жизни. Стены туннеля совершенно гладкие, отполированы и доведены до глянцевого блеска.

3-4. Лестничные пролеты

Примерно через полторы сотни ступеней и пары поворотов становится виден свет в глубине прохода. Туннель проникает сквозь дерево к его сердцу, где становится винтовой лестницей, ведущей вверх. Маленькие альковы, помещенные по внешнему кругу спиральной лестницы, тепло пылают светом прохладных бездымных факелов (*вечногорящие факелы*). Лестница делает два полных поворота (области 3 и 4), а затем поднимается к полу области 5.

5-6. Живущие альковы

Эта большая палата - открытое и приподнятое, хорошо освещенное место. Вьющаяся лестница следует вдоль стен этой высокой, изящной комнаты, поднимаясь балконом по внутренней ее стороне. По лестнице идет ряд альковов. Альковы созданы внутри ветвей дерева и достаточно велики, чтобы любой эльф мог войти внутрь и стоять в полный рост. Стены этих альковов тонко выгравированы древними записями и панорамными образами. Все записи сделаны на Эспруаре и на языке лунных эльфов. Образы - лесные места, поляны и луга или лесистые лощины, полные радостных, смеющихся, шалящих тварей и фей-существ. Это место пропитано ощущением мира и безмятежности.

7. Лестничный пролет

Эта винтовая лестница подобна областям 3 и 4, соединяя область 6 с областью 8.

8. Собор

Лестница наконец заканчивается в другой палате, круглом соборе. Внешняя стена полностью украшена древними эльфийскими текстами и образами, в то время как набор колонн окружает центральную часть с купелью. Все мягко освещено большим количеством магических бездымных факелов, установленных в держателях на каждой из колонн. Вся палата кажется пульсирующей мягким светом, идущим отовсюду и ниоткуда. Купель имеет в центре углубление, окруженном приподнятыми краями. Она наполнена теплой янтарной жидкостью, источником света. Большое количество медово-коричневого материала сочится из узкой трещины в потолке и капает в водоем - сок из самого сердца дерева.

Сок высоко магический. Так или иначе, дерево никогда не просачивает сока больше, чем необходимо для наполнения бассейна. Сам сок, кажется, пылает внутренним светом. Любая персона доброго мировоззрения, пробуящая сок, находит, что он приятен, как мед; кроме того, в течение 24 часов после этого эта персона считается получившей заклинание *кожа-кора*, как будто наложенного друидом 12-го уровня (предоставляя +5 зачарованный бонус к естественному доспеху). Выгода этого эффекта может быть получена раз в неделю.

Любое оружие, опущенное в сок дерева, получает специальную способность милосердное на 24 часа (оно наносит 1d6 дополнительных пунктов урона, и весь урон, который оно наносит - несмертельный). В остальном оружие не рассматривается как магическое с целью преодоления уменьшения урона. Этот эффект оружия может быть также возобновлен раз в неделю.

Любой сок, вынесенный из храма, теряет свой блеск, а также свои магические свойства.

Плачущий Сад

Время от времени те, кто служат Илматеру, оказываются слишком разбитыми противником или множеством страданий, чтобы эффективно помочь им. Когда такой кризис происходит с посвященными рыцарями, священниками и другими воистину набожными последователями Плачущего Бога, они иногда получают помощь. Илматер, как известно, убежище при действительно ужасных обстоятельствах, приглашая своих самых самоотверженных и серьезных служителей в свой частный сад. Те, кто посещают его, никогда не забывают Плачущий Сад Илматера.

История

История этой специфической формы благосклонности Илматера в лучшем случае отрывочна, поскольку никто не знает, как долго Сломанный Бог разрешает избранным последователям блуждать по своему частному саду. Кроме того, те немногие, кто благословлены достаточно, чтобы посетить сад, признают это открыто позже, хотя те, кто говорит о нем, часто полагают это самым дорогим компаньоном, поскольку ощущение секретности, кажется, проникает в их воспоминания об этом месте. Единственные факты, в отношении которых можно быть достаточно уверенным - то, что сам Илматер - единственный, кто может позволить доступ в сад, и что сад расположен в пределах Зала Триады. Некоторые из легенд фактически заявляют, чтобы есть пути от сада к другим частям домашнего плана Триады, хотя эти утверждения не обоснованы никем, кто фактически путешествовал туда.

Игровые эффекты

Быть приглашенным в Плачущий Сад - и великая честь, и тяжелая ответственность, и Илматер не выбирает среди своих преданных влегкую. Только тем, кто демонстрирует высшую самоотверженность на его защите, предоставляют такое благо. Такими действиями может быть защита группы беспомощного народа против подавляющего войска, истощение себя и всей магии в попытке обеспечить помощь жертвам чумы, противостояние превосходящим служителям Ловиатар независимо от опасности, или, возможно, следование продвижению доброты на половине Фаэруна невзирая на личную безопасность или карьеру. Приглашение в Плачущий Сад должно всегда быть скорее результатом игры, чем случайным шансом, и никогда не должно произойти больше чем однажды в жизни персонажа.

Прибытие в сад происходит как результат временного *портала*, появляющегося перед персонажем. Независимо от фактической среды, *портал* принимает форму простой садовой дорожки в преграде, растущей вокруг и укрывающей сверху. Дорожка идет сквозь ворота в преграде и исчезает в густой мгле, но теплый, зовущий свет, как будто от полуденного солнца, греет эту мглу. Этот вход в *портал* может появиться в глубинах Подземья, посреди мрачного болота или на предательской узкой горной тропе. Персонаж сам решает, вступить в него или нет. Как только он выберет это, все его компаньоны оказываются на дорожке, а их прежняя среда исчезает.

Сад - место высшего спокойствия и ясности, и любой прибывающий немедленно понимает, что находится в безопасности, будучи там. Хотя он может только что выйти из некоей бедственной опасности всего мгновение назад, гость Илматера интуитивно знает, что это путешествие в сторону - часть великого добра. Точные детали посещения все же могут быть неясны, но посетители всегда признают, что все так и должно быть.



Условия внутри сада совершенны. Температура приятна, и нежный ветерок вяло шелестит листьями деревьев и кустарников. Здесь солнечный день с синими небесами, насколько хватает взгляды, но свет скорее пестр, чем резок. Это - совершенное место для ленивой полуденной дремоты.

По крайней мере один гость из группы всегда имеет Илматера в качестве божества-покровителя, но его компаньоны также могут быть приглашены в сад. Обычно это происходит, когда вся группа доброжелательно действовала в помощи слуге Плачущего Бога. Илматер редко отделяет своих последователей от их компаньонов, так что если один из его прихожан сопровождается теми, кто недостоем посещения сада, никто из них не получает приглашения.

На время пребывания гостей все заклинания и способности, которыми они обладают, функционируют на два уровня выше, чем фактический уровень персонажа; для персонажей, имеющих Илматера в качестве божества-покровителя, эти заклинания и способности функционируют на три уровня выше. Эта выгода применяется только к заклинаниям и способностям, соответствующим доктринам и вере Илматера. Если кто-либо пытается читать заклинания или использовать способности, противоречащие взглядам Илматера, вся группа немедленно и безвозвратно изгоняется.

Если персонажи не удалены из сада насильственно за нарушение его принципов, пока они были там, когда они покидают его, они получают выгоды от заклинания *великий героизм*, как будто наложенного клериком 20-го уровня, а также как сопротивление заклинаниям 10. Таким образом, каждый персонаж получает +4 бонус морали на броски атаки, спасброски и проверки навыков, иммунитет к эффектам страха и 20 временных очков жизни. Оба эти эффекта длятся в течение 12 часов (вместо нормальной продолжительности, данная в описании заклинания).

Кроме того, время в саду идет иначе, чем на Материальном Plane. Независимо от того, как долго гости желают оставаться в пределах сада, в тот момент, когда они проходят сквозь туманные ворота (см. область 1 на карте), они оказываются там, где были прежде, без потери времени, обнадеженные и омоложенные для грядущих испытаний.

Помеченные места

Обратитесь к прилагаемой карте, чтобы уточнить каждую из следующих интересных точек в пределах сада.

1. Входы

Высокая, толстая преграда формирует барьер по периметру сада, возвышаясь на 10 футов над травянистой землей. В этой преграде есть четыре промежутка, по одному на каждой из сторон света, прямо в середине каждой из "стен" преграды, поднимаясь в виде арки, формируя ворота. Эти четыре промежутка заполнены мглой, непроницаемой для глаза и поднимающейся на ту же высоту, что и преграда. За пределами преграды посетители могут видеть безоблачное синее небо, хотя, если они пытаются посмотреть некоторым способом, все, что они видят ниже уровня взгляда - еще больше мглы, простирающейся до необозримых пределов, как если бы сад находился на самой вершине самого высокого горного пика и весь мир был бы скрыт под густой пеленой облаков.

Мягкая, глинистая дорожка ведет из мглы в каждое из мест, и отсюда посетители изначально входят в сад. Когда посетитель пересекает ворота преграды вторично, пытаясь покинуть сад, он обнаруживает, что дорожка выводит его туда, где он был перед этим, а сад позади исчезает. Независимо от того, которую из дорожек он выбирает, он почти всегда возвращается на Материальный План в том же самом месте, в котором покинул его. В некоторых чрезвычайно редких случаях одна или более дорожек могут вместо этого расчистить мглу и привести персонажей к другим частям Дома Триады.

2. Статуи плакальщиков

Набор из восьми статуй формирует круг вокруг центра сада. Каждая из них сделана из белого мрамора с синими прожилками и изображает человеческую фигуру. Половина статуй - мужчины, половина - женщины, чередуясь по полу по точкам компаса. Каждая из фигур изображает обычную персону, простолюдина в простой одежде, и каждая плачет реальными слезами, каскадирующим с их лиц, падая на дорожку под их ногами.

3. Центральный водоем

В центре сада - водоем и фонтан. Фонтан прост, это всего лишь распыление воды без украшений, но вода приятна и чиста. Любой, кто выпивает ее, немедленно чувствует ее магические силы, понимая, что для полноты эффектов он должен также съесть плод с деревьев (область 4). Персонаж не получает никакой прямой выгоды от воды, кроме приятного подавления жажды. Принятые вместе, плод и вода обеспечивают выгоду заклинания *тир героев*, как будто наложенного клериком 20-го уровня.

4. Плодовые деревья

Большие, здоровые плодовые деревья находятся в каждом из четырех углов сада. Однако, ни на одном из деревьев не растет никаких определенных видов плодов. Вместо этого каждое из деревьев обеспечивает любые плоды, которые больше всего желаете любой персонажем, так чтобы ветви деревьев ломаются от изобилия различных плодов. Любой, кто всего лишь укусит любой из плодов, немедленно чувствует его магические силы, понимая, что для полноты эффектов он должен также выпить из водоема (область 3). Персонаж не получает другой прямой выгоды от воды, кроме здоровой пищи. Принятые вместе, плод и вода обеспечивают выгоду заклинания *тир героев*, как будто наложенного клериком 20-го уровня.

Глава 6

Агенты добра

Эта глава предназначена больше для ДМов, чем для игроков, потому что она описывает несколько NPC и монстров, которых ДМ может ввести в существующую кампанию. NPC и монстры, представленные здесь, могут служить союзниками, когортами, верховыми животными и животными-компаньонами для доблестных героев. ДМ может также воспользоваться именами этих персонажей и существ и их статистикой, чтобы представить других персонажей и существ в кампании.

NPC

Из следующих неигровых персонажей получаются превосходные контакты и когорты для доблестных героев.

Бакра Хиспул

Еще ребенком найденного отдельно от своего племени, блуждающего в одиночестве, этого огра приняли друиды Высоких Деревьев, вырастившие его, вместо того чтобы убить. Лесной народ вскоре обнаружил вероятную причину отделения ребенка, когда у него проявилась ликантропия - он превратился в неповоротливого ужасного медведя. Успокоив существо достаточно, чтобы избежать вреда, друиды попытались вылечить его. Они обнаружили, что он был естественным ликантропом и не может быть освобожден от этого состояния, так что они решили почть ему извлечь из этого лучшее. Его имя на языке друидов означает "Мужчина-медведь из леса".

С возрастом Бакра узнал пути леса и баланса природы. Но, несмотря на усилия друидов, он был слишком беспокойным, чтобы навсегда остаться в пределах сообщества всегда, так что они начали обеспечивать его более военизированными навыками, чтобы он смог стать рейнджером. Найдя жизнь одинокого лесника намного более симпатичной, Бакра превзошел самого себя в прослеживании и выживании в лесу. Когда пара компаньонов-друидов была убита фей'ри во время путешествия в другую часть Высокого Леса, Бакра посвятил себя противостоянию демонфей и с тех пор активно работает против них.

Бакра принял многие из качеств своей животной стороны в своих манерах, одежде и физическом описании. Его волосы - косматые и коричневые, и он носит густую бороду, которая почти полностью закрывает его лицо. Он предпочитает немного одежды, нося на спине лишь пару оленьих шкур и плащ с меховой подкладкой, когда холодно. Он очень нежен по характеру, но когда разбужен его гнев, он становится как сварливым, как медведь, вызывающе ревя на своих противников, когда они бегут от него, и угрожающе размахивая своей парой топоров. Для тех, кого он называет друзьями, Бакра - стойкий и заслуживающий доверия компаньон, но для врагов медведь-оборотень - устрашающий противник.

Бакру часто можно найти около Теумишаарила (см. выше). Он обустроился в пещере поблизости и считает святыню своей персональной ответственностью, охраняя ее от всех, кто может ее загрязнить. Вместе со своим компаньоном - бурым медведем Бакра выходит из глубин леса, бросая вызов любому, кто не знает, что приближается к святыне.

Бакра Хиспул (форма огра), CR 13

Мужчина огр ужасный медведь-оборотень рейнджер 6

LG Большой гигант (меняющий форму)

Инициатива +0; **Чувства:** Темновидение 60 футов, видение при слабом освещении, нюх; Слушание +12,

Обнаружение +12

Языки: Общий

АС 22, касание 11, застигнутый врасплох 22

Нр 162 (22 HD)

Стойкость +23, **Рефлексы** +16, **Воля** +16

Скорость 40 футов (8 квадратов); Бег

Рукопашная +1 *острый боевой топор* +16/+11 (1d8+6/19-20/x3) или

Рукопашная +1 *острый боевой топор* +16/+11 (1d8+6/19-20/x3) и +1 *шокирующий боевой топор* +16/+11 (1d8+6 плюс 1d6 электричество/x3) с *Борьбой Двумя Оружиями*

Пространство 10 футов; **Досыгаемость** 10 футов.

Базовая атака +18; **Захватывание** +27

Варианты атаки: Раскол, Силовая Атака, одобренный враг демонфей +4, одобренный враг злые аутсайдеры +2

Боевое оснащение: мазь *Кеогтома*

Подготовленные заклинания рейнджера (CL 3-й):

1-й - *запутывание*, *проход без следа*

Способности: Сила 20, Ловкость 11, Телосложение 12, Интеллект 11, Мудрость 13, Харизма 9

SQ: Дополнительная форма, животный компаньон, сочувствие медведям, связь с компаньоном, доля заклинаний, дикое сочувствие +7 (+3 магические твари)

Умения: Настороженность ^B, Животная Близость, Раскол, Выносливость ^B, Улучшенная Борьба Двумя Оружиями ^B, Железная Воля ^B, Силовая Атака, Бег ^B, Крепость, Прослеживание ^B, Борьба Двумя Оружиями ^B, Фокус Оружия (боевой топор), Фокус Оружия (коготь) ^B.

Навыки: Подъем +14, Приручение Животного +10, Излечение +10, Скрытность +9, Прыжок +14, Знание (природа) +8, Слушание +12, Бесшумное Движение +9, Обнаружение +12, Выживание +10 (+12 в наземной естественной среде), Плавание +14

Имущество: Боевое оснащение, плюс +1 *острый боевой топор*, +1 *шокирующий боевой топор*, *наручи доспеха* +4, *плащ сопротивления* +2, *кольцо защиты* +2

Дополнительная форма (Su): Бакра - естественный ликантроп, способный принимать форму ужасного медведя и гибридную форму.

Зацепка: Застенчивый и нежный, пока не возмущен.

Если Бакра принимает гибридную форму, используйте следующую измененную статистику.

Инициатива +1

АС 17, касание 10, застигнутый врасплох 16

Нр 172; **DR** 10/серебро

Стойкость +28, **Рефлексы** +17

Рукопашная +1 *острый боевой топор* +16/+11 (1d8+6/19-20/x3) или

Рукопашная +1 *острый боевой топор* +16/+11 (1d8+6/19-20/x3) и +1 *шокирующий боевой топор* +16/+11 (1d8+6 плюс 1d6 электричество/x3) с Борьбой Двумя Оружиями и укус +21 (1d8+8 плюс проклятие ликантропии) или

Рукопашная 2 когтя +26 (1d6+16) и укус +21 (1d8+8 плюс проклятие ликантропии)

Захватывание +37

Специальные действия: Проклятие ликантропии

SQ: Не может читать заклинания в гибридной форме

Способности: Сила 40, Ловкость 13, Телосложение 20

Проклятие ликантропии (Su): Цель успешной атаки укусом должна сделать DC 15 спасбросок Стойкости или получить ликантропию, если она Средняя, Большая или Огромная.

Если Бакра принимает форму ужасного медведя, используйте следующую измененную статистику.

Инициатива +1

АС 17, касание 10, застигнутый врасплох 16

Нр 172; **DR** 10/серебро

Стойкость +28, **Рефлексы** +17

Рукопашная 2 когтя +26 (1d6+16) и укус +21 (1d8+8 плюс проклятие ликантропии)

Захватывание +37

Варианты атаки: Улучшенный захват при попадании атакой когтем

Специальные действия: Проклятие ликантропии

Способности: Сила 40, Ловкость 13, Телосложение 20

SQ: Не может читать заклинания в форме ужасного медведя

Проклятие ликантропии (Su): Цель успешной атаки укусом должна сделать DC 15 спасбросок Стойкости или получить ликантропию, если она Средняя, Большая или Огромная.

Бурый медведь животное-компаньон, CR -

N Большое животное

Инициатива +1; Чувства: Видение при слабом освещении, нюх; Слушание +6, Обнаружение +7

АС 18, касание 10, застигнутый врасплох 17

Нр 64 (8 HD)

Сопротивления: Уклонение

Стойкость +10, **Рефлексы** +8, **Воля** +3

Скорость 40 футов (8 квадратов)

Рукопашная 2 когтя +14 (1d8+9) и укус +9 (2d6+4)

Пространство 10 футов; **Досыгаемость** 5 футов.

Базовая атака +6; **Захватывание** +19

Варианты атаки: Улучшенный захват при попадании атакой когтем

Способности: Сила 28, Ловкость 14, Телосложение 19, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 6

SQ: 2 бонусных уловки

Умения: Выносливость, Бег, Прослеживание

Навыки: Слушание +6, Обнаружение +7, Плавание +12

Бренвол Белобровый

Бренвол - лояльный служитель Селунэ и гордый член Клыкощитов (см. выше). Его мать Брена - альфа Белой Стаи, серо- и беложурых добрых ликантропов-селунитов Клыкощитов; его мать преподала ему обязанности лидерства, и большинство стай предполагает, что он примет их группу, когда его мать умрет. Он провел всю свою жизнь в диких местах и чувствует клаустрофобию, находясь внутри зданий (но не внутри пещер или других естественных областей). Дружелюбный и общительный, он полагает, что он и его стая - доказательство того, что свет Селунэ может воссиять в сердцах всех злых ликантропов и обернуть их к добру. Квалифицированный охотник, он гордится своей способностью выследить любое животное или злого ликантропа. Также он вполне хороший повар, и часто делится лагерной едой, чтобы лучше узнать народа. Подобно всем членам Белой Стаи, он полагает, что сокрушение существа ликантропией без его позволения отвратительно, и заботится о том, чтобы убить любое существо, которое кусает, чтобы предотвратить ненамеренную инфекцию.

Бренволу ("Брену" для его друзей) только что исполнилось двадцать, у него сероватые волосы, кое-где почти добела выцветшие солнцем (черта, характерная для многих членов стаи) и загорелые и румяные щеки. У него длинный нос и высокий лоб. Подтянутый и сухощавый, подобно голодному волку, он любит украшать свою одежду и оружие изготовленными на заказ серебряными монетами, отчеканенными с символом Селунэ. Он носит подбитый кожаный доспех и несет короткий лук и булаву; многие из его стрел имеют посеребренные наконечники, на тот случай, если ему встретится злой ликантроп.

Бренвол - связь Клыкощитов с меняющими форму Фаэруна, и с его скоростью, навыками выслеживания и индивидуальностью он часто контактирует с новыми рекрутами. У Бренвола много друзей среди Клыкощитов, и немного есть тех, кто не примчится на его сторону, узнав, что он нуждается в помощи. Из трех членов Клыкощитов, которые вероятнее всего могут взаимодействовать с РС (см. также Далтирию и Штормокрыл, позже в этой главе), Бренвол - самый ябеднический, и если он призовет на помощь - вероятно, при необходимости на противников обрушится вся стая.

Бренвол Белобровый (человеческая форма), CR 6

Мужчина человек вервольф рейнджер Селунэ 4

NG Средний гуманоид (меняющий форму)

Инициатива +3; **Чувства:** Видение при слабом освещении, нюх; Слушание +9, Обнаружение +10

Языки: Общий, Чондатанский, Эльфийский

АС 19, касание 13, застигнутый врасплох 16; **Увертливость**

Нр 37 (6 HD)

Стойкость +10, **Рефлексы** +12, **Воля** +5

Скорость 30 футов (6 квадратов)

Рукопашная мастерской работы тяжелая булава +6 (1d8) или

Дальнобойная мастерской работы короткий лук +10 (1d4/x3) или

Дальнобойная мастерской работы короткий лук +8/+8 (1d4/[ts3]) с Быстрым Выстрелом

Базовая атака +5; **Захватывание** +5

Варианты атаки: Одобренный враг гуманоиды (меняющие форму) +2

Боевое оснащение: Драгоценный камень стихии (земля)

Подготовленное заклинание рейнджера (CL 2-й):

1-й - камуфляж^{Mag}

Способности: Сила 10, Ловкость 16, Телосложение 13, Интеллект 14, Мудрость 12, Харизма 12

SQ: Дополнительная форма, животный компаньон, связь с компаньоном, доля заклинаний, дикое сочувствие +5 (+1 магические твари), сочувствие волкам

Умения: Увертливость, Выносливость^B, Железная Воля^B, Быстрый Выстрел^B, Самостоятельный, Прослеживание^B, Фокус Оружия (укус)^B, Фокус Оружия (короткий лук)

Навыки: Подъем +5, Дипломатия +6, Приручение Животного +6, Излечение +8, Скрытность +10, Знание (природа) +9, Слушание +6, Бесшумное Движение +11, Профессия (повар) +6, Обнаружение +6, Выживание +8 (+10 в наземной естественной окружающей среде)*, Плавание +5

* +4 расовый бонус на проверки Выживания при прослеживании нюхом

Имущество: Боевое оснащение, плюс +1 подбитая кожа, мастерской работы тяжелая булава, короткий лук мастерской работы с 25 стрелами, 25 посеребренных стрел, 225 gp

Дополнительная форма (Su): Бренвол - естественный ликантроп, способный принимать форму волка и гибридную форму как стандартное действие (см. "Руководство Монстров").

Защетка: "Будьте наготове, друзья, я чую опасность!"

Если Бренвол принимает гибридную форму, используйте следующую измененную статистику.

Инициатива +5

АС 19, касание 15, застигнутый врасплох 14

Нр 172; **DR** 10/серебро

Стойкость +12, **Рефлексы** +14

Рукопашная мастерской работы тяжелая булава +6 (1d8+1) и укус +2 (1d6 плюс проклятие ликантропии) или

Рукопашная 2 когтя +6 (1d4+1) и укус +2 (1d6 плюс проклятие ликантропии) или

Дальнобойная мастерской работы короткий лук +10 (1d4/x3) или

Дальнобойная мастерской работы короткий лук +8/+8 (1d4/[ts3]) с Быстрым Выстрелом

Захватывание +6

Специальные действия: Проклятие ликантропии

Способности: Сила 12, Ловкость 20, Телосложение 17

SQ: не может читать заклинания в гибридной форме

Проклятие ликантропии (Su): Цель успешной атаки укусом должна сделать DC 15 спасбросок Стойкости или получить ликантропию, если она Маленькая, Средняя или Большая.

Если Бренвол принимает форму волка, используйте следующую измененную статистику.

Инициатива +5

АС 17, касание 15, застигнутый врасплох 12

Нр 172; **DR** 10/серебро

Стойкость +12, **Рефлексы** +14

Рукопашная укус +7 (1d6 плюс проклятие ликантропии)

Варианты атаки: Подсечка

Захватывание +2

Специальные действия: Проклятие ликантропии

Способности: Сила 12, Ловкость 20, Телосложение 17

SQ: Не может читать заклинания в форме волка

Проклятие ликантропии (Su): Цель успешной атаки укусом должна сделать DC 15 спасбросок Стойкости или получить ликантропию, если она Маленькая, Средняя или Большая.

Подсечка: При успешной атаке укусом +1 к подсечке как свободное действие (см. "Руководство Монстров").

Волк животное-компаньон, CR -

N Среднее животное

Инициатива +2; **Чувства:** Видение при слабом освещении, нюх; Слушание +3, Обнаружение +3

АС 14, касание 12, застигнутый врасплох 12

Нр 13 (2 HD)

Стойкость +5, **Рефлексы** +5, **Воля** +1

Скорость 50 футов (10 квадратов)

Рукопашная укус +3 (1d6+1)

Пространство 5 футов; **Досыгаемость** 5 футов.

Базовая атака +1; **Захватывание** +2

Варианты атаки: Подсечка

Способности: Сила 13, Ловкость 15, Телосложение 15, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 6

SQ: 1 бонусная уловка

Умения: Прослеживание^B, Фокус Оружия (укус)

Навыки: Скрытность +2, Слушание +3, Бесшумное Движение +3, Обнаружение +3, Выживание +1 (+5 при прослеживании нюхом)

Подсечка: При успешной атаке укусом +1 к подсечке как свободное действие (см. "Руководство Монстров").

Брейарг Камнелом

Брейарг родился в Великой Трещине в 1306 DR. Подобно многим дварфам, рожденным в этом году, у него есть близнец. Брейарг и его брат Диарг прибыли в Вилонский Предел год назад по приказу своего храма в Великой Трещине. Брейарг дружелюбен и общителен с посетителями и любит приветствовать других золотых и щитовых дварфов на своей территории. Он особенно заинтересован разговорами с любыми золотыми дварфами-женщинами, прибывающими в область, поскольку он и его брат хотят в один прекрасный день жениться и осесть.

Брейарг немного выше типичных золотых дварфов, с коричневой кожей, румяными щеками, короткими черными волосами и ухоженной бородой. У него стальной шлем, а полумаска сделана из бронзы подобно святому символу его бога. Бронзовый символ полумаски есть на его щите, под ним изображена перчатка с глазом Хелма (показывая его службу Хелму, но преданность Горму Галтину).

Как член Товарищества Пурпурного Посоха, он присягнул защищать дварфов, живущих в тех местах, которые станут Святым Царством. Брейарг отвечает перед церковью Хелма, наблюдая за межрасовыми общинами в лесу и горах, но плотнее всего присматривает за благосостоянием шахтеров-дварфов. Неофициально старшие Товарищи рассматривают Брейарга как связь с сообществом дварфов, и надеются, что его приятные манеры и навыки поощрят других дварфов строить дома в этой области. Любой дварф - предполагаемый Товарищ встречается с Брейаргом, и если он считает его подходящим, то рекомендует его старшим Товарищам.

Брейарг Камнелом, CR 6

Мужчина золотой дварф паладин Горма Галтина 6 на службе Хелма

LG Средний гуманоид

Инициатива +3; **Чувства:** Темновидение 60 футов; Слушание +1, Обнаружение +5

Аура храбрости (10 футов, союзники +4 против страха)

Языки: Общий, Дварфский

АС 20, касание 10, застигнутый врасплох 20; +4 АС против гигантов

Нр 51 (6 HD)

Иммунитет: Болезнь, страх

Сопротивления: +2 на спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям эффектов, стабильность (+4 против натиска быка и подсечки)

Стойкость +9 (+11 против яда), **Рефлексы** +2, **Воля** +4; Инициация Святого Царства

Скорость 20 футов (4 квадрата)

Рукопашная мастерской работы боевой топор +9/+4 (1d8+2/x3) или

Дальнобойная мастерской работы тяжелый арбалет +6 (1d10/x3)

Пространство 5 футов; **Досыгаемость** 5 футов.

Базовая атака +6; **Захватывание** +8

Варианты атаки: +1 на атаки против аберраций

Специальные действия: Поразить зло 2/день (+1 атака, +6 урон), возложение рук 6 пунктов/день, изгнание нежити 4/день (+1, 2d6+3, 3-й)

Подготовленное заклинание паладина (CL 3-й):

1-й - тревога

Подобные заклинания способности (CL 3-й):

По желанию - обнаружение зла

1/неделю - удаление болезни

Способности: Сила 14, Ловкость 8, Телосложение 17, Интеллект 11, Мудрость 13, Харизма 12

SQ: Знание камня (см "Руководство Игрока"), специальное верховое животное (нет в настоящее время)

Умения: Улучшенная Инициатива, Инициация Святого Царства (см. выше) *, Близнец Грома

* Брейарг квалифицирован для этого умения, потому что, хотя он и поклоняется Горму Галтину, Горм предоставляет его службу Хелму.

Навыки: Ремесло (ковка оружия) +6, Дипломатия +7, Излечение +5, Знание (местное Святое Царство) +1, Знание (религия) +4, Обнаружение +5

Имущество: Боевой топор мастерской работы, мастерской работы тяжелый арбалет с 50 зарядами, мастерской работы полный пластинчатый доспех, мастерской работы большой стальной щит, боевой топор мастерской работы, *кольцо защиты* +1, *плащ сопротивления* +1, 115 gr

Зацепка: "Я здесь для того, чтобы служить интересам дварфов и защищать жизни дварфов".

Далтирия

Далтирия - военнизированная женщина-кентавр, ветеран боя, не боящаяся рвануть с разбега на врага. Мать двоих детей, она потеряла своего третьего жеребенка при атаке хобгоблинов и после этого обучалась военному делу, чтобы иметь возможность мстить за свое мертвое потомство. Она прохладно-дружественна к незнакомцам, но очень подозрительна и враждебна к оркам, гоблиноидам и подобным гуманоидным существам, склонным ко злу. Хотя она много времени посвящает заботе о своих детях, она старается практиковаться с оружием ежедневно и для тренировки устраивает спарринги с другими кентаврами (и с вемиками в редких случаях, когда эти две группы встречаются). Так как ее сын и дочь - потомство лидера кентавров Клыкощитов (как и многие другие молодые кентавры области), у нее есть некоторое политическое влияние над своим напарником, хотя она редко использует его.

Одетая в цепную кольчугу и носящая тяжелое копье в дополнение к традиционному оружию кентавров, Далтирия - внушительная фигура, особенно при разбеге с максимальной скоростью. Изначально хрипая, мягкость ее ушла с трудным обучением, хотя она все еще весьма привлекательна для других кентавров из-за ее очевидной силы и здоровья. Она взяла на себя обучение двух своих детей военному делу, и оба они в приближающейся взрослой жизни собираются присоединиться к Клыкощитам, подобно своей матери (хотя ее эта идея не радует). Поскольку она носит *подковы скорости*, она - самый быстрый из членов ее отряда.

Далтирия - способный лейтенант среди кентавров. Ее навыки в бою вкупе с ее естественными склонностями вести и защищать других делает ее хорошим офицером. Она хорошо исполняет приказы, но способна к инициативе, когда это необходимо. С ее магически улучшенной скоростью, она - отличный посыльный, острое копье для маневров замыкания и лучший выбор для охоты за убегающим врагом. Хотя Бренвол (см. выше) и его друзья лучше при тихих маневрах, Далтирия превосходит других в движении компании кентавров в открытый бой, сокрушая зло под своими клинками, стрелами и копытами.

Далтирия, CR 7

Женщина кентавр боец 4

CG Большой чудовищный гуманоид

Инициатива +6; **Чувства:** темновидение 60 футов; Слушание +3, Обнаружение +3

Языки: Эльфийский, Сильванский

АС 19, касание 11, застигнутый врасплох 17; Увертливость, Мобильность

Нр 64 (8 HD)

Стойкость +8, **Рефлексы** +7, **Воля** +6

Скорость 100 футов (20 квадратов); Быстрая Атака

Рукопашная длинный меч +12 (2d6+7/19-20) или

Рукопашная тяжелое копье +13 (2d6+7/x3) или

Рукопашная тяжелое копье +13 (4d6+14/x3) при разбеге

Дальнобойная композитный длинный лук +9 (2d6+5/x3)

Пространство 10 футов; **Досыгаемость** 5 футов.

Базовая атака +8; **Захватывание** +16

Варианты атаки: Силовая Атака

Способности: Сила 20, Ловкость 14, Телосложение 16, Интеллект 8, Мудрость 13, Харизма 13

Умения: Увертливость, Мобильность, Силовая Атака, Быстрая Атака, Фокус Оружия (копыто), Фокус Оружия (тяжелое копье), Специализация Оружия (тяжелое копье)

Навыки: Дипломатия +3, Слушание +3, Бесшумное Движение -1, Обнаружение +3, Выживание +2

Имущество: Длинный меч, тяжелое копье, композитный длинный лук (+5 бонус Силы) с 20 стрелами, цепная кольчужная попона, *подковы скорости*

Зацепка: "Я обрушусь на моих врагов, как обрушиваются волны на берег при шторме".

Доргафал Скалодрождь

Доргафал - скальный гном, родившийся и выросший в Шэдоудейле. Даже ребенком он интересовался историями, и он учился быть актером и оратором. Взрослым он путешествовал по большинству западного Фаэруна, собирая истории, новости и строя общую ненависть к Жентариму и Культуре Дракона, оба из которых пытались убить его, когда он сталкивался с их делами. Дорг присоединился к Стражам Плетения ради возможности обмениваться информацией с другими странниками и присматривать за магами, сделавшими его жизнь чрезвычайно опасной. Покровитель Дорга - Омга, но его кузен - священник Баравара Плащ Теней, и через него Стражи поддерживают хорошие связи с общинами гномов.

Дорг - скальный гном среднего размера, с коричневой кожей, рыжими волосами, синими глазами и короткой черной бородкой. Он одевается в удобную кожанку и мифриловую цепную рубаху. Он общителен, разговаривает руками и любит играть своим вокальным диапазоном, используя различные голоса при беседе или даже будучи один (обычно пересказывая линии пьес, что заставляет некоторых людей думать, что он немного безумен, но он вполне нормален). Он очень хорошо судит о людях и обычно может распознать, когда кто-либо лжет или блефует, но никогда не позволяет открыть это. Он носит *фоклчанскую бандуру*^{Mar}.

Дорг - исследователь, репортер и хранитель знаний Стражей. Он имеет много контактов за пределами организации и, по общему мнению, имеет шпионов на низших уровнях Жентарима, что позволяет ему узнавать, куда дует ветер некоторых

из низших действий жентов. Хотя он не особенно силен в бою, он хорош в искусстве заходить и выбираться из опасных мест, а также приличный целитель.

Доргафал Скалодрожь, CR 7

Мужчина скальный гном бард 7

NG Маленький гуманоид

Инициатива +7; **Чувства:** Видение при слабом освещении; Слушание +5, Обнаружение +1

Языки: Общий, Гномский, Драконий, Чондатанский

АС 18, касание 14, застигнутый врасплох 15; +4 АС против гигантов

Нр 31 (7 HD)

Стойкость +3, **Рефлексы** +8, **Воля** +6 (+8 против иллюзий)

Скорость 20 футов (4 квадрата)

Рукопашная короткий меч +3 (1d4-1/19-20) или

Дальнобойная легкий арбалет +7 (1d6/19-20)

Пространство 5 футов; **Достижимость** 5 футов.

Базовая атака +5; **Захватывание** +0

Варианты атаки: +1 на атаку против кобольдов и гоблиноидов

Специальные действия: Бардская музыка 7/день (*предложение*, вдохновить компетентность, вдохновить храбрость +1, *очарование* 3 цели, *противопесня*).

Известные заклинания барда (3/4/3, CL 7-й):

2-й - *кошачья грация*, *обнаружение мысли* (DC 14), *невидимость*, *языки*

1-й - *оживление веревки*, *лечение легких ран*, *маскировка себя*, *сон*

0-й - *ошеломление* (DC 12), *узнать направление*, *рука мага*, *исправление*, *сообщение*, *малая маскировка* ^{Mag}.

Подобные заклинаниям способности (CL 1-й):

1/день - *танцующие огни*, *звук привидения* (DC 14), *ловкость рук*, *говорить с животными* (только норные млекопитающие, продолжительность 1 минута).

Способности: Сила 8, Ловкость 16, Телосложение 12, Интеллект 14, Мудрость 12, Харизма 15

SQ: Бардское знание +9

Умения: Артист, Улучшенная Инициатива, Скрытный

Навыки: Концентрация +3, Дипломатия +7, Скрытность +11, Знание (тайны) +7, Знание (местный Кормир) +6, Знание (местные Долины) +7, Знание (местная Сембия) +4, Знание (местное Побережье Меча) +6, Знание (местный Уотердип) +5, Знание (местное Западное Сердцеземье) +5, Слушание +5, Бесшумное Движение +13, Исполнение (акт), Исполнение (струнные инструменты) +6, Исполнение (красноречие) +14, Чувство Мотива +10, Колдовство +7

Имушество: короткий меч, легкий арбалет с 50 зарядами, мифриловая цепная рубаха, *фоклучанская бандура* ^{Mag}, цепная рубаха, *плащ Харизмы* +2, 150 gp

Зацепка: "Это напоминает мне пьесе о тролле и мальчике, которую я видел в Уотердипе. Вам это знакомо? Нет?"

Керри Талиндрас

Керри - кормирский полуэльф, дочь человека-швеи и авантюриста-лунного эльфа, имеющего вкус к экзотической моде. Она переняла взгляды и отношение своего отца и покинула дом, чтобы присоединиться к церкви Суни, как только стала достаточно взрослой. Ее персональная цель - избавить мир от уродства, и она использует свою красоту и магию, чтобы показать народу потребность мира в любви и страсти. Она присоединилась к Товариществу Пурпурного Посоха, чтобы сыграть свою роль в создании земли, где народ может быть страстен друг к другу и к своей работе.

Керри напоминает высокого лунного эльфа, с бледной кожей, черными волосами с серебряным пятном спереди и испещренными золотым синими глазами. Она миниатюрна, и хотя она привлекательна, некоторые могут сказать, что она - скорее симпатичный сорванец, чем красotka. Подобно своему отцу, она одевается в фешенебельную одежду, не позволяя своей провинциальной предыстории не давать ей выглядеть лучше. Ее легко узнать по блестящему красному *плащу сопротивления*, несущему незначительный магический эффект, позволяющий ей немного менять его оторочку и вышивку, чтобы подогнать их под остальную часть ее одеяния.

Роль Керри в Товариществе - объяснить посетителям планы Святого Царства и выяснить, как они могут помочь осуществлению этого плана. Она очень очаровательна и нежна и не против иногда провести ночь с привлекательным гостем. Керри - честная персона, а не лучший судья при взаимодействии с привлекательными мужчинами; таким образом, Товарищи воспринимают любую из ее рекомендаций новым членам с долей иронии, но ценят ее способность улаживать споры и устанавливать дружественные контакты со вновь прибывшими.

Керри Талиндрас, CR 5

Женщина лунный полуэльф клерик Суни 5

NG Средний гуманоид (эльф)

Инициатива +2; **Чувства:** Видение при слабом освещении; Слушание +2, Обнаружение +2

Языки: Общий, Эльфийский, Чондатанский

АС 17, касание 14, застигнутый врасплох 14; Увертливость, Мобильность

Нр 24 (5 HD)

Иммунитет: Сон

Стойкость +5, **Рефлексы** +5, **Воля** +6 (+8 против зачарования); Инициация Святого Царства

Скорость 30 футов (6 квадратов)

Рукопашная легкая булава +2 (1d6-1) или

Дальнобойная легкий арбалет +6 (1d8/19-20)

Пространство 5 футов; **Достижимость** 5 футов.

Базовая атака +3; Захватывание +2

Специальные действия: Изгнание нежити 5/день (+4, 2d6+7, 5-й или +6, 2d6+9, 5-й с предоставленной силой домена Зачарования), защитный оберег 1/день (см "Руководство Игрока")

Подготовленные заклинания клерика (CL 5-й):

3-й - *магический круг против зла, предложение* ^Д (DC 14)

2-й - *спокойные эмоции* ^Д (DC 12), *задержка яда, сделать целое*

1-й - *зачарование персоны* ^Д (DC 12), *лечение веры* ^{Маг}, *магическое оружие, затеняющая мгла, санктуарий* (DC 12)

0-й - *создать воду, руководство, свет, очистить еду и питье, достоинство*

Д: Заклинание домена. Домены: Зачарование, Защита.

Способности: Сила 8, Ловкость 16, Телосложение 10, Интеллект 12, Мудрость 13, Харизма 14

Умения: Увертливость, Мобильность, Инициация Святого Царства (см. выше)

Навыки: Концентрация +5, Дипломатия +9, Сбор Информации +5, Излечение +6, Знание (религия) +6, Слушание +2, Поиск +2, Обнаружение +2

Имущество: Легкая булава, легкий арбалет с 50 зарядами, +1 *подбитая кожа, кольцо защиты +1, плащ сопротивления +1*, 80 gp

Зацепка: "Если мне удастся заставить вас опустить оружие, мы сможем поговорить об этом. Вы кажетесь достаточно хорошими, несмотря на весь этот гнев".

Рамас-Тет Анк

Рамас-Тет - малхорандский прорицатель и прихожанин Тота. Второй сын мощного торгового семейства, он использовал свое унаследованное богатство, чтобы оплатить магическое обучение, окончив занятия намного раньше срока. Рамас-Тет приучен иметь дело с иностранцами и с сильными мира сего, говорит на нескольких языках и содержит превосходную библиотеку в своем личном имении. Будучи авантюристом в Старых Империях, он имел несколько враждебных столкновений с тэйскими волшебниками, и этот опыт сделал его решительным в противостоянии их планам при любой возможности. Он после долгого путешествия разыскал Алувона в Арабеле и первым из своей земли присоединился к Стражам Плетения.

Подобно всем волшебникам Малхоранда, Рамас-Тет отмечает свой лоб двумя концентрическими кругами, хотя в отличие от большинства он фактически татуирует их там как часть "третьего глаза" - символа, представляющего его фокусировку на магии предсказания. Он высокий, стройный человек с болезненной кожей и карими глазами; у него черные волосы, но он сбрасывает их начисто. Он носит простого покроя одежду из прекрасного шелка и много драгоценностей. Неосведомленный народ может принять его за Красного Волшебника, но он никогда не носит красного и у него нет избытка татуировок, обычного для тэйских магов.

Рамас-Тет - квалифицированный дипломат, помогающий сглаживать напряженные отношения между западными и восточными членами группы. Его владение многими языками означает, что он может без использования магии общаться практически с любым. Большинство информации организации об областях дикой и мертвой магии приходит из его собственной библиотеки, и он держит в своем доме копии всех отчетов о находках группы. Хотя технически и не лейтенант, он уважается лейтенантом Скалда и время от времени уделяет ему время. Он любит делать свитки и берет на себя копирование западных заклинаний, которые могут оказаться полезными его партнерам-малхорандцам.

Рамас-Тет Анк, CR 9

Мужчина человек прорицатель 9

LN Средний гуманоид

Инициатива +5; Чувства: Слушание +2, Обнаружение +8

Языки: Общий, Малхорандский, Агларондский, Чессентский, Чондатанский, Тэйский

АС 14, касание 12, застигнутый врасплох 3

Нр 22 (9 HD)

Стойкость +4, Рефлексы +5, Воля +11

Скорость 30 футов (6 квадратов)

Рукопашная мастерской работы кинжал +5 (1d4/19-20)

Пространство 5 футов; **Досыгаемость** 5 футов.

Базовая атака +4; Захватывание +4

Подготовленные заклинания волшебника (CL 9-й):

5-й - *сломать зачарование, телепатическая связь Пари*

4-й - *зачарование монстра* (DC 17), *нахождение существа, наблюдение* (DC 17)

3-й - *яснослышание/ясновидение, полет, удержание персоны* (DC 16), *реверс стрел* ^{Маг}

2-й - *обнаружение мысли* (DC 15), *нахождение объекта, сопротивление энергии, видеть невидимость, подъем наука*

1-й - *зачарование персоны* (DC 14), *постигать языки, обнаружение секретных дверей, вынесите элементы, видение при слабом освещении* ^{Маг}

0-й - *обнаружение магии, свет, рука мага, открыть/закрыть, читать магию*

Способности: Сила 10, Ловкость 12, Телосложение 10, Интеллект 17, Мудрость 14, Харизма 13

Умения: Боевое Колдовство, Обнаружение Пользователя Теневого Плетения (см. выше), Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Переговорщик, Написание Свитка, Тихое Заклинание

Навыки: Концентрация +5, Ремесло (каллиграфия) +5, Расшифровка Записи +10, Дипломатия +8, Знание (тайны) +13, Знание (местный Агларонд) +4, Знание (местный Кормир) +4, Знание (местный Малхоранд) +6, Знание (местный Тэй) +4, Знание (местный Уотердип) +4, Знание (религия) +5, Чувство Мотива +3, Языки (Чондатанский, Тэйский), Колдовство +13, Обнаружение +8

Имущество: Кинжал мастерской работы, *брошка щита* (50 пунктов), *жемчужина силы* (заклинание 1-го уровня), *наручи доспеха +2, кольцо защиты +1, плащ сопротивления +1, глаза орла, зеркало наблюдения, 448 gp*

Книга заклинаний: Подготовленные заклинания, плюс 0-й - все, кроме призывания; 1-й - *зачарование персоны, постигать языки, обнаружение секретных дверей, вынести элементы, падение пера, идентификация, узнать защиты* ^{Маг}, *видение при слабом освещении* ^{Маг}, *щит, истинный удар*; 2-й - *смертельный доспех* ^{Маг}, *опаляющий луч*; 3-й - *анализ портала, огненный шар, разрыв Теневого Плетения* +; 4-й - *обратная реакция* ^{Маг}, *огненный щит, порталный колодец* +, *каменная форма*; 5-й - *стенопроход*.

Зацепка: "Возможно, Вам стоит прислушаться к самим себе, чтобы услышать то, что старается сказать Вам Ваше сердце".

Риндон Васато

Риндон - сын ташаланского винного торговца и вдовы кормирского торговца. Выросший на рассказах отца о трусливых юань-ти и их человекоподобном облике, Риндон осторожен к предоставлению своего доверия и дружбы. Он, как известно, спокойно наблюдает за персоной в течение нескольких дней (в городке или в лесу) перед тем, как поговорить с ней (иногда используя ташаланские карты предсказания - подарок отца - для определения того, что она скажет). Он проводит большинство времени на краю поселения, так как не любит спать под крышей. Риндон доказывал свою лояльность Товариществу Пурпурного Посоха вновь и вновь и является их самым доверенным агентом. Будучи служителем Селунэ, подобно народу своего отца он очень уважает Савраса Всевидящий. Он не очень болтлив и обычно ведет примером.

У Риндона черные волосы и почти оливковая кожа, и, поскольку он невысок и жилист, некоторые ошибочно на первый взгляд принимают его за дикого эльфа. Он одевается в цвета лесистой местности и носит ташаланский арбалет и сделанный дварфами короткий меч. Его животный компаньон - кровавая гончая.

Риндон - разведчик, проводник и шпион Товарищества. Он патрулирует границы территории группы, ведет вновь прибывших через лес к поселениям и наблюдает за предполагаемыми и новыми рекрутами на предмет подозрительного поведения. Поскольку он знает больше территории Товарищества, чем большинство других рейнджеров, они часто поручают ему показывать новым членам места, которые они, как ожидается, будут патрулировать; также многие из них видят в нем наставника, который поможет им найти их место в организации.

Риндон Васато, CR 8

Мужчина человек рейнджер Селунэ 8

CG Средний гуманоид

Инициатива +3; **Чувства:** Слушание +13, Обнаружение +13

Языки: Общий, Ташаланский, Чондтанский, Оркский

АС 17, касание 14, застигнутый врасплох 13

Нр 36 (8 HD)

Стойкость +6, **Рефлексы** +6, **Воля** +2

Скорость 30 футов (6 квадратов); шаг лесистой местности

Рукопашная +1 *короткий меч* +11/+6 (1d6+1/19-20) или

Дальнобойная мастерской работы легкий арбалет +13 (1d8/19-20)

Пространство 5 футов; **Достигаемость** 5 футов.

Базовая атака +8; **Захватывание** +9

Варианты атаки: Одобренный враг гоблиноиды +4, одобренный враг чудовищные гуманоиды +2

Боевое оснащение: *Микстура лечения легких ран*

Подготовленные заклинания рейнджера (CL 4-й):

1-й - *задержать яд, милосердие охотника* ^{Маг}

Способности: Сила 12, Ловкость 18, Телосложение 10, Интеллект 14, Мудрость 13, Харизма 8

SQ: Животный компаньон, связь с компаньоном, доля заклинаний, дикое сочувствие +7 (+3 магические твари), быстрое прослеживание (см. "Руководство Игрока")

Умения: Настороженность, Выносливость ^Б, Разъяренный Разгон ^{РИФ}, Великая Борьба Двумя Оружиями ^Б, Самостоятельный, Прослеживание ^Б, Борьба Двумя Оружиями ^Б, Фокус Оружия (короткий меч)

Навыки: Подъем +6, Приручение Животного +4, Излечение +7, Скрытность +14, Знание (природа) +5, Знание (география) +5, Слушание +13, Бесшумное Движение +19, Поиск +7, Чувство Мотива +5, Обнаружение +13, Выживание +13, Плавание +6

Имущество: Боевое оснащение, плюс +1 *короткий меч*, легкий арбалет мастерской работы с 50 зарядами, мастерской работы подбитая кожа, *перчатки Ловкости* +2, *ботинки эльфоподобных*, ташаланские карты предсказания, 25 gp

Зацепка: "Я наблюдал за Вами, стараясь почувствовать, кто Вы есть на самом деле".

Собака животное-компаньон, CR -

N Маленькое животное

Инициатива +3; **Чувства:** Видение при слабом освещении, нюх; Слушание +5, Обнаружение +5

АС 18, касание 14, застигнутый врасплох 15

Нр 19 (3 HD) **Сопrotивления:** Уклонение

Стойкость +4, **Рефлексы** +5, **Воля** +1

Скорость 40 футов (8 квадратов)

Рукопашная укус +3 (1d4+2)

Базовая атака +1; **Захватывание** -2

Способности: Сила 14, Ловкость 18, Телосложение 15, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 6

SQ: 2 бонусных уловки

Умения: Настороженность, Крепость, Прослеживание ^Б

Навыки: Прыжок +8, Слушание +5, Обнаружение +5, Выживание +1 (+5 при прослеживании нюхом)

Сарэйд Гедрегост

Сарэйд - превращающий из Халруаа и член Стражей Плетения, любящая хранить о себе дух тайны. Имя, которое она использует - почти наверняка псевдоним (оно столь же обычно, как "Дорн Бакмен" в Кормире), но Алувона доверяет ей абсолютно, приняв ее в качестве первого из новичков. Сарэйд несколько раз за короткую историю организации отказывалась от положений власти, потому что она - одна из тех необычных халруанцев, которые предпочитают действия и исследования изучению и одиночеству. Сарэйд - набожный последователь Азута, и именно ее усилия убедили Алдима Белого (халруанский "белый некромант", последователь Велшаруна) присоединиться к Стражам.

Сарэйд - высокая, светлокочная женщина с черными волосами и синими глазами, легко узнаваемая по своему необычному посоху и изменениям, которые она сделала со своим телом когда-то прошлым. У нее нет левого глаза, и глазница пылает сероватым светом (хотя этот свет исчезает, когда ей это необходимо, демонстрируя лишь серый туман, заполняющий глазницу). Ее правая рука заменена оживленной серой каменной рукой, парящей прямо у ее гладкого запястья. Левая рука помогает этой каменной руке, плавающая над ее посохом и иногда перемещаясь по согласию владельца, указывая на что-то интересное.

Сарэйд - вестник новостей, проводник, разведчик и боевой маг Стражей. Являясь одним из членом с доступом к заклинанию *телепорт* (которое она готовит каждый день), она часто призывается для спасения при опасных ситуациях. Ей приятно брать новых членом под свое крыло и давать им незначительные магические изделия с одним использованием, чтобы они помогли им выполнить их первые немногие задачи для Стражей. Ее деревянный посох может стрелять лучами огня.

Сарэйд Гедрегост, CR 12

Женщина человек превращающий 12

NG Средний гуманоид

Инициатива +6; **Чувства:** Слушание +3, Обнаружение +3

Языки: Общий, Халруаа, Халфлингский, Шаарский

АС 20, касание 20, застигнутый врасплох 18

Нр 54 (12 HD)

Стойкость +6, **Рефлексы** +6, **Воля** +9 (+11 против иллюзий)

Скорость 30 футов (6 квадратов)

Рукопашная посох Сарэйд +6 (1d6) или

Дальнобойная посох Сарэйд +8 касание (эффект *опалющего луча*, CL 12-й;

см. "Книгу Игрока") **Пространство** 5 футов; **Достигаемость** 5 футов. **Базовая атака** +6; **Захватывание** +5

Подготовленные заклинания волшебника (CL 12-й; 1d20+14 для преодоления SR):

6-й - *дезинтеграция* (DC 20), *великое рассеивание магии*, *призматический глаз*^{Mag} (DC 22)

5-й - *мрачный полиморф* (DC 19), *конус холода* (DC 21), *меньший железный страж*^{Mag}, *телепорт*

4-й - *дверь измерений*, *полиморф*, *мнемонический зачарователь Рари*, *крик* (DC 20)

3-й - *проблеск*, *рассеивание магии*, *сверкающая сфера*^{Mag} (DC 19), *замедление* (DC 17), *предложение* (DC 17)

2-й - *кошачья грация* (2), *стук* (2), *уловка веревки*, *видеть невидимость*

1-й - *сжигающие руки* (DC 17), *падение пера*, *железные кишки*^{Mag}, *своенравные нервы Каупаэра*^{Mag}, *доспех мага*

+ *магическая ракета*

0-й - *обнаружение магии*, *вспышка*, *рука мага*, *сообщение*, *читать магию*

+ Всегда наложено

Способности: Сила 8, Ловкость 14, Телосложение 14, Интеллект 18, Мудрость 13, Харизма 12

Умения: Настороженность, Боевое Колдовство, Создание Посоха, Создание Чудесного Предмета, Улучшенная Инициатива, Написание Свитка, Фокус Заклинания (воплощение), Проникновение Заклинания, Мудрость Заклинаний^{РИФ}

Навыки: Блеф +7, Концентрация +14, Дипломатия +5, Излечение +5, Знание (тайны) +14, Знание (строительство подземелий) +9, Знание (география) +9, Знание (местное Халруаа) +9, Знание (религия) +9, Слушание +3, Колдовство +14, Обнаружение +3

Имущество: *Посох Сарэйд* (27 зарядов), *наручи доспеха* +4, *плащ сопротивления* +3, *амулет здоровья* +4, 2,890 gp

Книга заклинаний: Подготовленные заклинания, плюс: 0-й - все, кроме иллюзии и некромантии; 1-й - *быстрое отступление*, *силовая волна*^{Mag}, *прыжок*, *верховое животное*; 2-й - *выносливость медведя*, *темновидение*, *опалющий луч*; 3-й - *черный свет*^{Mag}, *огненный шар*; 4-й - *зачарование монстра*, *зачарователь заклинаний*^{Mag}, *энергетические сферы Тирумаэла*^{Mag}; 5-й - *полет над землей*, *преобразовывать скалу в грязь*, *стена камня*; 6-й - *стеклянный удар Дхуларка*^{Mag}

Защепка: "Я вернулся! Вы не поверите новостям, которые я принес от ваших друзей".

Штормокрыл

Штормокрыл - предприимчивый молодой гигантский орел, член Клыкощитов и часть Гнезда Штормового Ветра. Традиция орлов его гнезда - давать своему потомству имена предков, и Штормокрыл - третий носящий это имя. Поскольку предыдущие его носители стали могучими героями, его товарищи ожидают подобного и от него, и он более чем готов исполнить их ожидания. Штормокрыл широко путешествует в поисках народа, нуждающегося в помощи, и имеет обширные контакты с рейнджерами и друидами близлежащих земель, а также с членами Арфистов Изумрудного Анклава и даже с прогрессивным тэйским волшебником, путешествующим в Западном Сердцеземье. Он встречался с ограми и даже с уединенным виверном, и когда-то сорвал жентаримского небесного мага со спины его верхового животного, позволив ему упасть с огромной высоты. Он любит пикировать и кружиться и известен как демон "Небесное Перо" нескольким племенам злых гуманоидов, которых он любит преследовать и требовать отказа от их злых путей (его магическое кольцо помогает ему поддерживать образ магического существа для суеверных гуманоидов).

У Штормокрыла коричневые перья на большинстве тела и светло-коричневые перья на голове, шее и груди. Его клюв желто-коричневый, глаза черные, острые и жестокие, а ноги бугряты могучими сухожилиями. Его когти того же цвета, что и клюв, и он ежедневно точит их о камни. Он носит на одном из когтей магическое золотое кольцо, позволяющее ему стать невидимым однажды в день; подобно его имени, это кольцо передается из поколения в поколение. Когда он знает, что он должен нести кого-то в течение долгого времени, он обычно носит простую упряжь поперек спины или держит в когтях гамак, так что его гостю вполне удобно.

Штормокрыл и другие орлы группы - воздушные солдаты Клыкошитов. Когда летучие хищники типа вивернов и маленьких драконов входят на территорию Клыкошитов, гнездо собирается, чтобы отогнать или убить их. Их также призывают для спасения друзей в трудных местах или вытаскивания ускользающих в середине битвы вражеских лидеров на переговоры. Если Белая Стая (см. Бренвол, выше) устраивает засаду и кентавры являются конницей, орлы - воздушная поддержка, посылающая кинжалы ужаса во вражеские сердца, когда он и его товарищи нападают с облачного неба. Он первым говорит с новыми летучими членами группы и более чем желает возглавлять их, часто при этом проверяя их навыки в полете.

Штормокрыл, CR 9

Мужчина гигантский орел рейнджер Льюру 6

CG Большая магическая тварь

Инициатива +3; **Чувства:** Видение при слабом освещении; Слушание +6, Обнаружение +15

Языки: Общий, Ауран

АС 18, касание 14, застигнутый врасплох 14

Нр 59

Сопrotивления: Уклонение

Стойкость +11, **Рефлексы** +13, **Воля** +5

Скорость 10 футов (2 квадрата), полет 80 футов (средне)

Рукопашная 2 когтя +15 (1d6+6) и укусы +13 (1d8+3)

Пространство 10 футов; **Достигаемость** 5 футов.

Базовая атака +10; **Захватывание** +20

Варианты атаки: Одобренный враг гиганты +4, одобренный враг драконы +2

Боевое оснащение: *Малое кольцо невидимости* (1/день, CL 3-й)

Подготовленные заклинания рейнджера (CL 3-й):

1-й - *магический клык*, *сопротивление энергии*

Способности: Сила 22, Ловкость 19, Телосложение 15, Интеллект 10, Мудрость 14, Харизма 12

SQ: Животный компаньон (нет в настоящее время)

Умения: Настороженность, Атака с Лета, Великая Борьба Двумя Оружиями ^B, Мультиатака, Прослеживание ^B,

Борьба Двумя Оружиями ^B, Крыловорот

Навыки: Знание (география) +3, Знание (природа) +8, Слушание +12, Чувство Мотива +7, Поиск +6, Обнаружение +18, Выживание +9

Имущество: Боевое оснащение, плюс *кольцо защиты* +1, *амулет естественного доспеха* +1, 340 gp

Зацепка: "Я шпиону за вашими врагами! Пикируйте, и пусть ваши когти будут готовы к войне!"

Монстры

Следующие монстры были либо созданы добрыми существами, либо могут служить союзниками, когортами, верховыми животными или животными-компаньонами доблестных героев.

Боевое чучело (Battle effigy)

Средняя конструкция

Hit Dice: 7d10+20 (58 hp)

Инициатива: +0

Скорость: 20 футов (4 квадрата)

Класс доспеха: 18 (+8 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 18

Базовая атака/захватывание: +5/+9

Атака: Великий топор +9 рукопашная (1d12+6/x3 плюс ошеломление)

Полная атака: Великий топор +9 рукопашная (1d12+6/x3 плюс ошеломление)

Специальные атаки: Ошеломление

Специальные качества: Черты конструкции, DR 5/адамантин, быстрое лечение 5

Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +2, Воля +2

Способности: Сила 18, Ловкость 10, Телосложение 10, Интеллект -, Мудрость 11, Харизма 1

Окружающая среда: Любая dwarфская земля или подземелье

Организация: Уединенный или пара

Оценка вызова: 6

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Продвижение: 8-10 HD (Среднее); 11-21 HD (Большое)

Эта каменная статуя изображает воина-дварфа в тяжелом доспехе и с боевым топором, присевшего в защитной позиции - по крайней мере, пока она внезапно не перемещается, загораясь вам дорогу.

Боевое чучело - конструкция, разработанная дварфами и по обыкновению охраняющая существенные места в пределах их подземных областей. Обычно построенные, чтобы выглядеть как крепкие воины-дварфы, вооруженные традиционным оружием и носящие тяжелый доспех, боевые чучела часто украшаются клановыми знаками и рунами, гордо показывая всем, кто их сделал.

Большинство времени боевые чучела стоят в бездействии, будучи простым художественным оформлением - в одиночку или парами, в прихожих и по краям дверных проемов, ведущих в хранилища и склепы. Однако, при некоторых условиях, обозначенных его создателем, боевое чучело меняет позицию и пытается заблокировать проход или дверной проем, который охраняет. Оно неуклонно бьется, используя оружие, сработавшее как часть его тела, нанося ужасные удары, но не преследует нарушителей, если они отступают. Боевое чучело имеет высоту около 4 1/2 футов и весит 500 фунтов.

Бой

Боевое чучело имеет одну и только одну цель только: не давать запрещенным существам проходить мимо его позиции. Его атаки прямы и направлены против любого противника, ближайшего к нему. Когда у него нет противников для нападения, оно просто возвращается к своей позиции и ждет условий срабатывания вновь.

Черты конструкции: Боевое чучело иммунно к воздействующим на разум заклинаниям и способностям, яду, сну, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам, некромантским эффектам и любому эффекту, который требует спасброска Стойкости, если он также не работает на объектах. Оно иммунно к дополнительному урону от критических попаданий, несмертельному урону, урона способности, иссушению способности, усталости, истощению или иссушению энергии. Оно не может излечивать урон, но может быть восстановлено. Боевое чучело имеет темновидение до 60 футов и видение при слабом освещении.

Ошеломление (Ex): Любое существо, пораженное атакой боевого чучела, ошеломлено на 1 раунд (Стойкость DC 17 - отменяет). DC спасброска основан на Силе.

Быстрое лечение (Ex): Боевое чучело восстанавливает потерянные очки жизни из расчета 5 в раунд. Быстрое лечение не восстанавливает очки жизни, потерянные от голодания, жажды или удушья, и это не позволяет боевому чучелу вновь утрачивать или прикреплять утраченные части тела.

Лошади

Обыкновенных лошадей, ослов, мулов, зебр и пони можно найти в огромных количествах по всему Фаэруну, каждая из них разводится для определенных задач. Возможно, для некоторых удивительно, что большинство лучших коневодов - люди. Дварфы и гномы никогда не считают легким тащить лошадей в Подземье, эльфы предпочитают магических верховых животных (по сравнению с большинством из которых даже самая ценная лошадь кажется довольно обычной), халфлинги счастливы пользоваться усилиями людей, а орки предпочитают менее домашних животных, типа военных свиней и воргов.

Отметьте, что лошади меряются в ладонях (ладонь равняется 4 дюймам), и измерение роста - расстояние от земли до холки лошади, а не до вершины головы.

Большинство пород лошадей на Фаэруне идентично по цене и характеристикам одному из различных видов лошадей, описанных в "Руководстве Монстров", как детализировано здесь.

Породы тяжелых лошадей включают кремowego ломовика, сембийского ломового амфайлана, породы мирадан и тендал и тележную лошадь Флана.

Породы тяжелых военных лошадей включают амфайланского черного бегуна, осториана и тантранского дестрира.

Породы легких лошадей включают лисьего курьера, балдурианскую верховую лошадь, минтанскую верховую лошадь, дарромара, графскую ездовую, халруанскую, новый лес, эсмелскую дальнеездовую, фермерскую боронующую и маклстоун.

Породы легких военных лошадей включают золотого курьера, пегую Сумеречного Леса, аксиносскую длинноволосую, вилонскую ездовую военную, угольного ястреба и черную тэйскую.

Породы пони включают пони Орсона, пони Гор Снежинки, нетерского пони, лесного пони, рассветного пони и графского пони.

Военные породы пони включают военного пони Молота и военного пони белозит.

На Фаэруне также есть несколько уникальных конских пород, каждая из которых неким способом или путями является исключением из нормы. Эти уникальные породы описаны ниже.

Амфайл серый

Эта разновидность лошадей, разводимая исключительно в Амфайле, далеко на севере, известна по Фаэруну как лояльная и выносливая. Эти пестро-серые легкие лошади имеют рост 16 ладоней (5 фт 4 дм) в холке и в остальном с виду непримечательны. Однако, они высоко оцениваются, что составляет в среднем 225 гр.

Амфайл серый (CR 1): Как легкая лошадь (см. "Руководство Монстров"), кроме: +2 Телосложение, +2 Мудрость, +2 Харизма.

Калимит

Выходцы из Пустыни Калим, эти лошади, как считают, благословлены скоростью самого великого Калима. Калимит - одна из самых известных лошадей Фаэруна, известная своего великой скоростью, выносливостью и чистотой породы. Породу можно отличить по ее красивой и тонкой голове, большим выпуклым глазам, выгнутой шее, широкой груди, шелковистой шерсти, густой гриве и высоко посаженному хвосту. Ростом 14 1/2 ладоней (4 фт 10 дм), эти легкие военные лошади могут быть каштановыми, серыми, чалыми или черными с черно-белыми отметками на морде и ногах. Эти твари высоко оцениваются и столь же высоко ценятся, стоимость их составляет в среднем 1,650 гр.

Калимит (CR 1): Как легкая военная лошадь (см. "Руководство Монстров"), кроме: скорость 70 футов, +2 Телосложение.

Чионтар

Названный по имени области его распространения, чионтар известен разнообразием названий, включая Достигающий и Кормитская верховая лошадь. Он популярен по всему Западному и Восточному Сердцеземью и известен в Хлутваре, Ирайборе, Асбравне, Арабеле, Вэймуте и Харроудейле. Чондатанцы из Вилонского Предела первоначально вывели эту легкую лошадь столетия назад; чионтар демонстрирует влияние калимитов и дамбрай. Кормирцы усовершенствовали породу. Он имеет рост 16 ладоней (5 фт 4дм) в холке, длинную шею и величественную голову с широко поставленными умными глазами. Цвет шерсти бывает чалым, темно-чалым, каштановым, черным и серым; на морде и ногах обычны белые метки. Эта лошадь сильна и быстра, а также как легко обучаема. Немногие работают - порода особенно ценится путешественниками и посыльными. Твердая, но обычная лошадь, чионтара продается в среднем за 200 гр.

Чионтар (CR 1): Как легкая лошадь (см. "Руководство Монстров"), кроме: скорость 70 футов, +2 Сила, -2 Мудрость. Любой персонаж, едущий на чионтаре, получает +1 бонус по проверкам Поездки.

Кормирский дестрир

Кормирский дестрир - возможно, самая прекрасная тяжелая военная лошадь на всем Фаэруне. Порода относительно нова; Король Азун I заказал и контролировал их размножение где-то около 400 DR из нарс и тарурр. Хотя с ними теперь можно столкнуться по всему западному и северному Фаэруну, лучших кормирских дестриров все еще можно найти на ранчо за Арабелом и Вэймутом. Кормирцы - военные лошади, чаще всего изображаемые на замковых и дворцовых гобеленах на большинстве территории Фаэруна. За пределами Кормира кормирского дестрира можно встретить как работягу, тянущего фургон с пивом или тяжелый плуг. Зрелый жеребец имеет рост до 17 ладоней (5 фт 8 дм) и может весить до 2,200 фунтов. У него широко посаженные выразительные глаза и заметно выпуклый нос. Они часто чалые, гнедые, черные или серые и обычно стоят более 1 гр за фунт, что составляет в среднем 2,500 гр.

Кормирский дестрир (CR 2): Как тяжелая военная лошадь (см. "Руководство Монстров"), кроме: +2 Сила, +2 Мудрость. Любой персонаж, едущий на кормирском дестрире, получает +1 бонус по проверкам Поездки.

Пони Долин

Пони Долин известны под разными названиями по всем Долинам, Лунному Морю, Васту и Дамаре. Эти пони работают на фермах и ранчо, в шахтах и у торговцев по всему региона. Смесь пони и лошадей почти всех пород, пони Долин выглядят как разновидности лошадей, хотя они часто пегие. Однако, порода поддерживает свои превосходные черты - выживание, мощный прыжок и устойчивость. Ростом 12 ладоней (4 фута), пони Долин также популярны как учебные среди богатей центрального и северо-восточного Фаэруна. Они высоко ценятся для пони и стоят 120 гр.

Пони Долин (CR 1/4): Как пони (см. "Руководство Монстров"), кроме: +2 Телосложение; +2 расовый бонус на проверки Баланса, Подъема и Прыжка. Любой персонаж, едущий на пони Долин, получает +1 бонус на проверки Поездки, а проверки Приручения Животного, сделанные против пони Долин, получают +2 бонус.

Дамбрай

Скакуны дамбрай ценятся по всему Сияющему Югу. Дамбрай, покидающий Дамбрат, рассматривается как равный любой легкой военной лошади, которую можно найти в другом месте. По правде говоря, те, кто сумеют заполучить себе чистокровного дамбрай, находят его жестким, быстрым и легко обучаемым. Однако, лишь слабейшие фактически покидают Дамбрат. Тот, кто окажется перед отрядом конницы дамбрай, быстро узнает, что лучшие лошади остаются в Дамбрате. Отряд конницы на дамбрай может двигаться со скоростью, неслыханной для любой другой конницы. Все они обучены битве и очень надежны в бою. Наездники почти никогда не бросают дамбрай, по крайней мере пока лошади живы.

Интересно отметить, что превосходные качества дамбрай уменьшаются за пределами их земли. Возможно, это доказательство того, что трава аркас (растущая только в Дамбрате) действительно создана для лошадей. Лошади питавшиеся травой аркас в первые годы своей жизни, станут превосходящими животными; это - малоизвестный секрет за пределами Дамбрата. Лошади Дамбрата меньше, чем обычные, ростом лишь 13 1/2 ладоней (4 фт 6 дм). Они всегда пегие, как правило, белым по черному или черным по белому. Коричневые и серые встречаются, но редко. Эти удивительные скакуны продаются за 1,800 гр.

Дамбрай (CR 1): Как легкая военная лошадь (см. "Руководство Монстров"), кроме: скорость 70 футов, +2 Ловкость, +2 Телосложение. Проверки Приручения Животного, сделанные против дамбрай, получают +2 бонус, и они могут быть обучены за половину от нормального количества времени.

Пони молота

Разводимый за свою силу и выносливость золотыми дварфами Великой Трещины, пони молота одинаково чувствует себя как дома на поверхности или в глубинах Подземья. Эта порода имеет рост 11 ладоней (4 футов) и имеет плотное, мускулистое сложение, легко выдерживая вес полностью бронированного дварфа. Цвета варьируются от золотого коричневого до черного, хотя грива и пучки волос вокруг лодыжек - всегда светлые. Любимая пища пони молота - грибы всех видов, хотя он будет есть и траву, если нет ничего другого. Эта порода не сильно известна за пределами Шаара, поскольку что редко доступна для продажи вне торгового городка Молот и Наковальня, где золотые дварфы предлагают свое оборудование. Пони молота продается за 400 гр в непосредственной близости к Великой Трещины и аж втрое дороже в других местах.

Пони молота (CR 1/2): Как военная пони (см. "Руководство Монстров"), кроме: +2 Сила, -2 Ловкость, +2 Телосложение, -2 Мудрость, -2 Харизма.

Островной пони

Иллусканский народ неизвестен своим искусством верховой езды. Однако лошадь, или, точнее, пони, сыграла ключевую роль в их цивилизации. Островные пони кажутся родными к островам Бездорожного Моря. 13 ладоней (4 фт 4 дм) ростом, этот большой, мускулистый и выносливый пони имеет маленькие живые уши и бочкообразную грудь. Гнедой,

черный и каштановый - самые обычные цвета; на ногах часто бывают полосы. Его устойчивые и сильные копыта созданы для путешествий по разбитой земле и обычно не требуют обушки. Эти прекрасные пони стоят 75 гр на островах Бездорожного Моря, но могут стоить вдвое дороже в других местах.

Островной пони (CR 1/4): Как пони (см. "Руководство Монстров"), кроме: +2 Сила, +2 Телосложение, -2 Харизма; +2 расовый бонус на проверки Баланса и Подъема.

Кромлор

Кромлор - тяжелая лошадь, используемая для сельского хозяйства, горной промышленности и другой тяжелой работы. Она названа по имени Кромлоров, семейства из Длинного Седла, одного из первых семейств поселенцев, поселившихся на Дикой Границе, - если можно верить истории семейства - которое вывело их от нарс и чионтаров. Они популярны с Тесенами от Врат Балдура до севера. Кромлор горяч и всегда нетерпелив к работе. Это огромное животное по справедливости знаменито своим весом, размером и деятельностью, а также длинными, шелковистыми белыми волосами, покрывающими его ноги вниз от колен. Лошадь имеет рост 18 ладоней (6 футов) и весит до 2,200 фунтов. У нее плоская морда большие ноздри. Самые обычные цвета кромлоров - гнедой, черный и коричневый. Иногда встречаются чалые. Эти великолепные животные стоят 1,000 гр.

Кромлор (CR 1): Как тяжелая лошадь (см. "Руководство Монстров"), кроме: +2 Сила, +2 Телосложение.

Лесперан

Лесперан - легкая лошадь, происходящая из шаарского городка Леспер. Ее больше там нет - она уничтожена юань-ти века назад, но лошадь распространилась по всему Шаару и очень нравится мародерам Бандитских Пустошей. Леспераны имеют каштановый цвет - от золотого каштанового до шоколадного, со светлой гривой и хвостом. Эти изящные и мягкие лошади имеют рост 14 ладоней (4 фт 8 дм). Леспераны стоят 100 гр, несколько больше, чем типичная легкая лошадь.

Лесперан (CR 1): Как легкая лошадь (см. "Руководство Монстров"), кроме: скорость 70 футов, +2 Телосложение, -2 Мудрость.

Мет

Мет выведен в северном Унтере вдоль чессентской границы столетия назад. Эта легкая военная лошадь имеет гордое наследие военных колесниц по всем Старым Империям Унтера, Чессенты и до некоторой степени Малхоранда. Эта коротконогая, но мощная лошадь лучше известна своим сильным и крепким нравом. Рост ее 15 1/2 ладоней (5 фт 2 дм), а цвет - обычно темно-серый, хотя возможны и более темные цвета. Эти компактные лошади становятся все более и более популярными в Вилонском Пределе и стоят 450 гр.

Мет (CR 1): Как легкая военная лошадь (см. "Руководство Монстров"), кроме: скорость 50 футов, +2 Сила, +2 Телосложение, +2 Мудрость.

Нарс

Эта порода тяжелой лошади известна как объединяющая силу, быстроту и спокойный характер. Она - популярный материал для размножения в Алмореле, Натоуде, Нарфелле, Рашемене, Дамаре, Ваасе и Импилтуре. Нарс имеет рост в среднем 16 ладоней (5 фт 4 дм) в холке, что делает их сравнительно большими для тяжелых лошадей. Ее шерсть обычно каштанового цвета, хотя бывают и золотые, и черные. Она сильна, способна тянуть сани или фургон, для которых обычно требуется пара лошадей. Для своего размера и силы у нее быстрая походка. Нарс имеет добрый нрав, и ее менее вероятно испугать внезапными ударами, по сравнению с другими породами. За этих качества нарс нравятся и северной знати, и фермерам-йоменам. Порода нарс - основной элемент лошадиных рынков Натоуда, оцениваясь в среднем по 250 гр.

Нарс (CR 1): Как тяжелая лошадь (см. "Руководство Монстров"), кроме: скорость 60 футов, +2 Сила, -2 Мудрость, +2 Харизма.

Рорин

Эта древняя порода легких военных лошадей была источником многих других родословных, найденных в Пустыне Рорин и окружающих землях типа Малхоранда, Мархома и Семфара. Изначально выведенный, когда Пустыня Рорин была еще зеленой землей, рорин пережил решительное изменение ее в бесплодную пустыню, став жестким и крепким. Рорин имеет рост в среднем 15 ладоней (5 футов) в холке и длинные и стройные ноги. Его шерсть почти всегда, золотая, серовато-коричневая или серая. Породу отмечают за ее силу, стойкость, устойчивость и беспрецедентную скорость. Рорин может жить на подножном корме (не требуя зерна) и обходиться три дня без воды. Порода рорина редка в пустыне и фактически неизвестна в отдаленных землях, где ее редко распознают. В землях, где она известна, порода рорина стоит в среднем 1,000 гр.

Рорин (CR 1): Как легкая военная лошадь (см. "Руководство Монстров"), кроме: скорость 70 футов, +2 Сила, +2 Телосложение.

Семфарец

Одна из самых близких к рорин пород - семфарец, великолепная порода легкой лошади. Из известных пород ни одна не может конкурировать с семфарцем в грации и красоте. Эти черты, объединенные с его прекрасной стойкостью, устойчивостью и интеллектуальным характером, сделали его одной из самых ценных среди всех лошадей. Семфарец имеет рост в среднем 14 ладоней (4 фт 8 дм) в холке. Его тело легко, мускулы гибки и подтянуты, ноги длинные и стройны. Шерсть - почти всегда каштановая или белая, становящаяся серой около огузка. Грива и хвост длинные. Семфарцы - нешироко распространенная порода, которую можно найти главным образом в Семфаре и Мархоме. Там лорды и знать продолжают разводить их в своих конюшнях и соперничать за производство самых прекрасных лошадей. За пределами этой области семфарцы менее известны, хотя их качества легко видимы и, таким образом, все же влияют на их цену. Большинство

лошадей продается королям и знати как запас для размножения. Порода стоит в среднем 2,000 gr, но ее почти невозможно найти за пределами ее родины.

Семфарец (CR 1): Как легкая лошадь (см. "Руководство Монстров"), кроме: +2 Телосложение, +2 Ловкость, +2 Харизма; +2 расовый бонус по проверкам Слушания. Семфарец предоставляет +1 бонус по проверкам Поездки своему наезднику. Его DC для изучения задач уменьшен на 2, и он может изучать их за половину от нормального времени.

Шаарская зебра

Шаарские зебры дико бродят по всем равнинам Шаара и до Восточного Шаара. Это - крепкая легкая лошадь, которая имеет рост 13 ладоней (4 фт 4 дм) в холке и может весить до 630 фунтов. Она отличается от других лошадей своим поразительным окрасом из широких чередующихся вертикальных черно-белых полос. Она имеет тяжелую голову, крепкое тело и короткую густую гриву. Она лает, в отличие от большинства лошадей, которые ржут или режут. Также, в отличие от большинства лошадей, для шаарских зебр характерна социальная организация гаремного типа, и, следовательно, их трудно отделить от их стада, чтобы эффективно обучить.

Шаарская зебра (CR 1): Как легкая лошадь (см. "Руководство Монстров"), кроме: +2 Телосложение, +2 Мудрость, -2 Харизма. Верховое животное налагает -2 штраф на проверки Поездки и Приручения Животного.

Шад'иар

Шад'иар - порода маленьких, сильных, устойчивых лошадей из табунов калимитов и лесперанов, процветающих лишь на высоких травах Земель Льва (хотя многие испорчены случайной морковью, редиской или кольраби). Эти легкие военные лошади более выносливы, чем нормальные. Они обучены нести своих наездников в битву, и их трудно испугать. Однако, эти благородные твари - более чем просто табуны племен. Они - неотъемлемая часть культуры, глубоко любимая и переплетаемая с историей и знаниями кочевников. Шад'иар имеют рост 14 ладоней (4 фт 8 дм) в холке. Порода бывает серовато-коричневой, рыжевато-коричневой, гнедой и черной, и у многих пестрый круп. Племена шад'иар редко продают своих исключительных лошадей чужакам, но друзьям продают их за 1,050 gr.

Шад'иар (CR 1): Как легкая военная лошадь (см. "Руководство Монстров"), кроме: +2 Телосложение, +2 Мудрость.

Соссер

Соссер - смесь степной лошади и других пород, предпочитаемых фермерами далекого севера. Его обычно можно найти в землях Соссала, Нарфелла, Ваасы, Дамары и Тара. Это не очаровательное животное, но и не столь домашнее, как его кузина - степная лошадь. Соссер - небольшая легкая лошадь, ростом приблизительно 14 ладоней (4 фт 8 дм) в холке. Соссер ценится за свою устойчивость, силу и способность сопротивляться холоду. У него длинная шея и узкая голова. Копыта - очень широкие. Шерсть - обычно каштановая или медная, и становится длиннее в течение холодного сезона. Соссер выведен, чтобы переносить холодную погоду далеких северных гор и служить рабочим животным. Он силен, способен тянуть сани или фургон, для которых обычно требуется пара лошадей. Порода стоит в среднем 90 gr.

Соссер (CR 1): Как легкая лошадь (см. "Руководство Монстров"), кроме: +2 Сила, +2 Ловкость, -2 Харизма. Соссер имеет сопротивление холоду 5 и получает +2 бонус сопротивления на спасброски против атак, основанных на холоде.

Степь

Эта порода легкой лошади походит на скрещенную лошадь и пони. Это - не изящное или привлекательное верховое животное, и при этом не большое или мощно выглядящее. Однако, его домашняя внешность скрывает лошадь великой выносливости и силы. Степная лошадь имеет рост в среднем 13 ладоней (4 фт 4 дм) в холке. У нее короткая шея, большая голова и тяжелые кости, что делает ее маленьким, неловким верховым животным. У нее косматый зимний мех медного или бронзового цвета со светло-желтой полосой вниз по крупу. При своих коротких ногах степная лошадь может стремительно покрывать длинные расстояния. Она сильна и устойчива в бегах, что делает ее стабильной в битве. Степная лошадь выживает, если ее оставить одну, не нуждаясь в специальном зерне, и очень вынослива. Однако, степные лошади не являются ценными или широко разыскиваемыми. Чаще всего на них ездят племена Туйган Бескрайней Пустоши и народ Рашемена. За пределами этого региона степная лошадь известна только в Теске, и для нее не характерна высокая цена. Только селекционеры, ищущие силы и стойкости для своих родословных, вероятно, рассмотрят лошадь степи как стоящую больше нормальной суммы. Порода стоит в среднем 70 gr, но ее почти невозможно найти за пределами ранее упомянутых земель.

Степь (CR 1): Как легкая лошадь (см. "Руководство Монстров"), кроме: +4 естественный доспех, +2 Сила, -2 Ловкость, +2 Телосложение, -2 Харизма.

Тарурр

Тарурр - небольшая тяжелая военная лошадь, которую с тем же успехом можно использовать и как рабочую. Эта чистая порода была первоначально найдена и использовалась ограми Тара; ее название означает "лошадь Тар" на языке гигантов. После падения Тара столетия назад порода стала обычной среди налетчиков Эркара из Райда, фермеров Дамары и многих благородных воинов Импилтура. Это яркие, нетерпеливые и атлетические лошади, легко обучаемые и способные сами находить дорогу по разбитой земле и горам северного Фазруна. Рост тарурра - 15 1/2 ладоней (5 фт 2 дм), обычно они пестро-серые или белые. Он характерен крепкими костями и мощным крупом. Существо продается за 800 gr.

Тарурр (CR 2): Как тяжелая военная лошадь (см. "Руководство Монстров"), кроме: +2 Ловкость, +2 Мудрость, +2 Харизма; +2 расовый бонус по проверкам Подъема.

Углиб

Этот пегий осел имеет дварфское происхождение, но широко используется гномами и даже время от времени другими расами. Он вынослив и стоек, но чрезвычайно уродлив, с пятнистыми волосами, которые часто растут пучками, глазами-бусинками и коротким хвостом. Порода также склонна к отращиванию безопасных, но заметных костяных шпор. Дварфы и

гномы-шахтеры используют породу, обычно построив *порталы*, для транспортировки припасов везде, где они необходимы. Углиба продают за 25 gr среди dwarфов и гномов и за 35 gr другим желающим купить их.

Углиб (CR 1/3): Как осел (см. "Руководство Монстров"), кроме: +3 естественный доспех, +4 Сила, +2 Телосложение, -2 Харизма; +2 расовый бонус на проверки Баланса и Подъема.

Белошит

Выведенный для горного и скалистого ландшафта, стойкий белошит - высоко ценимый и плотномускулистый военный пони, предпочитаемый щитовыми dwarфами по всему Северу. У него косматая, сливочного цвета зимняя шерсть, уступающая несколько колючей, темно-гнедой шкуре в летние месяцы. Белошит назван так из-за отличительного в форме щита пятна чистых белых волос, которое всегда есть на лбу у чистокровных членов этой породы. Многие воины-dwarфы татуируются или раскрашивают свой щит в виде этой метки, перед тем как идти в битву. Рост этой породы - 12 1/2 ладоней (4 фт 2 дм), и у нее плотное, мускулистое сложение, легко выдерживающее вес полностью бронированного dwarфа. Пони этой породы стоят 200 gr в dwarфских клановых твердынях Севера, но когда их изредка прося продать их недwarфам, они могут запросить аж в пять раз больше этой цены.

Пони белошит (CR 1/2): Как военный пони (см. "Руководство Монстров"), кроме: +2 Сила, +2 Ловкость, -2 Мудрость, -2 Харизма.