

Dungeons&Dragons
3rd edition

Утерянные
Империи Фаэруна
(Lost Empires of Faerun)

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

Фаэрун усеян обломками прошлого — разбитыми замками, разрушенными городами, забытыми подземельями, безмянными твердынями, избегаемыми храмами и другими руинами, слишком разрушенными, чтобы распознать их. Но чем были эти места в дни своей славы и какие силы бросили их столь низко? Каждое разрушенное здание может рассказать свою историю — рассказ о славе и мощи, сопровождаемых медленным понижением или прямым разрушением через предательство, войну или катастрофу. Когда герои исследуют такое место, они рискуют вторгнуться в его историю и стать ее частью, добавив свои дела к рассказу, который, возможно, начался за тысячи лет до их рождения.

Подобно нашему собственному миру, земля Фаэруна ваялась и формировалась беспощадными ветрами истории и времени. Древние войны, ужасные катастрофы, персональные трагедии и великие триумфы - все они вызвали последствия, в свою очередь причинявшие другие войны и бедствия. Таким образом бескрайний цикл причин и эффектов множился тысячелетиями по сотням городов и королевств.

"Утеранные Империи Фаэруна" предлагают объяснения для того, как и почему разрушенные места прошлого могут потребовать внимания игровых персонажей в вашей игре. В кампании Забытых Царств ни один из разрушенных замков не должен быть безмянной кучей щебня, заполненной случайными монстрами. Была ли это некогда цитадель лича-нетереза, на столетия пережившего свое государство? Или это крепость злого военачальника, мечтавшего вырезать свое королевство в хаосе после падения Фалорна? Или это может быть секретное убежище призвателя-нара, заточившего в его стенах демона примерно пятнадцать столетий назад? Место приключений со связями с прошлым предлагает замечательную возможность основать ваши приключения на установке и погрузить ваших игроков в фантастический мир, который их персонажи населяют и исследуют.

Кампании на руинах

История утеранных империй Фаэруна - рассказ о беспрецедентной магической мощи, утраченном имперском величии и о старых катастрофических войнах, вовлекающих многочисленные царства и многие расы. Это также неполная хроника, переполненная упущенными тайными чудесами, невыразимым погребенным злом и давно забытыми богами. В древних хранилищах и руинах наследие и грязного, и светлого терпеливо лежит во тьме, ожидая правильного момента, правильного авантюриста или правильного знака, чтобы объявить свое возвращение на свет.

Кампании на Фаэруне могут впутывать персонажей в продолжающиеся события, встречающиеся по всему континенту. От заговоров и схем честолюбивых правителей до скрытых побуждений конкурирующих церквей и секретных обществ, приключенческий пейзаж Фаэруна - постоянно меняющийся фон, точный характер которого изменяется с успехами и неудачами многочисленных фракций. "Утеранные Империи Фаэруна" кое-что добавляют к этому богатому гобелену дел и махинаций, возвращая на современный Фаэрун часть знаний и магии ушедших цивилизаций.

История Фаэруна - фундамент, на котором отдыхает мир наших дней. Для большинства откровенные знаки истории бессмысленны, а старые руины и пустые шахты - места, которые нужно избегать. Однако, для мудреца или авантюриста такие места служат окнами в прошлое. Павшее царство или забытая империя, может показаться, несильно влияет на "здесь и сейчас", но содержит великий потенциал и ужасных опасностей, и изумительных чудес.

Исторические царства, описанные в "Утеранных Империях Фаэруна", как предполагается, не являются интригующим местом назначения для путешествующих во времени персонажей. Скорее, приключения и даже целые кампании могут быть разработаны вокруг древнего королевства, которое герои знают только из историй. Например, для определения источника угрозы исчезнувшего прошлого может потребоваться, чтобы авантюристы исследовали культуру древней империи, изучили ее историю и поняли ее магические нюансы. Делая так, персонажи могут приобрести специфическое мастерство, необходимое, чтобы пережить бедствие или решить давно начавшуюся проблему. В этой точке им открыт путь для обнаружения заклинаний, созданного давно мертвыми магами, возвращения утеранных легендарных мечей, изучения тайн о забытых богах и противостояния ужасам и неудачам павших империй.

Что внутри

"Утерянные Империи Фаэруна" включают информацию, предназначенную и для игроков (большинство Главы 1), для ведущих (большинство остальной части книги). Информация разделена по главам следующим образом.

Глава 1: Древние секреты детализирует престиж-классы, навыки, умения и заклинания, обычно используемые персонажами, которые роятся в секретах прошлого или держат живыми древние традиции царств, ныне канувших в историю.

Глава 2: Думы о Былом исследует роль древнего прошлого в текущей D&D-компании и дает советы о том, как использовать Фаэрунское наследие катастрофы, трагедий, амбиций и провалов в вашей собственной кампании нынешних дней.

Глава 3: Войны Короны описывает древнейшие из королевств Фаэруна — эльфийские царства Войн Короны. Великие войны этих королевств друг против друга привели к разрушению лесистых земель, изгнанию друу и появлению убежищ типа Эверески и Эвермита.

Глава 4: Боги-Короли Востока детализирует первые великие царства людей — Старые Империи Малхоранд и Унтер и конкурирующие империи Нарфелл и Роматар.

Глава 5: Царства Высокого Леса описывает королевства Иэрлэнн, Силуваниди, Шаррвен и окрестные государства. Она также ведет хронику Войны Семи Цитаделей, в которой были разбиты Силуваниди.

Глава 6: Павший Нетерил описывает самую известную из павших земель Фаэруна — могущественную Империю Нетерил, которая ныне лежит захороненной под движущимися песками Анорача.

Глава 7: Имперский Юг исследует мощные государства Корамшана (и позже - Империи Шуун) и Джаамдат, Двенадцать Городов Меча.

Глава 8: Мечты Кормангира описывает легендарное царство Миф Драннор и его падение сотни лет назад.

Глава 9: Старый Север связывает историю Севера Побережья Меча и судьбы легендарных городов и земель типа Фалорна и Королевства Человека.

Глава 10: Артефакты Прошлого представляет магические изделия, созданные и используемые народами различных утерянных империй.

Глава 11: Монстры древних земель представляет двадцать девять монстров, которые произошли в этих давно утраченных землях или с которыми ныне обычно можно столкнуться в их руинах и вокруг них

Что Вам необходимо для игры

Чтобы использовать это приложение, Вам необходима "Установка Кампании Забытых Царств" плюс три основных книги правил игры "Подземелья и Драконы": "Руководство Игрока", "Руководство Ведущего" и "Руководство Монстров". "Руководство Игрока по Фаэруну" - также полезный источник, так как включает многие из умений, заклинаний и изделий, используемых различными NPC, описанными в этой книге. Вы можете также найти полезным "Расширенное Руководство Псиоников", так как некоторое количество этого материала обращается к правилам псиоников.

Наконец, некоторые из книг упомянуты здесь. Во многих случаях эта ссылка находится в форме сокращения названия книги в скобках после названия заклинания, монстра или некоторых других игровых элементов. Книги (включая некоторые из вышеупомянутых) и их сокращения следующие: "Книга Мерзкой Тьмы" (МТ), "Город Паучьей Королевы", "Руководство Эпического Уровня" (ЭУ), "Расширенное Руководство Псиоников" (РПИ), "Веры и Пантеоны" (ВП), "Фолиант Изверга" (ФИ), "Лорды Тьмы" (ЛТ), "Магия Фаэруна" (Мг), "Руководство Планов", "Руководство Монстров II" (PM2), "Руководство Монстров III" (PM3), "Резюме Монстров: Монстры Фаэруна" (МФ), "Руководство Игрока по Фаэруну" (РИФ), "Расы Фаэруна" (РФ), "Змеиные Королевства" (ЗК), "Сияющий Юг", "Серебряные Марши", "Недоступный Восток" (НВ) и "Подземье" (П).

Замена монстров

Многие существа, упомянутые в этой книге, описаны в одном из источников, упомянутых выше. Если Вы не имеете этого источника, используйте обозначенные замены для "Руководства Монстров" или из этой книги.

Существо (Источник)	Замена
Архилич (Монстры Фаэруна)	Трубящий архон
Асаби (Змеиные Королевства)	Лизардфолк
Баэлнорн (Монстры Фаэруна)	Трубящий архон
Бафитаур (Подземье)	Тифлинг
Бар-лгура (Книга Мерзкой Тьмы)	Бабау (демон)
Ведьма Беур (Недоступный Восток)	Ночная ведьма
Мозговой голем (Фолиант Изверга)	Голем из плоти
Коричневый дракон (Монстры Фаэруна)	Синий дракон
Зовущий в темноте (Расширенное Руководство Псиоников)	Привидение страха
Кристалльный дракон (Руководство Монстров II)	Медный дракон
Дао (Руководство Планов)	Ифрит
Смертельный рыцарь (Руководство Монстров II)	Лорд-мумия

Существо (Источник)	Замена
Глубинный дракон (Монстры Фаэруна)	Черный дракон
Декантерский гоблин (Монстры Фаэруна)	Извергский гоблин
Демилит (Руководство Эпического Уровня)	Человек лич волшебник 20
Старший мозг (Подземья)	Пожиратель разума волшебник 20
Голем из драгоценного камня (Монстры Фаэруна)	Каменный голем
Шаблон ведьминского отродья (Недоступный Восток)	Извергское существо
Иллитилич (Монстры Фаэруна)	Пожиратель разума колдун 9
Острый дух (Город Паучьей Королевы)	Привидение
Лекротта (Монстры Фаэруна)	Ужасный волк
Маур (Подземья)	Каменный гигант
Миконид (Руководство Монстров II)	Свирфнеблин (гном)
Никалот (Руководство Монстров III)	Глабрезу (демон)
Орглаш (Недоступный Восток)	Воздушный элементал
Орог (Расы Фаэруна)	Орк
Френическое существо (Расширенное Руководство Псиоников)	Полуизверг
Саррукх (Змеиные Королевства)	Отвращение юань-ти
Шарн (Монстры Фаэруна)	Пожиратель разума
Скулк (Фолиант Изверга)	Гримлок
Споромышь (Фолиант Изверга)	Иртак
Мечедух (Фолиант Изверга)	Воин страха
Танарукк (Монстры Фаэруна)	Извергский орк
Удорут (Расширенное Руководство Псиоников)	Тендрикулос
Желтый мускусный побег (Фолиант Изверга)	Лоза-убийца

Глава 1

Древние секреты

Исследование руин древних цивилизаций - вероятно, единственная самая обычная деятельность приключенческих компаний. Противостоят ли они древнему злу в его логовище или просто охотятся за сокровищами для личной выгоды, большинство групп РС оказывается в древних руинах более чем несколько раз за свою карьеру. Однако, немногие авантюристы когда-либо рассматривают происхождение руин, которые они исследуют. Древние подземелья и обрушившиеся склепы не только не возникают из ниоткуда; народы, построившие их, сделали это по определенным причинам, используя стили и методы, специфические для своих культур.

Эта глава посвящена персонажам, не идущим по поверхности — тем, кто хочет изучать все и вся о древних цивилизациях, памятники которых усеивают Фаэрун. Эти историки и ученые охраняют знания о прошлом Фаэруна, и они также могут быть ценны для авантюристов. Например, ловушка может быть столь ловко скрыта, что самый остроглазый жулик просмотрит ее, но персонаж, сведущий в истории и древних культурах, распознает в осыпавшихся бордюрах на стенах художественное оформление королевской гробницы и предупредит своих компаньонов, что она должна быть хорошо защищена. Или персонаж, знающий древние языки, может быть способен прочитать обвалившиеся указатели и определить самый быстрый и самый безопасный маршрут к цели РС.

Не все персонажи с детальным знанием древнего прошлого - историки, стражи могил или маги, стремящиеся вернуть могущественные знания прошлого. Многие существа нежити и другие долговечные существа все еще помнят сам Миф Драннор и Аскалхорн, и многочисленные наследия Нетерила включают тайное общество наблюдателей и стражей, передающее традиции Века Тайны от поколения к поколению. Эта глава - также и для игроков этих персонажей.

Древние умения

Те, кто изучает знания исчезнувшего прошлого, часто наталкиваются на давно утерянную магию, забытые школы боя и блага, предоставляемые богами, которых больше не почитают на Фаэруне. Кроме этого, персонажи с академическим интересом в работах и письменах павших цивилизаций часто могут изучить необычные уловки и методы для облегчения своих изучений.

ТАБЛИЦА 1-1: УМЕНИЯ

Общие умения	Предпосылки	Выгода
Тайная Манипуляция	1-й уровень волшебника	Ломает ячейки заклинания более высокого уровня в таковые низшего уровня
Канал Зарядки	Использование Магического Устройства 5 разрядов, способность читать заклинания 4-го уровня	Зарядка магического изделия ячейками заклинания или подготовленными заклинаниями
Кормантирская Лунная Магия	Знание (история) 4 разряда, способность читать заклинания 3-го уровня	Увеличивает эффективный уровень заклинателя на 2 (лунным светом)
Концентрация Фамильяра	Улучшенный Фамильяр, 9-й уровень заклинателя	Фамильяр может управлять заклинанием для своего владельца
Призывание Зеленой Связи	Способность читать любое заклинание <i>вызова природного союзника</i>	Вызванные животные приобретают шаблон зеленой связи
Договор Джергала	Знание (история) 4 разряда, Великая Стойкость	Дает +2 бонус на спасброски для сопротивления получению отрицательных уровней или удалению их
Многоязычный	Интеллект 15	Изучение трех дополнительных языков
Боевое Проклятие Нетерезов	Знание (история) 4 разряда, Силовая Атака, 1-й уровень тайного заклинателя	Исполнение боевого проклятия как рукопашной атаки
Служитель Павшего	1-й уровень клерика, мертвое или забытое божество в качестве покровителя	Получение клерических заклинаний как обычно и получение +1 бонуса удачи на один бросок; Вы также можете быть подняты как обычно

Общие умения	Предпосылки	Выгода
Запретное Заклинание	Знание (история) 2 разряда, 1-й уровень волшебника-специалиста	Изучение и подготовка одного заклинания из от запрещенной школы
Тайное Преобразование	Запретный Предмет, Запретное Заклинание, 10-й уровень волшебника-специалиста	Изучение и чтение заклинаний из запрещенной школы
Запретный Предмет	Запретное Заклинание, 5-й уровень волшебника-специалиста	Использование магических изделий завершения заклинания и переключения заклинания из запрещенной школы
Мастер Ловушек	Интеллект 13, чувство ловушки +2	Увеличение чувства ловушки на 4 и +2 бонус на проверки Поломки Устройства

Умение создания предмета	Предпосылки	Выгода
Создание Скипетра	Знание (история) 4 разряда, 9-й уровень заклинателя	Создание скипетра любого заклинания 7-го уровня или ниже

Метамагическое умение	Предпосылки	Выгода
Ранящее Заклинание	Знание (история) 4 разряда, Усиление Заклинания	Причиняют кровоточащую рану любым наносящим урон заклинанием

Региональное умение	Предпосылки	Выгода
Взгляд Бога	Харизма 13, малхорандец (азимар, человек [мулан] или тифлинг), регион Малхоранд	Дает подобные заклинаниям способности обнаружения

Тайная Манипуляция (Arcane Manipulation)

Вы изучили тайные пути Нетерила, где владыки магии некогда смешивали и формировали тайную энергию по своей воле.

Предпосылка: 1-й уровень волшебника.

Выгода: Когда Вы готовите заклинания, Вы можете сломать до трех существующих ячеек тайных заклинаний, чтобы создать указанное количество ячеек заклинания более низкого уровня. (Заклинания 0-го уровня для этой цели считаются 1/2 уровня, так, ячейка заклинания 1-го уровня может быть сломана в две ячейки заклинания 0-го уровня). Сумма уровней всех новых ячеек заклинаний должна равняться уровню оригинала. Количество ячеек заклинания, которые Вы можете создавать этим способом, в остальном не ограничено. Ячейки заклинания, которые Вы сломаете в несколько ячеек низшего уровня, остаются таковыми до следующего раза, когда Вы готовите заклинания, при этом Вы можете захотеть восстановить ваши ячейки заклинания в нормальные или разбить их снова.

Нормально: Персонаж всегда может использовать ячейку заклинания более высокого уровня, чтобы готовить заклинание более низкого уровня, но любые "остатки" теряются.

Тайное Преобразование (Arcane Transfiguration)

Вытягивая забытые знания, Вы расширяете ваши тайные изучения и владеете школой магии, ранее запрещенной для Вас.

Предпосылки: Запретный Предмет, Запретное Заклинание, 10-й уровень волшебника-специалиста.

Выгода: Выберите школу магии, которая была ранее запрещена Вам из-за вашей тайной специализации. Вы можете теперь изучать и читать заклинания из этой школы как обычно, как будто Вы не волшебник-специалист.

Специально: Вы можете выбирать это умение только один раз. Школа, которую Вы выбираете, должна быть одной из тех, для которых Вы уже приняли умения Запретное Заклинание и Запретный Предмет.

Канал Зарядки (Channel Charge)

Вы можете усиливать заряженное магическое изделие вашей собственной магической способностью.

Предпосылки: Использование Магического Устройства 5 разрядов, способность читать заклинания 4-го уровня.

Выгода: Когда Вы используете магическое изделие переключения заклинания с зарядами (типа жезла или посоха), Вы можете делать проверку Использования Магического Устройства (DC 15 + уровень заклинателя предмета). Если Вы преуспеваете, Вы можете пожертвовать ячейкой заклинания или подготовленным заклинанием вместо использования заряда. Ячейка заклинания или пожертвованное заклинание должно быть на один уровень выше, чем уровень желательного эффекта предмета. Если проверка терпит неудачу, и ваша ячейка заклинания (или подготовленное заклинание), и 1 заряд предмета расходуются.

Кормантирская Лунная Магия (Cormantyran Moon Magic)

Вы можете использовать древние эльфийские методы вытягивания силы из света Сеханин Лунный Лук.

Предпосылки: Знание (история) 4 разряда, способность читать заклинания 3-го уровня.

Выгода: Когда Вы читаете заклинание под лунным светом, ваш эффективный уровень заклинателя увеличивается на 2. Это умение не обеспечивает никакой выгоды, когда луна не видна (в течение дня, в подземелье, при новолунии и т.п.).

Создание Скипетра [создание предмета] (Craft Scepter)

Вы знаете древних секрет Нетерезов о создании магических скипетров — устройств, которые могут содержать намного более мощные заклинания, чем магический жезл.

Предпосылка: Знание (история) 4 разряда, 9-й уровень заклинателя.

Выгода: Вы можете создавать скипетр, содержащий любое заклинание 7-го уровня или ниже, которое Вы знаете. В отличие от магического жезла, скипетр может содержать до двух заклинаний, каждое из которых имеет заряды для использования. Оба заклинания используют заряды из общего источника, так что они могут использоваться в любой комбинации.

Изготовление скипетра занимает один день на каждые 1,000 gr его базовой цены. Базовая цена скипетра - его уровень заклинателя x уровень заклинания x 750 gr для заклинания самого высокого уровня плюс уровень заклинателя x уровень заклинания x 375 gr для второго заклинания, если оно есть. Чтобы сработать скипетр, Вы должны потратить 1/25 этой базовой цены в XP и исчерпать сырье, стоящее половину этого количества. Свежесозданный скипетр имеет 50 зарядов. Любой скипетр, хранящий заклинание с дорогостоящим материальным компонентом или стоимостью XP, также несет соразмерную стоимость. В дополнение к стоимости, полученной из базовой цены, Вы должны расходовать пятьдесят единиц материального компонента или пятьдесят раз оплатить стоимость XP.

См. ниже для большего количества информации о скипетрах.

Концентрация Фамильяра (Familiar Concentration)

В традициях древних призывателей Нарфелла, ваш фамильяр может концентрироваться, чтобы поддерживать заклинания для Вас.

Предпосылки: Улучшенный Фамильяр, 9-й уровень заклинателя.

Выгода: Когда Вы читаете заклинание, требующее концентрации, Вы можете в качестве "концентрирующегося" определить вашего фамильяра. В любое время в течение продолжительности заклинания Вы можете вручить контроль над ним вашему фамильяру (как свободное действие), если существо находится в пределах 5 футов Вас и его показатель Интеллекта - по крайней мере 10 + уровень заклинания. Фамильяр тогда концентрируется, чтобы поддерживать и направлять заклинание, как это делаете Вы. Вы не можете взять обратно контроль над заклинанием, как только Вы передали его вашему фамильяру.

Взгляд Бога (Godsight)

Вы наслаждаетесь особым благословением божества Малхорандского пантеона, предоставившего Вам безошибочные силы восприятия.

Предпосылки: Харизма 13, малхорандец (аззимар, человек [мулан] или тифлинг), регион Малхоранд.

Выгода: Вы получаете следующие подобные заклинаниям способности, каждая из которых употребляема трижды в день: *обнаружение зла, обнаружение магии, обнаружение яда, обнаружение нежити, чтение магии*. Ваш уровень заклинателя равен вашему уровню персонажа.

Когда Вы берете это умение, Вы можете выбирать *обнаружение хаоса, обнаружение добра* или *обнаружение закона* вместо *обнаружения зла*.

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

Призывание Зеленой Связи (Greenbound Summoning)

Вы обучились давно забытой манере призывания, некогда осуществляемой Ирлэннскими эльфами Высокого Леса. Существа, отвечающие на ваш призыв, автоматически наполнены силами леса.

Предпосылка: Способность читать любое заклинание *вызова природного союзника*.

Выгода: Все животные, которых Вы вызываете использованием *вызова природного союзника*, получают шаблон зеленой связи (см. ниже) на продолжительность действия заклинания.

Запретный Предмет (Item Reprive)

Вы изучаете, как использовать изделия школы магии, ранее запретные для Вас.

Предпосылка: Запретное Заклинание, 5-й уровень волшебника-специалиста.

Выгода: Выберите одну из школ магии, которая была ранее запрещенной к Вам из-за вашей тайной специализации. Вы теперь можете использовать магические изделия завершения заклинания и переключения заклинания из той школы как обычно, как будто Вы не волшебник-специалист.

Специально: Школа, которую Вы выбираете, должна быть одной из тех, для которых Вы уже взяли умение Запретного Заклинания.

Договор Джергала (Jergal's Pact)

Вы заключили сделку с Джергалом, сенешалем бога смерти. Хотя Миркул, Цирик и совсем недавно Келемвор - боги смерти, они ценят этот договор.

Предпосылки: Знание (история) 4 разряда, Великая Стойкость.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на спасброски, чтобы сопротивляться получению отрицательных уровней или удалять их. Если эффект, который дал Вам отрицательный уровень, позволяет спасброску Стойкости удалить его, Вы можете сделать попытку его только через 1 час. (Вы можете также выждать обычное время перед попыткой спасброска).

Нормально: Вы делаете спасброски для удаления отрицательных уровней через 24 часа после получения их.

Многоязычный (Multilingual)

Вы имеете странную склонность к языкам.

Предпосылки: Интеллект 15.

Выгода: Вы знаете еще три языка помимо обычно допустимых. Ваш выбор для этих дополнительных языков не ограничен вашим расовыми или региональным списком бонусных языков, хотя Вы все же не можете выбирать секретные языки, типа Друидского, если Вы не принадлежите к рассматриваемой расе или классу. Кроме этого, Говорить на Языке - всегда для Вас навык класса, и Вы получаете +2 бонус на все проверки Расшифровки Записи .

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

Боевое Проклятие Нетерезов (Netherese Battle Curse)

Вы можете направлять вашу тайную энергию в мощное проклятие на тех, кто смеет противостоять Вам в битве.

Предпосылки: Знание (история) 4 разряда, Силовая Атака, 1-й уровень тайного заклинателя.

Выгода: Оставляя ячейку тайного заклинания или подготовленное заклинание перед броском атаки, Вы можете исполнять боевое проклятие как рукопашную атаку. Вы получаете бонус на бросок атаки, равный уровню заклинания или ячейки заклинания, пожертвованной таким образом. Если ваша атака попадает, цель должна преуспеть в спасброске Воли (DC 10 + уровень израсходованной ячейки или заклинания + ваш модификатор Харизмы) или получить -2 штраф на броски атаки, спасброски, проверки способностей, проверки навыков и броски урона оружия в течение 1 минуты. Эффекты многократных боевых проклятий не складываются, и на противника, который успешно сопротивляется вашему боевому проклятию, нельзя воздействовать им снова в течение 24 часов.

Любой эффект, который рассеивает или удаляет проклятие, устраняет боевое проклятие. Для этой цели ваш уровень заклинателя равен вашему уровню персонажа.

Служитель Павшего (Servant of the Fallen)

Вы храните поклонение умершему или исчезнувшему божеству. Ваша вера в это павшее божество позволяет Вам владеть божественной магией во имя его.

Предпосылки: 1-й уровень клерика, мертвый или забытый бог (например, Амонатора, Баал, Моандер или Миркул) в качестве божества-покровителя.

Выгода: Вы можете назвать мертвого бога с своим божеством-покровителем и все же получать ваши клерические заклинания как обычно. Кроме этого, Вы можете призывать универсальный остаток силы вашего божества однажды в день, чтобы получить +1 бонус удачи на любой отдельный бросок. Вы можете также быть подняты или возрождены как обычно.

Нормально: Мертвые или павшие божества не могут предоставлять клерические заклинания, так что клерики, выбирающие таких покровителей, обычно не получают заклинаний. Персонажи, не поклоняющиеся активным богам Фаэруна, переносят судьбу Неверующих на Плана Фугу после своей смерти.

Специально: Вы можете брать это умение только один раз. Выбор этого умения изменяет вашего покровителя от вашего предыдущего божества на мертвое или забытое божество на ваш выбор, и Вы не берете никаких штрафов из-за этой замены. Если Вы позже выбираете другое божество-покровителя, Вы теряете выгоду этого умения, но ваш новый покровитель также может предоставлять Вам заклинания, как и любому другому клерику.

См. Древние божества, ниже, для списка известных мертвых богов, их мировоззрений и их доменов.

Запретное Заклинание (Spell Reprieve)

Ваше изучение менее ограничительных тайных традиций древности позволяет Вам читать одно заклинание из запрещенной школы.

Предпосылки: Знание (история) 2 разряда, 1-й уровень волшебника-специалиста.

Выгода: Выберите заклинание из одной из ваших запрещенных школ, уровня, который Вы можете читать. Вы можете теперь учить и готовить это заклинание как обычно.

Специально: Вы можете брать это умение многократно, каждый раз выбирая новое заклинание из любой из ваших запрещенных школ.

Мастер Ловушек (Trap Master)

Вы изучили траурную архитектуру и смертельные ловушки дюжины давно уже мертвых культур. Ваши дружественные отношения с древними могилами, хранилищами и другими подобными местами привили Вам странную ловкость ухода от ловушек.

Предпосылки: Интеллект 13, чувство ловушки +2.

Выгода: Ваша способность чувства ловушки увеличивается на 4. Кроме этого, Вы получаете +2 бонус на все проверки Поломки Устройства.

Ранящее Заклинание [Метамагия] (Wounding Spell)

Поскольку Вы изучали жестокие искусства Аталланских лордов-магов древности, Вы знаете, как читать заклинания, причиняющие ужасные кровоточащие раны.

Предпосылки: Знание (история) 4 разряда, Усиление Заклинания.

Выгода: Под воздействием этого умения заклинание, наносящее урон существу, также причиняет кровоточащую рану, не заживающую как обычно. В каждый из последующих раундов жертва теряет 1 очко жизни в начале вашего хода. Продолжение потери очков жизни может быть остановлено проверкой Излечения (DC равняется DC спасброска заклинания или DC ранения в случае заклинания без спасброска), заклинания *лечения* или *излечение*.

Вы не можете применять это умение к заклинанию, которое не наносит урона (типа зачарованья персоны или *мрачного полиморфа*).

Ранящее заклинание занимает ячейку заклинания на два уровня выше фактического уровня заклинания.

Престиж-классы

Мудрецы эльфов наблюдают за тюрмами древних демонов и охраняют артефакты ужасной злой силы. Современные маги возрождают древнюю магию Аталантара. В Малхоранде слуги древних богов управляют нацией и возглавляют ее армии. Тайное общество, составленное из потомков павшего Нетерила, работает, чтобы предотвратить возвращение этой империи, тайно борясь против шейдов и любого мага, которого они считают слишком приблизившимся к обнаружению тайн Нетерила.

Культист Разбитого Пика (Cultist of The Shattered Peak)

"Поголовье волшебников и арканистов Фаэруна практически обречено. Они никогда не возродятся".
- Кхемал Серист, культист Разбитого Пика

Кульст Разбитого Пика - высокоскрытое общество, все члены которого - прямые потомки нетерезов. Ячейки Культа рассеяны по всему Фаэруну, но большинство их сконцентрировано в пределах и вокруг прежних границ Нетерила. Многие культисты живут среди племен Бедайн Анорача и народа Севера и Тун. Меньшие ячейки работают в Западном Сердцеземье, контролируя руины нетерезов - и известные, и неизвестные.

Большинство рассказов о секретном культе нетерезов изображает его членов как одержимых жаждой власти волшебники, старающихся вновь возродить Империю Магии или эксплуатировать ее тайны для своей личной выгоды. Но Кульст Разбитого Пика ничуть не подобен культам из этих историй, поскольку среди его членов нет тайных заклинателей. Члены этого культа помнят гордость Нетерила и притеснение его граждан теми, кого они считают "меньшими расами", и они стремятся гарантировать, что пути старого Нетерила останутся мертвыми и захороненными. Для этого они используют разнообразнейшую тактику — распространение дезинформации, дискредитацию ученых, слишком близко подбирающихся к возрождению некоего аспекта жизни нетерезов, и даже прямое убийство, если это необходимо. Их методы время от времени могут быть безжалостными, но культисты твердо полагают, что работают ради большего добра.

Как стать культистом Разбитого Пика

Культисты Разбитого Пика обладают навыками в оружии, хитрости и поверхностно - в древних знаниях. Большинство из ныне действующих на Фаэруне начинали свою карьеру как бойцы/жулики. Одноклассовые жулики или рейнджеры/жулики также довольно обычны, хотя они должны ждать, пока не получат необходимое боевое обучение. Местами безжалостная тактика культа делает паладинов в его рядах редкими, а тайные заклинатели просто не допускаются.

Требования

Раса: Человек нетерезского происхождения (домашний регион Анорач, Халруаа, Нимбрал, Север, Райд, племена Утгарда или Западное Сердцеземье).

Базовый бонус атаки: +5

Навыки: Расшифровка Записи 4 разряда, Поломка Устройства 4 разряда, Знание (история) 4 разряда, Говорить на Языке (Лоросс).

Специально: Атака крадучись +1d6.

Специально: Вы не можете иметь уровней в тайном колдовском классе.

ТАБЛИЦА 1-2: КУЛЬТИСТ РАЗБИТОГО ПИКА

Hit Die: d6

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания		
						1-й	2-й	3-й
1-й	+0	+0	+2	+2	Зловещее присутствие, рвение	0	-	-
2-й	+1	+0	+3	+3	Атака крадучись +1d6	1	-	-
3-й	+2	+1	+3	+3	Поразить мага	2	0	-
4-й	+3	+1	+4	+4	Атака крадучись +2d6	3	-	-
5-й	+3	+1	+4	+4	Смертельная атака	3	2	0

Навыки класса (6 + модификатор Интеллекта на уровень): Оценка, Блеф, Подъем, Ремесло (любое), Расшифровка Записи, Поломка Устройства, Искусство Побега, Сбор Информации, Скрытность, Запугивание, Прыжок, Знание (история), Слушание, Бесшумное Движение, Открывание Замка, Профессия (любая), Ловкость Рук, Обнаружение и Использование Веревки.

Особенности класса

Как культист Разбитого Пика, Вы фокусируетесь на том, чтобы предотвратить обнаружение старых путей Нетерила тайными заклинателями. Поскольку эта цель иногда вводит Вас в прямой конфликт с тайными заклинателями, обучение культа предоставляет Вам способности, нацеленные на гарантию победы над такими противниками. Все следующее - особенности класса престиж-класса культиста Разбитого Пика.

Мастерство оружия и доспехов: Вы опытны со всем простым и военным оружием, а также с легкими доспехами и баклерами.

Колдовство: Вы имеете способность читать маленькое количество тайных заклинаний. Чтобы читать заклинание культиста, Вы должны иметь показатель Интеллекта по крайней мере 10 + уровень заклинания, так что если Вы имеете Интеллект 10 или ниже, Вы не можете читать заклинания. Бонусные заклинания основаны на Интеллекте и спасброски против заклинаний имеют DC 10 + уровень заклинания + ваш модификатор Интеллекта. Когда Вы получаете 0 заклинаний в день данного уровня (например, 0 заклинаний 1-го уровня на 1-м уровне), Вы получаете только бонусные заклинания, на которые Вы имеете право, основываясь на вашем показателе Интеллекта для этого уровня заклинаний. Вы можете изучать заклинания колдуна/волшебника только из школ отречения или зарчарования. Вы имеете доступ к любому заклинанию из этих списков и можете свободно готовить их, как и волшебник. Вы готовите и читаете заклинания так же, как и волшебник.

Зловещее присутствие (Ex): Когда авантюристы или исследователи слишком приближаются к обнаружению некоторой великой тайны нетерезов, Вы предпочитаете скорее спугнуть, чем убивать их, если это возможно. После становления культистом Разбитого Пика Вы получаете бонус, равный вашему уровню класса, на все проверки Блефа и Запугивания.

Рвение (Ex): Вы получаете +1 бонус морали на броски атаки против тайных заклинателей и +1 бонус морали на спасброски против тайных заклинаний и эффектов. Бонус на броски атаки не применяется к существам со способностями, подобными тайным заклинаниям, если они не являются также и тайными заклинателями.

Атака крадучись (Ex): Начиная со 2-го уровня, Вы наносите дополнительный урон, когда замыкаете противника или в любое время, когда цель теряет свой бонус Ловкости. Этот дополнительный урон применяется к дальнобойным атакам, только если цель находится в пределах 30 футов. См. особенность класса жулика в "Руководстве Игрока".

Поразить мага (Su): Если Вы вовлечены в битву с тайным заклинателем, ваша жизнь зависит от быстрых и решительных действий. Начиная с 3-го уровня, Вы можете пытаться поразить тайного заклинателя одной нормальной рукопашной атакой однажды в день. Вы добавляете ваш бонус Харизмы (если есть) к вашему броску атаки и наносите дополнительный 1 пункт урона на уровень культиста, которым Вы обладаете, при успешной атаке. Если Вы случайно ударяете существо, не являющееся тайным заклинателем, удар не имеет никакого эффекта, но способность за день все же исчерпывается.

Смертельная атака (Ex): Иногда единственный способ остановить особенно целеустремленных противников от получения ими запретного знания состоит в том, чтобы убить их. На 5-м уровне Вы получаете смертельную атаку, которая работает подобно способности убийцы с тем же названием, за исключением того, что DC спасброска Стойкости для избежания быть убитым или эффекта паралича - 15 + ваш модификатор Интеллекта. См. особенность класса убийцы в "Руководстве Ведущего".

Игра культистом Разбитого Пика

Некоторые объекты и места лучше оставить в покое, но колдуны и волшебники скорее всего потревожат их. Ваша задача состоит в том, чтобы остановить таких индивидуумов от этого любыми необходимыми средствами. Эта цель ставит Вас в прямой или косвенный конфликт со многими из тайных заклинателей Фаэруна. Не все маги настроены в отношении ваших побуждений оппозиционно, но даже пока Вы знаете, что специфический тайный заклинатель не собирается злоупотреблять своей силой, будет мудро обращаться с ним как с потенциальным противником.

Секретность позволяет Вам делать вашу работу с минимумом сопротивления от ваших противников, а также защищает Вас от репрессий. Таким образом, Вы обычно работаете тайно, как часть скрытой ячейки в пределах организации. Вы получаете информацию и распоряжения через одного-двух других членов ячейки, которых Вы знаете, или через сообщения, оставленные для Вас товарищами, которых Вы никогда не видели, так что Вы можете также быть назначены защищать и помогать другим членам, даже не зная их. Эта высокая степень тайны означает, что если Вы или любой из ваших коллег захвачены или допрашиваются, ни один из Вас не сможет слишком много рассказать о культуре.

Бой: Для Вас важна эффективность. Когда бой кажется лучшим способом достичь целей культа, Вы не уклоняетесь от него, но Вы часто можете достичь того же скрытностью, хитростью или отвлечением. Ваши навыки борьбы соответствуют таковым жулика, и Вы превосходите других в любой борьбе, в которой преуспевает жулик.

Тщательно спланированная атака крадучись - лучший для Вас способ начать любое жесткое столкновение, и Вы должны активно искать возможности замкнуть противников так, чтобы лучше использовать атаку крадучись. Правильно нацеленное заклинание очарования, типа *зачарования персоны* или *сна*, может позволить Вам избегать борьбы вообще, но сохраняйте подобные напедения для более слабых противников, которые более вероятно окажутся восприимчивыми к ним. Защитные заклинания типа *цита* могут дать Вам неплохое подспорье в борьбе и оказаться надежнее, чем наступательные заклинания. На 5-м уровне ваша смертельная атака становится одним из самых мощных оружий вашего арсенала. Изучение вашего противника перед ударом существенно, так что не спешите врываться в бой, если Вы думаете, что можете наблюдать из укрытия нанести решающий удар, прежде чем начнется борьба.

Продвижение: Культисты Разбитого Пика верят в ценность информации. После присоединения к культуре Вы получаете несколько распоряжений типа "Держите ваши глаза открытыми" и "Рапортуйте, когда Вы найдете интересную информацию, особенно - о мощной магии или магах".

Позже Вас могут призвать присоединиться к вашим товарищам-культистам в миссии особой важности. Здесь Вас могут попросить украсть опасный артефакт из хранилищ мощного мага или напасть на лагерь партии злых приключенцев, ищущих старую магию в могилах нетерезов, или убить кого-то, кто знает слишком много.

По мере своего продвижения Вы можете добавлять уровни жулика, бойца или рейнджера наряду с уровнями культиста, потому что увеличение вашей хитрости, ваших боевых навыков или того и другого - всегда хорошая идея. Обратите внимание также на ваш выбор заклинаний. Стремитесь к комбинированию защитных (типа *сопротивления энергии* и *необнаружения*), наступательных (типа *касания идиотии* и *глубокой дремоты*) и общепользительных заклинаний (типа *рассеивания магии*, *ярости*, *тайного замка* и *героизма*). Чем более разнообразен ваш выбор заклинаний, тем больше Ваша гибкость.

Ресурсы: После присоединения к Культуре Разбитого Пика Вы получаете значок или другую идентифицирующую метку, которую Вы должны всегда носить на вашей одежде, чтобы другие культисты могли легко распознать Вас. Культ Разбитого Пика имеет по крайней мере двадцать таких идентификаторов - от шарфов, повязанных неким способом, до наборов брошек с определенным типом камня. Проверки Обнаружения DC 15 достаточно, чтобы признать секретный символ культиста, при условии, что наблюдатель знает, что искать. При некоторых специальных обстоятельствах (типа преследования предателя культа, знающего символы) Вы можете не носить метку в течение короткого времени, но если Вы

воздерживаетесь от этого без серьезных оснований, Вы окажетесь перед строгими испытаниями на лояльность от лидеров культа.

Вы можете также доставлять сообщения другим членам культа посредством специальных знаков и сигналов. Например, цветы, связанные зеленой лентой и повешенные вверх тормашками в окне могут указывать на неприятности у члена культа, или измененный цвет камня на мощеной улице может указывать на безопасный дом поблизости.

Культисты Разбитого Пика на Фаэруне

Культ Разбитого Пика состоит не более чем из нескольких дюжин индивидуумов широко различающегося происхождения. При потребности они должны просеять бесчисленные лакомые кусочки историй от осведомителей, сплетников и путешественников, чтобы найти ключи к тем, кто ищет древние знания нетерезов. Культисты часто прикидываются путешествующими торговцами, коробейниками, мечами по найму, охотниками или другим народом, который может бродить на огромные расстояния, не вызывая подозрений.

Организация: Организация культа проста. Все члены, называемые Братьями или Сестрами, свободны действовать так, как считают нужным, для достижения целей организации. Ожесточенная конкуренция иногда возникает между индивидуумами, использующими отличающиеся методы для выполнения этих целей. Например, члены со склонностью ко злу обычно предпочитают убийства и запугивание, в то время как склонные к добру предпочитают запутывание и предложения.

Лидер организации, известный как Мастер Разбитого Пика - самый высокий из Братьев, желающий взять мантию лидерства. Он координирует усилия множества индивидуумов, рассеянных по многим землям, поддерживающих связь через путешествующих членов культа и секретные знаки.

Культ Разбитого Пика имеет секретную цитадель в южных пределах Шпилей Скимитара. Там, на легендарном Разбитом Пике, находится горная крепость, скрытая за зияющими пропастями и смертельными утесами.

Реакция NPC

Те немногие, кто вообще знают о культе, рассматривают его как организацию опасных, ненавидящих волшебников фанатиков. Арканисты любого вида, вероятно, будут недружелюбны к известным культистам, но большинству других индивидуумов безразлична организация и ее цели. В прошлом культ часто сталкивался с действиями волшебников Жентарима, прячущихся в песках Анорача, так что Жентарим почти всегда враждебен членам культа.

Отношение культистов Разбитого Пика к лордам-магам (см. ниже) жестоко и опасно, и большинство лордов-магов отвечает взаимностью.

Знания о культистах Разбитого Пика

Персонажи со Знанием (местный) могут исследовать Культ Разбитого Пика, чтобы больше узнать о нем. Когда персонаж делает проверку навыка, прочитайте или перефразируйте следующий материал, включая информацию от более низких DC.

DC 15: "Таинственная организация ненавидящих магию фанатиков иногда сталкивается с авантюристами и волшебниками, ищущими старые знания".

DC 20: "Организация известна как Культ Разбитого Пика. Ее члены охотятся на тех, кто разыскивает тайны старого Нетерила".

DC 25: "Культ имеет цитадель или базу где-то в Шпилях Скимитара, на легендарной горе, известной как Разбитый Пик. Племена Бедайн в окружающей пустыне - союзники Культа, и часто члены культа скрываются среди них".

DC 35: Персонажи, достигающие этого уровня успеха, могут узнать определенную детальную информацию об определенных членах культа в вашей кампании.

Культисты разбитого пика в игре

В любое время PC, ищущие утерянные знания или магию павшего Нетерила, рискуют притянуть внимание Культа Разбитого Пика. Культисты неодобительно смотрят на авантюристов, опрометчиво открывающих могилы нетерезов или раскапывающих мощную магию нетерезов. Если запугивание и обман будут не в состоянии препятствовать вторгшимся, культ предпринимает решительные действия для их удаления - через своих собственных членов или через посредников типа наемников или оплаченных убийц.

Наоборот, PC, преследующие злодея, ищущего древнюю силу нетерезов или кто просто владеющего тайной магией безжалостно или опрометчиво, могут найти в культе секретного союзника. Культисты могут обеспечивать героев информацией о местонахождении их противника и его действиях или даже предлагать им услуги разведчиков или убийц культа, чтобы гарантировать поражение их общего противника.

Игровой персонаж-культист может получать приказы или просьбы о помощи неожиданно. Не все действия персонажа-культиста должны происходить в результате приказов от иерархии культа; культист должен иметь множество возможностей для обнаружения ситуации или информации, позволяющей действенное продвижение интересов культа.

По мере того, как культист накапливает успехи в этой области, персонаж должен приобрести больше контактов культа. В конечном счете он должен оказаться в таком положении, что сможет получать информацию через сеть младших культистов и будет иметь власть направлять их действия до некоторой степени.

Адаптация

Культ Разбитого Пика может быть активен по всему Фаэруну, потому что глупые, безответственные и жадные тайные заклинатели могут быть найдены почти повсюду. Ячейки Культа могут контролировать (и противостоять) магические действия Жентарима и Красных Волшебников Тэя везде, где они работают, а эти организации охватывают немалую территорию. Аналогично, культ может быть активен там, где тайные заклинатели держат узду власти, от Эльфийского Двора до Рашемена и от Вилонского Предела до Уотердипа.

Столкновения

Когда РС исследуют таинственные руины в пустыне и отыскивают магические изделия, культ решает, чтобы им нельзя позволить удержать то, что они нашли. Опытный культист, известный как Кхемал Серист, посылается за ними, чтобы гарантировать, что их открытия останутся потерянными для мира.

EL 9: Кхемал Серист быстро поднялся в пределах культа, доказывая свою эффективность и адаптируемость в ряде миссий. Хотя он убил несколько тайных заклинателей, которых не удалось отвлечь от их целей раскапывания знаний нетерезов, он в большинстве предпочитает отвлекать противников, сосредотачивая их внимание в другом месте, когда они подбираются слишком близко к знанию, которое должно оставаться утерянным. Так как его целевая группа в этой миссии уже взяла артефакты, он должен вернуть их назад - силой или хитростью.

Кхемал Серист: Мужчина человек жулик 2/ боец 4/ культист Разбитого Пика 3; CR 9; Средний гуманоид; HD 5d6+10 плюс 4d10+8; hp 60; Инициатива +7; Скорость 30 футов; AC 19, касание 13, застигнутый врасплох 16; Базовая атака +7; Захватывание +8; Атака +9 рукопашная (1d6+2/18-20, +1 *скимитар*) или +11 дальнобойная (1d6+2/x3, +1 *композиный короткий лук*), Полная Атака +9 / + 4 рукопашная (1d6+2/18-20, +1 *скимитар*) или +11 / + 6 дальнобойная (1d6+2/x3, +1 *композиный короткий лук*); SA поразить мага 1/день, атака крадучись +2d6, заклинания; SQ Уклонение, зловещее присутствие, нахождение ловушек, рвение; AL N; Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +10, Воля +4; Сила 13, Ловкость 16, Телосложение 14, Интеллект 13, Мудрость 10, Харизма 8.

Навыки и умения: Блеф +11, Подъем +5, Расшифровка Записи +6, Дипломатия +3, Поломка Устройства +6, Сбор Информации +9, Скрытность +7, Запугивание +4, Прыжок +5, Знание (история) +5, Бесшумное Движение +7, Открывание Замка +8, Поездка +7, Поиск +6, Чувство Мотива +5, Ловкость Рук +9, Говорит на Языке (Лоросс), Выживание +2, Использование Магического Устройства +4; Слепая борьба (В), Боевая Экспертиза (В), Увертливость, Улучшенный Маневр, Улучшенная Инициатива, Мобильность, Быстрое Выхватывание (В), Выживший.

Языки: Общий, Лоросс, Мидани, Нетерез.

Поразить мага (S u): Однажды в день Кхемал может пытаться ударить тайного заклинателя одной нормальной рукопашной атакой, добавляя +0 к своему броску атаки и нанося дополнительные 3 пункта урона при успешной атаке. Если он случайно ударяет существо, не являющееся тайным заклинателем, удар не имеет никакого эффекта, но способность в течение этого дня все же исчерпывается.

Атака крадучись (Ex): Кхемал наносит дополнительные 2d6 пунктов урона при любой успешной атаке против застигнутых врасплох или замкнутых целей или против цели, которая потеряла свой бонус Ловкости по любой причине. Этот урон также применяется к дальнобойным атакам против целей на расстоянии до 30 футов. Существа с укрывательством, существа без различимой анатомии и существа, иммунные к дополнительному урону от критических попаданий, иммунны к атакам крадучись. Кхемал может наносить несмертельный урон своей атакой крадучись, но только при использовании оружия, предназначенного для этой цели, типа сапа (блэк джек).

Уклонение (Ex): Если Кхемал подвергается любому эффекту, который обычно позволяет ему делать попытку спасброска Рефлексов для половины урона, он не получает урона вообще при успешном спасброске.

Зловещее присутствие (Ex): Кхемал получает бонус, равный его уровню культиста Разбитого Пика, на все проверки Блефа и Запугивания (уже отмеченные в статистике выше).

Нахождение ловушек (Ex): Кхемал может находить, разоружать или обходить ловушки с DC 20 или выше. Он может использовать навык Поиска для нахождения и Поломки Устройства - для разоружения магических ловушек (DC 25 + уровень заклинания, которым создана ловушка). Если результат его его, чтобы калечить результат проверки Поломки Устройства превышает DC ловушки на 10 или больше, он обнаруживает, как обойти ловушку без ее срабатывания или разоружения.

Рвение (Ex): Кхемал получает +1 бонус морали на броски атаки против тайных заклинателей и +1 бонус морали на спасброски против тайных заклинаний и эффектов. Бонус на броски атаки не применяется к существам со способностями, подобными тайным заклинаниям, если они не являются также и тайными заклинателями.

Подготовленные заклинания культиста (уровень заклинателя 3-й; 10% шанс провала тайного заклинания): 1-й — *зачарование персоны* (DC 12), *вынести элементы*, *цит*.

Книга заклинаний: как выше, плюс: 1-й — *удержание портала*, *гипноз*, *защита от зла*, *защита от добра*.

Имущество: + 2 *мифриловая рубаха*, +1 *скимитар*, +1 *композиный короткий лук* (+1 бонус Силы) с 20 стрелами.

Великолепный служитель (Glorious servitor)

"Пусть враги моего господина и моего бога падут перед моей мощью. Я - избранный, и я не позволю стоять тому, кто смеет выступить против его воли!"

- Нетерис Кет, великолепный слуга Себека

Великолепные служители - исключительно лояльные и набожные служители Малхорандских богов. Возвеличенный над большинством других смертных, великолепный слуга стремится жить образцовой жизнью, которая реализовывает веру и ценности его божества. Он имеет много конкурентов и врагов, и внутри культа своего божества, и вне его, но он приветствует любой вызов, который дает ему возможность продемонстрировать свою верность и посвящение.

Как стать великолепным служителем

Большинство великолепных служителей выбираются из числа паладинов, клериков, бойцов и монахов, живущих по всей малхорандской земле. Из них для клериков и паладинов маршрут в престиж-класс легче всего, так как они имеют Дипломатию и Знание (религия) в качестве навыков класса. Монахи и рейнджеры также время от времени вступают на этот святой путь, хотя некоторые из требуемых навыков для них - междуклассовые. Те, кто были перед принятием этого класса жуликами или жуликами/убийцами, обычно служат Сету, а те, кто были колдунами или волшебниками - как правило, служат Тоту.

Ключевые способности для великолепного служителя - Харизма (чтобы предводить и продвигать влияние церкви своего божества), Мудрость (чтобы понимать побуждения ее религиозных и политических врагов) и Сила (чтобы биться на переднем крае).

Требования

Раса: Аазимар, человек или тифлинг (домашний регион - Малхоранд).

Базовый бонус атаки: +7.

Навыки: Дипломатия 6 разрядов, Знание (Малхоранд местный) 6 разрядов, Знание (религия) 6 разрядов.

Умения: Взгляд бога (см. выше), Улучшенное Изгнание.

Заклинания: Способность читать божественные заклинания 2-го уровня.

Божество-покровитель: Любое из Малхорандского пантеона.

Специально: Вы должны иметь одобрение церкви вашего божества-покровителя.

ТАБЛИЦА 1-3: ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ СЛУЖИТЕЛЬ

Hit Die: d8

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+0	+0	+0	+2	Звериная форма, бесстрашие, сопротивление заклинаниям
2-й	+1	+0	+0	+3	Божественный щит +2, увеличенная Сила +1
3-й	+2	+1	+1	+3	Божественный голос, <i>истинное видение</i>
4-й	+3	+1	+1	+4	Божественный щит +4, увеличенная Сила +2
5-й	+3	+1	+1	+4	<i>Великая команда</i> , иммунитет к отравлению
6-й	+4	+2	+2	+5	Божественный щит +6, увеличенная Сила +3
7-й	+5	+2	+2	+5	Божественное преобразование, <i>массовое лечение серьезных ран</i>

Навыки класса (2 + модификатор Интеллекта на уровень): Блеф, Ремесло (любое), Дипломатия, Приручение Животного, Запугивание, Знание (история), Знание (местное), Знание (религия), Слушание, Профессия (любая), Чувство Мотива, Обнаружение, Выживание.

ТАБЛИЦА 1-4: ЗВЕРИНЫЕ ФОРМЫ МАЛХОРАНДСКИХ БОЖЕСТВ

Божество	Звериная форма
Анур	Лев
Баст	Леопард
Геб	Бурый медведь
Хатор	Бизон
Хорус-Ре	Гигантский орел
Изис	Гигантский орел
Нефтис	Огромная гадюка
Осирис	Бурый медведь
Себек	Гигантский крокодил
Сет	Большой чудовищный скорпион
Тот	Гигантская сова

Особенности класса

Как великолепный служитель, Вы посвящаете вашу жизнь службе отдельному божеству. За это Вы получаете разнообразные способности, позволяющие Вам продвигать ценности вашего божества на Фаэруне. Все следующее - особенности класса престиж-класса великолепного служителя.

Мастерство оружия и доспехов: Вы опытни с коротким мечом, длинным мечом и копешем, а также со всеми типами доспехов и всеми типами щитов, кроме башенных.

Звериная форма (Su): Вы можете принимать звериную форму вашего божества-покровителя (животное, паразит или магическая тварь, как показано в Таблице 1-4) как стандартное действие и оставаться в этой форме до 1 часа. Эта способность функционирует подобно заклинанию *полиморф* (уровень заклинателя равен вашему уровню великолепного служителя), за исключением того, что Вы можете использовать ее только на вас самих, Вы не восстанавливаете очки жизни при смене формы и Вы можете принимать только обозначенную форму. Эта способность употребляется однажды в день на уровень великолепного служителя.

Ваши естественные атаки в звериной форме считаются магическим оружием с целью преодоления уменьшения урона.

Бесстрашие (Su): Поскольку сила вашего божества пропитывает ваше тело и ваш разум, Вы иммунны к эффектам утрашения.

Сопrotивление заклинаниям (Su): Слава Вашего божества делает Вас более стойким к магии, чем другие смертные. Вы получаете сопротивление заклинаниям, равное 12 + ваш уровень великолепного служителя.

Божественный щит (Su): На 2-м уровне Вы получаете +2 бонус отклонения к АС, когда находитесь в звериной форме. Этот бонус увеличивается до +4 на 4-м уровне и до +6 на 6-м уровне.

Увеличенная Сила (Ex): Ваша связь к божественным предоставляет Вам великую физическую силу. На 2-м, 4-м и 6-м уровнях Вы получаете +1 свойственный бонус к Силе и в вашей нормальной, и вашей звериной форме.

Божественный голос (Ex): Начиная с 3-го уровня, Вы можете говорить на любых языках, которые Вы знаете, вашим нормальным человеческим голосом, находясь в звериной форме. Эта способность позволяет Вам читать заклинания с устными компонентами как обычно, находясь в звериной форме, хотя Вы не можете читать заклинания, требующие телесных компонентов, если не используете умения Неподвижное Заклинание или Естественное Заклинание.

Истинное видение (Sp): После достижения 3-го уровня Вы получаете способность использовать *истинное видение* однажды в день (уровень заклинателя равен вашему уровню персонажа).

Великая команда (Sp): На 5-м уровне и выше Вы можете использовать *великую команду* однажды в день (уровень заклинателя равен вашему уровню персонажа).

Божественное преобразование (Su): Когда Вы достигаете 7-го уровня, ваше божество вознаграждает Вас за вашу преданную службу, изменяя ваш тип на аутсайдер (коренной).

Иммунитет к отравлению (Ex): Ваша преданность вашему божеству сделала Вас иммунным к отравлению.

Массовое лечение серьезных ран (Sp): На 7-м уровне Вы можете использовать *массовое лечение серьезных ран* (или *массовое причинение серьезных ран*, если ваш покровитель - Сет или Себек) однажды в день (уровень заклинателя равен вашему уровню персонажа).

Неверные служители

Если Вы преднамеренно нарушаете приказы вашего божества, Вы теряете все сверхъестественные и подобные заклинания способности престиж-класса и не можете прогрессировать далее как великолепный служитель. Почти так же, как паладин, Вы восстанавливаете ваши способности и потенциал продвижения, если Вы искупаете ваши нарушения. Вы можете также восстанавливать ваши способности, если переключаетесь с преданности одному божеству Малхорандского пантеона на другого — тактика, при которой Вы обречены на бесконечную вражду с церковью вашего предыдущего божества

Игра великолепным служителем

Поскольку Вы поддерживаете столь глубокую связь с божественным, каждое Ваше действие - фактически действие вашего божества. Иноземцы в Малхоранде могут посчитать Вас всего лишь заложником бога, но будут неправы. В Малхоранде Вы - больше чем герой, даже больше чем опекун народа - Вы защитник всего, чем Малхоранд был и будет. С того момента, как Вы становитесь великолепным служителем, Вы играете разнообразные роли от имени вашего бога и вашей церкви — посыльный, эмиссар, страж священных могил, и по мере того, как Вы зарабатываете большее доверие и накапливаете великолепные достижения, ваши обязанности расширяются, включая крестовые походы, шпионаж, убийства и любые другие задачи, продвигающие побуждения вашего божества в Малхоранде и в остальной части Фаэруна.

Когда Вы достигаете вершины вашей силы, Вы можете занять высокий ранг в вашей церкви или получить высокое положение в правительстве или в вооруженных силах.

Бой: Пожелания вашего божества диктуют ваш подход к сражению. Хорус-Ре требует от своих миньонов справедливости и праведности, в то время как Сет поощряет обман и уловки. Ваше сопротивление заклинаниям может отражать некоторые магические атаки, особенно от заклинателей низкого уровня, позволяя Вам сконцентрироваться на защите от более серьезных противников. Кроме того, ваше умение взгляда бога и ваша способность *истинного видения* позволяют Вам проникать сквозь ложные иллюзии, идентифицировать ваших врагов, и видеть мир таким, какой он есть.

Ваша способность менять форму - один из величайших даров вашего бога. В звериной форме Вы можете путешествовать незамеченным, особенно через глухие земли, и биться, используя естественные атаки вашей звериной формы. Если ваша форма позволяет Вам летать или плавать, Вы получаете еще больше стратегических выборов в бою. Когда Вы достигаете 2-го уровня, Вы получаете большую защиту против атак, находясь в звериной форме, и эта защита становится сильнее по мере того, как Вы достигаете высших уровней. На 3-м уровне ваша способность говорить в вашей звериной форме позволяет Вам обмениваться стратегической информацией с вашими союзниками и даже читать заклинания без изменения обратно в гуманоидную форму. На 5-м уровне Вы можете использовать вашу способность *великой команды*, чтобы остановить врагов прежде, чем они смогут напасть на Вас. Наконец, ваше преобразование в аутайдера на 7-м уровне делает Вас иммунным к многим эффектам, работающим только против гуманоидов, хотя Вы все же остаетесь уязвимыми к *святому слову* и другим заклинаниям и эффектам, нацеливаемым на аутсайдеров.

Продвижение: Перед назначением на великолепного служителя церковь тщательно "просвечивает" и испытывает инициированных на их лояльность, боевые способности и верность. Таким образом, ко времени вхождения в класс Вы полностью знаете свое место в великой схеме вашего божества.

Ваша роль после вхождения в престиж-класс - служить особым эмиссаром, агентом и разрешителем проблем вашей церкви. Ваши обычные обязанности, вероятно, также будут включать доставку сообщений на заставы, в другие церкви и в немаленькие армии Малхоранда. Кроме того, Вам могут поручить отслеживание врагов вашего божества, розыск утерянных артефактов и сокровищ, которые могли бы принести славу вашей вере, и шпионаж за врагами вашей церкви ради раскрытия их тайн.

Вложение ваших разрядов по максимуму в Дипломатию и в один или более навыков Знания - превосходная стратегия, поскольку хорошо осведомленные и политически здравомыслящие великолепные служители - самые эффективные эмиссары своих богов. Вы можете также приобретать разряды в Блефе и Запугивании, если планируете работать в иностранных землях, где ваше божество не может иметь такой внушающей страх репутации.

Ресурсы: Лучший из ресурсов, который Вы имеете - полная поддержка вашей церкви. В дополнение к приспособлениям, деньгам и защите при необходимости церковь может предложить богатейшую информацию. Зная, что Вы никогда по своей воле не причините вред вашей церкви, преданны редко подвергают сомнению ваши действия и обеспечивают любую поддержку, которую могут, безоговорочно. Вас также приветствуют в любой группе, которая должна вести великую бюрократию Малхоранда. Из-за вашего высокого статуса ваши запросы обрабатываются более

безотлагательно, чем таковые меньших граждан. Наконец, Вы можете быть способны использовать вашу звериную форму, чтобы шпионить за другими и незаметно получать доступ в запрещенные области, таким образом сокращая риск для Вас самих и ваших товарищей.

Великолепные служители на Фаэруне

Великолепных служителей можно найти прежде всего в больших городах Малхоранда и в меньшей степени в Мархоме, Семфаре и на завоеванных землях Унтера. С великолепными слугами Хоруса-Ре и Анура можно также столкнуться на пограничных заставах, защищающих Малхоранд от внешних угроз. Многие из тех, кто достиг высокого уровня в престиж-классе, также удерживают важное положение в обществе Малхоранда и решают государственные вопросы от имени своих божеств-покровителей. Однако, великолепные служители Сета обычно занимают менее видные позиции в Малхоранде, чтобы иметь возможность исполнять ядовитые планы своего божества из тени. Великолепные служители, путешествующие по другим регионам Фаэруна, иногда служат послами и шпионами Малхоранда, накапливая информацию при выполнении планов своих божеств.

Великолепные служители не имеют никакой общей организации, так как каждый из них - прежде всего член своей специфической церкви.

Реакция NPC

Великолепный служитель - защитник своей веры, также как паладин или клерик высокого уровня, и с ним обращаются почти так же союзники и враги его церкви. Например, любой благоприятно расположенный к клерику Анура должен также быть благоприятно расположен к великолепному служителю Анура. Почти все малхорандцы уважительно относятся к великолепным служителям любых божеств, кроме Сета и Себека.

Клерики, паладины и служители не-малхорандских божеств в общем подозрительны к побуждениям великолепного служителя изначально безразличны или недружелюбны к ним.

Знания о великолепных служителях

Персонажи со Знанием (религия) могут исследовать различных малхорандских божеств, чтобы больше узнать об их великолепных служителях. Когда персонаж делает проверку навыка, прочитайте или перефразируйте следующий материал, включая информацию от более низких DC.

DC 10: "Малхорандским богам служат специальные чемпионы, известные как великолепные служители".

DC 15: "Великолепные служители часто начинают свою карьеру как клерики или паладины, но позже становятся элитными эмиссарами и агентами своих богов. Многие из высокопоставленных малхорандских бюрократов, генералов и должностных лиц - великолепные служители того или иного бога".

DC 20: "Великолепные служители имеют множество особых сил, включая способность принимать форму существ, священных для их богов".

DC 30: Персонажи, достигающие этого уровня успеха, могут узнать определенную детальную информацию об определенных великолепных служителях в вашей кампании.

Великолепные служители в игре

Большинство великолепных служителей предпринимают миссии от имени своих церквей на землях Старых Империй. Кроме этого, они иногда исследуют вопросы малхорандских интересов в иностранных землях. Они часто исследуют недавно обнаруженные подземелья, работая против тэйских агентов, и шпионят за силами различных правителей и волшебников.

По мере того, как персонаж достигает более высоких уровней в престиж-классе, он получает увеличивающуюся известность среди преданных. Это признание означает, что он получает увеличивающееся количество просьб о помощи и совете от неприметных членов своей церкви. Аналогично, он становится целью для врагов веры — особенно для великолепных служителей конкурирующих богов. Но не вся известность плоха — персонаж может ожидать теплый прием и гостеприимство всякий раз, когда посещает место, где уважают его покровителя. Члены преданных могут также быть способны обеспечить его полезной информацией или своевременно предупредить о надвигающейся неприятности. Просьбы о помощи также не всегда неприятны — персонаж может принимать или отклонять задачи по своему усмотрению (хотя он не уйдет далеко, если постоянно категорически отказывается от распоряжений старших), а некоторые миссии могут привести к удовлетворению и выгодным приключениям, а также к увеличению ранга и статуса в вере. Старшие великолепных служителей редко отдают приказы, и он может даже получить шанс самому отдать несколько распоряжений.

Адаптация

В кампаниях за пределами Малхоранда и его окрестностей большинство великолепных служителей имеет связи с неким Малхорандским анклавом. Некоторые из таких анклавов коммерческие (например, группа Малхорандских семейств, ведущих бизнес в иностранной державе), другие имеют дипломатические функции (типа окрестностей Малхорандского посольства в иностранной столице). Великолепного служителя, работающего в иностранных землях, могут попросить служить разведчиком или шпионом или выполнить некую другую тайную миссию. Он может также служить миссионером своей веры за пределами своей страны.

Столкновения

Когда PC исследуют сообщения о работоторговцах, работающих в прибрежных болотах по Морю Упавших Звезд, они находят великолепного служителя Себека, приобретающего рабов, чтобы послать их своим владыкам в Гелданет.

EL 22: Нетерис Кет тяжело боролась за свое возвышенное положение в культе Себека. Теперь, когда она имеет доступ к форме гигантского крокодила своего божества, она часто использует ее, чтобы вдохновить лояльность в своих последователях. Она разведывает эту область в своей звериной форме, планируя действия по сбору рабов, а затем

перемещает сюда своих последователей. Общаясь РС, Нетерис пытается уйти от неприятной ситуации, используя свой навык Дипломатии. Если эта тактика терпит неудачу, она начинает бой с колдовства, а затем для рукопашной уходит в свою звериную форму.

Нетерис Кет: Человек женщина клерик Себека 5/ боец 4/ великолепный служитель Себека 3; CR 12; Средний гуманоид; HD 8d8+8 плюс 4d10+4; hp 74; Инициатива -1; Скорость 20 футов; AC 11, касание 10, застигнутый врасплох 11; Базовая атака +9; Захватывание +11; Атака +12 рукопашная (1d10+3/19-20, +1 *копеш*) или +9 дальнбойная (1d8+2/x3, длинный композитный лук мастерской работы); Полная Атака +12 / + 7 рукопашная (1d10+3/19-20, +1 *копеш*) или +9 / + 4 дальнбойная (1d8+2/x3, длинный композитный лук мастерской работы); SA упрек нежити 4/день (+3, 2d6+3, 6-й), подобные заклинаниям способности, заклинания; SQ звериная форма (гигантский крокодил), божественный щит +2, божественный голос, бесстрашие, увеличенная Сила +1, сопротивление заклинаниям 15, *истинное видение*; AL NE; Спасброски: Стойкость +10, Рефлексы +4, Воля +12; Сила 15, Ловкость 9, Телосложение 13; Интеллект 10, Мудрость 18, Харизма 13.

Навыки и умения: Блеф +4, Концентрация +5, Дипломатия +14, Приручение животного +5, Прыжок -3, Знание (Малхоранд местный) +6, Знание (религия) +9, Слушание +6, Поездка +3, Чувство мотива +8, Обнаружение +6; Настороженность, Слепой Бой (В), Мастерство Экзотического Оружия (копеш) (В), Видение бога +, Улучшенное Изгнание, Молниеносные Рефлексы, Естественное Заклинание, Переговорщик, Силовая Атака (В).

+ Новое умение, описанное выше.

Языки: Общий, Малхорандский.

Подобные заклинаниям способности: 3/день — *обнаружение добра, обнаружение магии, обнаружение яда, обнаружение нежити, читать магию.* Уровень заклинателя 12-й.

Звериная форма (Su): Трижды в день Нетерис может принимать форму гигантского крокодила, как стандартное действие, и оставаться в этой форме до 1 часа. Эта способность функционирует подобно заклинанию *полморф* (уровень заклинателя 3-й), за исключением того, что она может использовать ее только на себя, она не восстанавливает очки жизни при изменении формы и может принимать только форму гигантского крокодила.

Божественный щит (Su): Нетерис получает +2 бонус отклонения к AC, когда находится в форме гигантского крокодила.

Божественный голос (Ex): Нетерис может говорить на любых языках, которые она знает, нормальным человеческим голосом, находясь в форме гигантского крокодила. Эта способность позволяет ей читать заклинания с устными компонентами как обычно, находясь в звериной форме.

Бесстрашие (Su): Нетерис иммунна к эффектам страха.

Увеличенная сила (Ex): Нетерис имеет +1 свойственный бонус к Силе, и в гуманоидной форме, и в форме гигантского крокодила.

Истинное видение (Sp): Нетерис может использовать *истинное видение* однажды в день (уровень заклинателя 12-й).

Подготовленные заклинания клерика (уровень заклинателя 5-й): 0-й — *обнаружение магии (2), руководство, сопротивление, достоинство*; 1-й — *команда (DC 15), лечение легких ран, божественное покровительство, вынести элементы, магический клык (Д)*; 2-й — *предзнаменование, туманное облако (Д), тишина (DC 16), духовное оружие*; 3-й — *лечение серьезных ран, узнать родословную +, водное дыхание (Д).*

Д: Заклинание домена. Домены: Чешуйчатые (РИФ) (упрек/командование змеями и существами-рептилианами 4/день) и Вода (изгнание огненных существ или упрек вонючих существ 4/день).

+ Новое заклинание, описанное ниже. *Имущество:* +1 *полупластинчатый доспех, +1 тяжелый стальной щит, амулет естественного доспеха +1, кольцо защиты +1, +1 копеш, длинный композитный лук мастерской работы (+2 бонус Силы) с 20 стрелами, амулет Мудрости +2, малые четки молитвы, малая метамгическая палочка Тихого Заклинания, жезл вынести элементы (37 зарядов), 4 gp, 3 sp, 8 sp.*

Лорд-маг (Magelord)

"Итак, они выгнали меня из Секомбера. Они сказали, что я недостаточно хорош. Они сказали, что мои заклинания слишком слабы. Теперь они увидят, каким волшебником я стал. Они увидят. Кто тогда пожалеет?"

- Риммен, лорд-маг

Быстрый на злобу, надменный, и гордящийся своим Искусством, лорд-маг - тайный заклинатель, изучающий древнюю магическую традицию, известную чрезвычайно быстрым и разносторонним колдовством. Иногда мететель заклинаний по найму, иногда профессиональный магический дуэлянт, типичный лорд-маг полагает, что он имеет право взять уважение, богатство и силу у окружающего мира с помощью тайной силы. В действительности же он - немногим более чем жестокий лорд-бандит, использующий свои магические дары, чтобы доминировать и запугивать менее талантливых индивидуумов.

Подобно школе фехтования или стилям военных искусств, традиция лордов-магов столетиями передавалась от одного практикующего к другому. Немногие лорды-маги отдают такое знание - действительно, любой для обучения этому аспекту Искусства должен или подкупить лорда-мага королевскими подарками и службой, или предпринять годы исследований, чтобы раскопать древние тексты, описывающие эти методы.

Путь лорд-мага вознаграждает амбиции и безрассудство и обычно поощряет некоторое презрение к рискам силы. Таким образом, большинство лордов-магов расценивает свою силу как инструмент для исполнения своих желаний, а не как дар, который они могут использовать для службы другим. Некоторые, однако, изучают знания лордов-магов в надежде использовать свою магию против тирании и несправедливости.

Лорды-маги относительно редки, но общества и товарищества их столетиями возникали во многих землях. Самое известное из них было основано в старом царстве Атантар, Королевстве Оленя. Барды все еще поют о жестокости и зле лордов-магов, управлявших нацией, вызывая ужасные образы столетий, в которых правили тирания и смертельные амбиции. Волшебники Королевства Оленя были жестокими, жадными, порывистыми людьми с исключительным талантом к магии. Они якобы служили высокими чиновниками царства, жестоко насаждавшими волю своего принца, но, по правде говоря, они управляли Королевством Оленя из-за трона.

Как стать лордом-магом

Вы должны найти практикующего лорда-мага и убедить его преподавать Вам секретные методы использования магии в стиле лордов-магов. Этот процесс обычно требует, чтобы Вы провели по крайней мере десять дней в компании этого волшебника и либо выплатили ему по крайней мере 10,000 гр, либо предложили службу эквивалентной ценности. Если Вы не можете найти лорда-мага, желающего стать Вашим наставником, Вы можете исследовать секретные традиции лордов-магов самостоятельно. Чтобы делать так, Вы должны найти и заполучить редкие тома и трактаты, стоящие по крайней мере 10,000 гр, и провести 1-месячную практику методов, описанных там. Вы можете выполнить это требование в любой точке вашей магической карьеры до добавления уровня лорда-мага, так что Вы не должны ждать, пока Вы не будете готовы продвинуться, чтобы сделать это.

Из волшебников, волшебников/жуликов и волшебников/убийц получаются превосходные лорды-маги, и волшебники/черные стражи - также хорошие кандидаты на этот класс. Волшебники/бойцы более редки, хотя их боевые способности хорошо сочетаются с этим престиж-классом.

Интеллект - самая важная для лорда-мага способность, так как она непосредственно отвечает за колдовство. Телосложение также важно, поскольку лорды-маги обычно живут в нецивилизованных землях и часто ввязываются в бой, что утяжеляет проверки Концентрации.

Требования

Навыки: Запугивание 3 разряда, Знание (история) 6 разрядов, Знание (тайны) 6 разрядов.

Умения: Улучшенная Инициатива, Мастерство Заклинания, Подпись Заклинания (РИФ), Фокус Оружия (луч).

Заклинания: Способность читать тайные заклинания 5-го уровня.

Специально: Вы должны иметь уклонение как специальное качество или как особенность класса или расовую черту.

Специально: Вы не можете быть законного мировоззрения.

Специально: Вы должны быть обучены лордом-магом или получить редкие тома для изучения традиции. Любой выбор стоит не менее 10,000 гр или службу эквивалентной ценности.

ТАБЛИЦА 1-5: ЛОРД-МАГ
Hit Die: d4

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Колдовство
1-й	+0	+0	+2	+0	Атака крадучись +1d6	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
2-й	+1	+0	+3	+0	Бонусное мастерство заклинания	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
3-й	+1	+1	+3	+1	Превосходство Подписи	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
4-й	+2	+1	+4	+1	Бонусное мастерство заклинания	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
5-й	+2	+1	+4	+1	Атака крадучись +2d6	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
6-й	+3	+2	+5	+2	Бонусное мастерство заклинания	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
7-й	+3	+2	+5	+2	Превосходство подписи	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
8-й	+4	+2	+6	+2	Бонусное мастерство заклинания	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
9-й	+4	+3	+6	+3	Атака крадучись +3d6	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
10-й	+5	+3	+7	+3	Мастерство лорда-мага	+1 уровень существующего тайного колдовского класса

Навыки класса (2 + модификатор Интеллекта на уровень): Блеф, Концентрация, Ремесло, Скрытность, Запугивание, Знание (все навыки, взятые индивидуально), Бесшумное Движение, Чувство Мотива, Колдовство, Обнаружение, Кувырок.

Особенности класса

Традиция лорда-мага подчеркивает мастерство разнообразных заклинаний и учит практиковать мастерские заклинания с большей скоростью и гибкостью. Все следующее - особенности класса престиж-класса лорда-мага.

Мастерство оружия и доспехов: Вы не получаете никакого нового мастерства с оружием, доспехами или щитами.

Колдовство: На каждом уровне лорда-мага Вы получаете новые заклинания в день и увеличение уровня заклинателя (и известные заклинания, если применимы), как будто Вы также получили уровень в тайном колдовском классе, к которому Вы принадлежали перед добавлением уровней престиж-класса. Вы, однако, не получаете никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса. Если Вы имели более одного тайного колдовского класса перед становлением лордом-магом, Вы должны решить, к которому классу добавлять каждый уровень с целью определения заклинаний в день, уровня заклинателя и известных заклинаний.

Атака крадучись (Ex): Начиная с 1-го уровня, Вы наносите дополнительный урон, когда замыкаете противника или в любое время, когда цель теряет свой бонус Ловкости. Этот дополнительный урон применяется к дальнобойным атакам, только если цель находится в пределах 30 футов. См. особенность класса жулика в "Руководстве Игрока".

Бонусное мастерство заклинания (Ex): Когда Вы достигаете 2-го уровня, Вы можете выбирать одно заклинание, которое Вы уже знаете. С этого момента Вы можете готовить это заклинание, не касаясь книги заклинаний, как будто Вы выбрали его для мастерства с умением Мастерство Заклинания. Вы можете выбирать новое известное заклинание для мастерства этим способом на 4-м, 6-м и 8-м уровнях.

Превосходство подписи (Ex): На 3-м уровне Вы стали настолько знакомым с вашими мастерскими заклинаниями, что Вы можете конвертировать любое подготовленное заклинание 4-го уровня или ниже в любое мастерское заклинание 4-го уровня или ниже, как добрый клерик может спонтанно читать подготовленные заклинания как заклинания *лечения*. После достижения 7-го уровня Вы можете тем же способом конвертировать любое подготовленное заклинание 9-го уровня или ниже в мастерское заклинание 9-го уровня или ниже.

Мастерство лорда-мага (Ex): На 10-м уровне Вы можете применяться одно или больше метамагических умений, которые Вы знаете, к заклинанию, которое Вы конвертировали в мастерское заклинание способностью превосходства подписи или умением Подписи Заклинания. Уровень подготовленного заклинания, которое будет конвертировано, должен равняться или превышать таковой мастерского заклинания с желательными прикладными метамагическими умениями. Например, Вы можете конвертировать подготовленное заклинание 5-го уровня *телепорт* в ракету заклинание 1-го уровня *магическая ракета*, измененное умениями Усиление Заклинания, Неподвижное Заклинание и Тихое Заклинание.

Игра лордом-магом

Чтобы переживать и процветать в их предательском(ненадежном) мире, первоначальные лорд-маги Аталантара развивали высоко находчивые средства обработки заклинаний. Их новые пути руководящей магии дали им более персональную власть(мощь), лучший шанс, чтобы переживать, и разнообразие способов устранить противников. Теперь те первые лорд-маги ушли, и их власть(мощь) ваша. Вы можете быть столь же запугивающие как головорез, столь же тайные как жулик, и столь же убийственные как убийца без того, чтобы жертвовать способностью читать мощную тайную заклинанию.

Вы не отвечаете никому и используете вашу власть(мощь), поскольку Вы видите пригодный. Хотя Вы помогаете другим при выполнении так иски(костюмы), ваша цель, никакая организация поддерживает ваши пути или предлагает Вам ресурсы.

Бой: Вы учились владеть магией в невероятно гибкой манере. Первоначально Вы можете использовать заклинания, уводящие Вас из поля зрения (типа *невидимости*), увеличивая ваши возможности для атак крадучись. На 3-м уровне Вы можете на лету обменивать низко- или среднеуровневые подготовленные заклинания на мастерские заклинания, а на 7-м уровне Вы можете обменивать любое подготовленное заклинание на любое мастерское заклинание.

Ключ к успеху в качестве лорда-мага - тщательно выбирать ваши мастерские заклинания. Если Вы предпочитаете защитный подход к сражению, выбирайте заклинания, обеспечивающие мгновенную защиту или быстрое спасение. Если Вы хотите быть боеготовыми в любое время, хороший выбор - наступательные заклинания. При наступательном выборе, например, Вы должны быть мастером атакующих заклинаний типа *магической ракеты*, *опаляющего луча*, *огненного шара*, *призрачного убийцы* и *облака-убийцы*. Вы тогда сможете готовить оборонительные или общепользные заклинания типа *щита*, *защиты от стрел*, *полета*, *шара неуязвимости* и *стены камня* и обменивать их на атакующие заклинания при необходимости. Такой подход к выбору заклинаний позволяет Вам быть готовым к большинству ситуаций, с которыми Вы можете столкнуться, и все же иметь хороший выбор заклинаний, доступных для атаки.

Наконец, когда Вы достигаете вершины силы лорда-мага, Вы можете применять метамагические умения к мастерским заклинаниям во время их наложения.

Продвижение: Ваше разностороннее командование магией - ваш самый большой козырь, так что максимизировать преимущества, которые это обеспечивает - самый правильный курс. Всякий раз, когда Вы сможете взять новое умение, взгляните на новое взятие Мастерства Заклинания. В конце концов, чем в большем количестве заклинаний Вы мастер, тем меньше Вы полагаетесь на книгу заклинаний — отличное преимущество, если Вы путешествуете по свету или если ваши книги заклинаний украдены. Если Вы планируете брать Мастерство Заклинания многократно, увеличивайте ваш Интеллект, чтобы максимизировать выгоду, которую это дает. Кроме того, Вы должны рассмотреть метамагические умения, усиливающие вашу уже немалую колдовскую способность.

Множество навыков может также обеспечить Вам значительную выгоду. Улучшение ваших ориентируемых на скрытность навыков поможет Вам с атаками крадучись, значительно увеличивающими ваше боевое мастерство. Кроме того, приобретение некоторых разрядов в Блефе и Запугивании для поддержки угрозы вашей магии - мудрый ход.

Ресурсы: Подобно всем лордам-магам, Вы - одиночка. Кто-либо еще, кто следует этим путем - конкурент, а не союзник. Вы должны положиться на себя, потому что никто более не заслуживает доверия — и это так, как и должно быть.

Лорды-маги на Фаэруне

Поскольку лорды-маги часто нанимаются к любому желающему уплатить их цену, они могут быть найдены на Фаэруне практически где угодно. Однако, их в общем жадный и честолюбивый характер увеличивает вероятность встретить их там, где им выгоднее всего. Фактически, не необыкновенно для нанятого метателя заклинаний стать владельцем дома, если предприниматель оказывается слабым или глупым. Лорды-маги процветают в странах без сильной центральной власти, особенно в местах, где личные достижения, навыки и жестокость дают лучшие возможности для персональной выгоды и где проблемы с законом улаживаются испытаниями в силе.

Тот факт, что на Фаэруне сегодня не существует никаких обществ или товариществ лордов-магов - вероятно, результат того, что большинство лордов-магов - одиночки. Однако, если группа их найдет общие побуждения, новое общество может возникнуть в любое время.

Реакция NPC

Большинство народа расценивает нанятых заклинателей как бессердечных наемников, надежных только в пределах своих собственных личных интересов. Лордов-магов на Фаэруне рассматриваются почти так же. Слишком часто эти воры в

робах волшебников и тираны используют свою силу, чтобы грабить и доминировать над теми, у кого недостаточно сил, чтобы остановить их. Со светлой стороны, очень немногие не-арканисты могут действительно увидеть различия между лордом-магом и любым другим видом волшебника, так что немногие ненавидят именно лордов-магов. Таким образом, лорд-маг может ожидать такой же прием, какой получил бы в этом городе или городке любой волшебник.

Другие волшебники обычно безразличны или недружелюбны к лордам-магам из-за их очевидного презрения к Искусству в его традиционной форме.

Знания о лордах-магах

Персонажи со Знанием (тайны) или Знанием (история) могут исследовать традиции лордов-магов и находить информацию об известных лордах-магах (или об обществах лордов-магов) и их действиях. Когда персонаж делает проверку навыка, прочитайте или перефразируйте следующий материал, включая информацию от более низких DC.

DC 10: "Волшебники, называющие себя лордами-магами, квалифицированы, быстры и часто также весьма горды и жестоки."

DC 15: "В лучшем случае лорды-маги - метатели заклинаний или дуэлянты по найму. Однако чаще - это тираны и злодеи, использующие свою магию, чтобы грабить и доминировать над слабыми. В прошлом общества лордов-магов фактически управляли королевствами типа древнего Аталантара."

DC 20: "Их магическая традиция подчеркивает изменение или обмен заклинанием на лету, чтобы они всегда имели боевые заклинания наготове и их редко можно было бы поймать без хорошей атаки и защиты под рукой."

DC 30: Персонажи, достигающие этого уровня успеха, могут узнать определенную детальную информацию об определенных лордах-магах в вашей кампании.

Лорды-маги в игре

Из злых лордов-магов получаются превосходные противники для авантюристов доброго мировоззрения. Нанести поражение злобному волшебнику, заклинания и наемные мечи которого терроризируют город - классическое приключение. Лорды-маги могут также появляться как "наемные мускулы" на службе других, более мощных лордов. Несмотря на свою запятанную репутацию, многие лорды-маги работают на добрых или нейтральных принцев и знать. Такие лорды-маги обычно остаются весьма лояльными, пока их предприниматель хорошо платит им за их услуги.

Большинство лорд-магов не требуют для счастья многого на пути специализированных приключений. Однако, наличие в игре лорда-мага обеспечивают большое количество возможностей для приключений. По мере того, как лорд-маг получает силу и накапливает свои успехи, спрос на его определенные способности увеличивается. Аналогично, высококлассный лорд-маг обычно привлекает конкурентов почти таким же способом, как и печально известные стрелки Американского запада. Наконец, большинство лордов-магов (особенно те, которые восхищаются погромами) - естественные противники Культа Разбитого Пика.

Адаптация

Опытные лорды-маги могут быть найдены на Фаэруне почти где угодно, но предполагаемые лорды-маги могут иметь необходимость посетить место, где собираются волшебники, чтобы найти наставников или приобрести необходимые материалы для исследований. Такие места включают регионы, в которых волшебники являются привилегированным классом (см. "Установку Кампаний Забытых Царств").

Столкновения

Враг РС нанимает лорда-мага, чтобы выследить и уничтожить лидера партии (предпочтительно тайного заклинателя), чтобы наказать РС за их предыдущее вмешательство в его планы. Предполагая, что рассматриваемый персонаж имеет украденную собственность, лорд-маг Риммен Альый Глаз бросает ему вызов на тайную дуэль.

EL 14: Риммен разделяет отношения старых лордов-магов Аталантара, которым тайная мощь дает право брать то, что он захочет. Он любит хвастаться своей силой и запугивать ей других. В бою он использует защитные заклинания, если имеет возможность их подготовить, но в битве с готовностью конвертирует любые неатакующие заклинания в *огненный шар*, *магическую ракету* или *дезинтеграцию*.

Риммен Альый Глаз: Мужчина человек жулик 2/ волшебник 9/ лорд-маг 3; CR 14; Средний гуманоид; HD 2d6+4 плюс 12d4+24; hp 65; Инициатива +6; Скорость 30 футов; AC 19, касание 15, застигнутый врасплох 17; Базовая атака +6; Захватывание +6; Атака +7 рукопашная (1d6+1/19-20, +1 *короткий меч*); Полная Атака +7 / +2 рукопашная (1d6+1/19-20, +1 *короткий меч*); SA атака крадучись +2d6; SQ бонус мастерства заклинания (*дезинтеграция* [+9 дальнее касание, DC 21]), уклонение, фамильяр, выгоды фамильяра, превосходство подписи, нахождение ловушек; AL CE; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +13, Воля +6; Сила 10, Ловкость 15, Телосложение 14, Интеллект 20, Мудрость 8, Харизма 12.

Навыки и умения: Баланс +4, Блеф +6, Концентрация +19, Расшифровка Записи +12, Дипломатия +5, Поломка Устройства +10, Искусство Побега +7, Скрытность +8, Запугивание +13, Прыжок +2, Знание (тайны) +11, Знание (подземелья) +12, Знание (история) +11, Знание (планы) +12, Слушание +6 *, Бесшумное движение +7, Профессия (писец) +6, Поиск +10, Чувство Мотива +4, Колдовство +18, Обнаружение +6 *, Кувырок +7; Настороженность *, Увертливость, Усиление Заклинания (В), Улучшенная Инициатива, Ускорение Заклинания, Написание Свитка (В), Подпись Заклинания (*магическая ракета*), Мастерство Заклинания (*огненный шар* [DC 18], магическая ракета), Фокус Оружия (луч).

Языки: Чондатанский, Общий, Эльфийский, Мидани, Тетирский.

Атака крадучись (Ex): Риммен наносит дополнительные 2d6 пунктов урона при любой успешной атаке застигнутых врасплох или замкнутых целей, или против цели, потерявшей свой бонус Ловкости по любой причине. Этот урон также применяется к дальним атакам против целей на расстоянии до 30 футов. Существа с укрывательством, существа без различимой анатомии и существа, иммунные к дополнительному урону от критических попаданий, иммунны к атакам крадучись. Риммен может наносить несмертельный урон своей

атакой крадучись, но только при использовании оружия, предназначенного для той цели, типа сапа (блэк джек).

Уклонение (Ex): Если Риммен подвергается любому эффекту, который обычно позволяет ему делать попытку спасброска Рефлексов для половины урона, он не берет получает урона вообще при успешном спасброске.

Фамильяр: Фамильяр Риммена - ласка по имени Шенса. Фамильяр использует лучшие из своих и базовых Риммена бонусы спасбросков. Способности существа и характеристики подытожены ниже.

Выгоды фамильяра: Риммен получает специальные выгоды от наличия фамильяра. Это существо предоставляет Риммену +2 бонус на спасброски Рефлексов.

Настороженность (Ex): * Шенса предоставляет своему владельцу Настороженность, пока находится в пределах 5 футов.

Эмпатическая связь (Su): Риммен может общаться со своим фамильяром телепатически на расстоянии до 1 мили. Владелец имеет такую же привязку к предметам или месту, как и фамильяр.

Доля заклинаний (Su): Риммен может любым заклинанием, которое он читает на себя, также затронуть своего фамильяра, если он находится в пределах 5 футов. Он может также накладывать заклинания с целью "на себя" на своего фамильяра.

Превосходство подлости (Ex): Риммен может конвертировать любое подготовленное заклинание 4-го уровня или ниже в любое 4-го уровня или более ниже мастерское заклинание, также, как добрый клерик может спонтанно читать подготовленные заклинания как заклинания *лечения*.

Обнаружение ловушек (Ex): Риммен может находить, разоружать или обходить ловушки с DC 20 или выше. Он может использовать навык Поиска для нахождения и Поломки Устройства - для разоружения магических ловушек (DC 25 + уровень заклинания, которым доушка создана). Если результат его проверки Поломки Устройства превышает DC ловушки на 10 или больше, он обнаруживает, как обойти ловушку без ее срабатывания или разоружения.

Подготовленные заклинания волшебника (уровень заклинателя 12-й): 0-й — *обнаружение магии* (2), *звук привидения* (DC 15), *рука мага*; 1-й — *сжигающие руки* (DC 16), *быстрое отступление*, *падение пера*, *доспех мага*, *луч ослабления* (+10 дальнейшее касание), *щит*; 2-й — *опалитель Аганаззара* (DC 17), *невидимость*, *кислотная стрела Мелфа* (+9 дальнейшее касание), *защита от стрел*, *опаляющий луч* (+10 дальнейшее касание); 3-й — *проблеск*, *рассеивание магии*, *пламенная стрела*, *полет*, *заряд молнии* (DC 18); 4-й — *эбеновый луч рока* + (+10 дальнейшее касание; DC 19), *устрашение* (DC 19), *полиморф*, *каменная кожа*; 5-й — *конус холода* (DC 20), *лабоумие* (DC 20), *телекинез*, *стена силы*; 6-й — *цепная молния* (DC 21), *истинное видение*.

Книга заклинаний: Как выше, плюс: 0-й — *кислотный всплеск*, *тайная марка*, *танцующие огни*, *ошеломление*, *обнаружение яда*, *разбить нежить*, *вспышка*, *свет*, *исправление*, *сообщение*, *открыть/закрыть*, *ловкость рук*, *луч мороза*, *читать магию*, *сопротивление*, *касание усталости*; 1-й — *касание холода*, *вынести элементы*, *быстрое отступление*, *щит*; 2-й — *слепота/глухота*, *обнаружение мысли*, *сопротивление энергии*, *видеть невидимое*; 3-й — *огненный шар*, *спешка*, *замедление*; 4-й — *тайный глаз*, *огненный щит*, *ледяной шторм*; 5-й — *удержание монстра*; 6-й - *дезинтеграция*, *великое рассеивание магии*.

+ Новое заклинание, описанное ниже.

Имущество: *амулет естественного доспеха* +1, *наручи доспеха* +3, *кольцо защиты* +2, *короткий меч* +1, *камень юн пыли розы*, *лента интеллекта* + 2, *перчатки Ловкости* + 2, *кольцо контрзаклинания*, *жемчужина силы* (заклинание 1-го уровня), *жемчужина силы* (заклинание 2-го уровня), *свиток малого создания*, *свиток яснослышание/ясновидения*, *свиток ложной жизни*, *микстура лечения умеренных ран*, 2 *микстуры лечения легких ран*, 8 pp, 10 гр.

Шенса: Фамильяр ласка; CR —; Крошечная магическая тварь; HD 14d8; hp 32; Инициатива +2; Скорость 20 футов, подъем 20 футов; AC 19, касание 14, застигнутый врасплох 17; Базовая атака +6; Захватывание -6; Атака или Полная Атака +10 рукопашная (1d3-4, укус); Пространство/досыгаемость 2 1/2 фт/0 фт; SA прицепление; SQ доставка заклинаний касанием, улучшенное уклонение, видение при слабом освещении, нюх, говорить с владельцем, говорить с ласками; AL CE; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +11, Воля +8; Сила 3, Ловкость 15, Телосложение 10, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 5.

Навыки и умения: Баланс +10, Блеф +2, Подъем +10, Концентрация +17, Искусство Робега +7, Скрытность +16, Запугивание +7, Прыжок -10, Слушание +6, Бесшумное Движение +11, Поиск +5, Чувство Мотива +6, Обнаружение +6, Ловкость с Оружием.

Прицепление (Ex): Если Шенса поражает атакой укусом, она использует свои мощные челюсти, чтобы Ухватиться за тело противника и автоматически наносит урон укусом каждый раунд. Она теряет свой бонус Ловкости к Классу Доспеха и имеет AC 12. Прицепившись, Шенса может быть поражена оружием или сама быть захвачена.

Доставка заклинаний касанием (Su): Шенса может доставлять заклинания касанием для Риммена (см. Фамильяры в "Руководстве Игрока").

Улучшенное уклонение (Ex): Если Шенса подвергнута любому эффекту, который обычно позволяет ей делать попытку спасброска Рефлексов для половины урона, она не получает урона вообще при успешном спасброске и половину урона, если спасбросок провален.

Говорить с владельцем (Ex): Шенса может устно общаться с Римменом. Другие существа не понимают связь без магической помощи.

Говорить с ласками (Ex): Шенса может говорить с ласками, норками, хорьками, горностаями, скунсами, росомахами, барсуками, ужасными ласками и другие существа этого семейства. Такая связь ограничена интеллектом соответствующих существ.

Навыки: Шенса имеет +4 расовый бонус по проверкам Бесшумного Движения и +8 расовый бонус на проверки Скрытности и Баланса. Она использует свой модификатор Ловкости вместо модификатора Силы для проверок Подъема. Она может всегда взять 10 по проверке Подъема, даже если ее несет или ей угрожают.

Олин Гизир

(Olin Gisir)

"Тише! Знайте, что мы идем по руинам храма Астарота, лорда-демона Абисса. Говорят, что демон все еще спит здесь, ища, как отравить слова тех, кто тут блуждает. К счастью, я знаю заклинания, чтобы гарантировать, что он так и будет спать..."

- Мираэра, Олин Гизайи

Как знает любой Фаэрунец, у эльфов долгая память. События, имевшие место тысячи лет назад и в большинстве своем забытые маложивущими расами, все еще свежи в умах эльфов, поскольку произошли они лишь поколение-другое назад. Вместе со столь ясными воспоминаниями приходит и значительные знания, некоторые из которых лучше хранить в тайне.

Олин Гизайи (что означает "хранители секретов" на Эльфийском, в единственном числе - Олин Гизир) - отборные маги-эльфы, взявшие на себя охрану этих темных тайн от остальной части мира, обеспечивая, чтобы древние демоны таились связанными подалше в защитных кругах, безобразные артефакты оставались забытыми, и места темной силы не посещались смертными.

Как стать Олин Гизир

Олин Гизайи имеют неофициальную организацию. Неугомонные собиратели полезной информации, они быстро замечают эльфов и полуэльфов, которые могли бы приобрести квалификацию класса и также легко приветствуют вступивших в их ряды.

Олин Гизайи вербуются исключительно из рядов волшебников и других тайных заклинателей. Идеальный кандидат обладает острым разумом и непреодолимым любопытством, которое посылает его на охоту за древними тайнами. Обычно закаленный хранитель секретов наблюдает за предполагаемыми новичками в течение некоторого времени, чтобы определить их повадки и желания. Тех, кто ищет силы или личной славы, игнорируют или иногда даже убивают, если их исследования угрожают открыть миру опасные тайны. Тех, кто уважает тайны, они обнаруживают, входят с ними в контакт и предлагают обучение.

Самая быстрый и наилегчайший путь Олин Гизир - через класс волшебника. Волшебник получает доступ к новым уровням заклинаний быстрее, чем бард или колдун, и его бонусные умения позволяют ему взять второе метамагическое умение на более раннем уровне, чем другие заклинатели. Колдуны при случае вступают на этот путь, хотя они должны приобрести некоторые межклассовые навыки, чтобы выполнить требования. Хотя барды имеют свободный проход к требуемым навыкам, их более медленная прогрессия заклинаний означает, что они не смогут принять этот класс до 13-го уровня.

Интеллект - ключевая способность, так как Олин Гизир плотно полагается на колдовство и древние знания. Харизма - также ключевая способность для колдунов, желающих следовать этим путем.

Требования

Раса: Эльф или полуэльф.

Навыки: Концентрация 8 разрядов, Знание (тайны) 10 разрядов, Знание (история) 10 разрядов.

Умения: Железная Воля и любые два метамагических умения.

Заклинания: Способность читать тайные заклинания 3-го уровня.

Специально: Отречение не должно быть для Вас запрещенной школой.

ТАБЛИЦА 1-6: ОЛИН ГИЗИР

Hit Die: d4

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Колдовство
1-й	+0	+0	+0	+2	Древнее знание +1, секрет	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
2-й	+1	+0	+0	+3	Знаки и предзнаменования	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
3-й	+1	+1	+1	+3	-	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Древнее знание +2, секрет	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
5-й	+2	+1	+1	+4	Слово рассеивания	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
6-й	+3	+2	+2	+5	-	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
7-й	+3	+2	+2	+5	Древнее знание +3, секрет	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
8-й	+4	+2	+2	+6	Слово мощи	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
9-й	+4	+3	+3	+6	-	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
10-й	+5	+3	+3	+7	Древнее знание +4, секрет	+1 уровень существующего тайного колдовского класса

Навыки класса (2 + модификатор Интеллекта на уровень): Концентрация, Ремесло (любое), Расшифровка Записи, Излечение, Знание (все навыки, взятые индивидуально), Профессия (любая), Колдовство.

Особенности класса

Олин Гизайи сосредотачиваются на знаниях, и тайных, и мирских. Хотя они и не воюют на линии фронта, их способность читать знаки и избавляться от отдельных угроз позволяет им защищать тайны древности с огромной эффективностью. Все следующее - особенности класса престиж-класса Олин Гизир.

Мастерство оружия и доспехов: Вы не получаете никакого нового мастерства с оружием, доспехами или щитами.

Колдовство: На каждом уровне Олин Гизир Вы получаете новые заклинания в день и увеличение уровня заклинателя (и известные заклинания, если применимы), как будто Вы имели также получили уровень в тайном колдовском классе, который предоставлял Вам доступ к заклинаниям 3-го уровня, прежде чем Вы добавили уровни престиж-класса. Вы не получаете, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса. Если Вы имеете доступ к заклинаниям 3-го уровня более чем от одного тайного колдовского класса, то, получая уровень Олин Гизир, Вы должны решить, к которому классу добавлять каждый уровень с целью определения заклинаний в день, уровня заклинателя и известных заклинаний.

Древнее знание (Ex): Вы со значительной глубиной изучили древние знания. Вы получаете +1 бонус на все проверки Знания (тайны), Знания (история) и Использование Магического Устройства. Вы также получаете тот же самый бонус по проверкам бардских знаний, если Вы обладаете этой особенностью класса. Бонус увеличивается до +2 на 4-м уровне, до +3 на 7-м уровне и до +4 на 10-м уровне.

Секрет (Ex): Вы извлекли бесчисленные частицы забытых знаний из древних томов, которые Вы раскрыли, от нащепываний заключенных в тюрьму извергов, которых Вы охраняете, и других еще более опасных источников. Добавьте ваш модификатор Интеллекта к вашему уровню Олин Гизир. Вы можете выбирать любой секрет, для которого этот результат равен или превышает число в левой колонке Таблицы 1-7. Вы можете выбирать еще один секрет тем же способом на 4-м, 7-м и 10-м уровне, хотя Вы не можете выбирать один и тот же секрет более одного раза.

ТАБЛИЦА 1-7: СЕКРЕТЫ ОЛИН ГИЗИР

Уровневый модификатор Интеллекта	+ Секрет	Эффект
1	Знания языков	Изучает 3 новых языка (любые, кроме секретных языков)
2	Секрете здоровья	+3 очка жизни
3	Секрет внутренней силы	+2 бонус на спасброски Воли
4	Знания истинной стойкости	+2 бонус на спасброски Стойкости
5	Навигация в подземелье	Чувство ловушек +2 (как способность жулика, см. "Руководство Игрока")
6	Видение скрытого	+4 бонус на проверки Поиска
7	Древнее изобретение	Любое умение создания предмета в качестве бонусного умения
8	Забытые знания заклинаний	Любое метамагическое умение в качестве бонусного умения
9	Оберег изверга	+2 священный бонус к АС и спасброскам против атак, сделанных злыми аутсайдерами
10 или выше	Сосредоточенный разум	Сопrotивление заклинаниям 20 против заклинаний зачарования

Знаки и предзнаменования (Sp): На 2-м уровне Вы учитесь выведывать древнее скрытое зло, читая мистические предзнаменования в мире вокруг Вас. Три раза в день Вы можете использовать *предзнаменование* как заклинание (уровень заклинателя равен вашему уровню персонажа).

Слово рассеивания (Sp): На 5-м уровне Вы получаете дополнительную силу против старых опасностей, которые Вы стремитесь уничтожить или подчинить. Вы можете добавить *рассеивание хаоса*, *рассеивание зла* или *рассеивание закона* (на ваш выбор) к тайным заклинаниям 5-го уровня, которые Вы можете читать. Если Вы читаете заклинания как волшебник, Вы просто добавляете заклинание в вашу книгу заклинаний. Если Вы читаете заклинания как колдун, Вы приобретаете его как бонусное заклинание, известное на этом уровне. Заклинание, которое Вы выбрали - теперь Ваше тайное заклинание.

Слово мощи (Sp): На 8-м уровне Вы можете использовать слова силы против ваших врагов. Вы можете добавлять *диктум*, *святое слово* или *слово хаоса* (на ваш выбор) к тайным заклинаниям 7-го уровня, которые Вы можете читать. Если Вы читаете заклинания как волшебник, Вы просто добавляете заклинание в вашу книгу заклинаний. Если Вы читаете заклинания как колдун, Вы приобретаете его как бонусное заклинание, известное на этом уровне. Заклинание, которое Вы выбрали - теперь Ваше тайное заклинание.

Игра Олин Гизир

Вы тихи и мрачны большинство времени — в конце концов, задачи, которые вы исполняете - не мелочь. Вы обычно помалкиваете о том, что знаете, во многом ради здравомыслия ваших компаньонов касательно сохранения тайн. Тем не менее, если ваше знание может помочь вашим компаньонам, Вы выдаете ровно столько, сколько необходимо, при условии, что это не поставит под угрозу саму тайну. Вы ведете детальные записи о странных явлениях и предзнаменованиях, которые Вы видите при путешествии, чтобы позже Вы могли вернуться и исследовать их.

Ваше инициирование в ряды Олин Гизайи было почти нечувствительным. После того, как Вы провели годы в поисках знаний для своей пользы, к Вам пдходит Олин Гизир, предлагающий Вам членство в ассоциации, посвященной поиску знаний и использованию их для защиты и служения эльфийской расе. Хотя Вы не имеете никакого специфического обязательства перед другими членами, Вы всегда готовы поделиться с ними информацией, помочь им с миссиями и предложить им свое гостеприимство при необходимости.

Бой: Вы - ученый и наблюдатель, а не боец, так что Вы предпочитаете полагаться на союзников или мистически вызванных существ, имея дело со вторгшимися, пытающимися рыться в тайнах, которые Вы охраняете. Многие из ваших товарищей - Олин Гизайи, которые не путешествуют, изучают искусство создания големов, ограждающих стражей и других лояльных конструкций, которые могут служить воинами, пока владельцы их стоят позади и обрушивают дождь магических разрушений на своих противников.

Ваше знание истории и магии позволяет Вам идентифицировать руины, читать надписи на древних могилах и активизировать даже самые диковинные магические артефакты. Познавайте свое окружение — Вы можете избежать опасностей, уклоняться от противников или вызывать помощь, эффективно используя тайны, которые находите в древних местах.

Заклинания Предсказания помогают Вам оставаться наготове перед любой опасностью, которая может встретиться Вам на пути. Заклинания типа *видеть невидимое*, *обнаружение мысли*, *тайное видение* и *истинное видение* помогут контролировать среду, окружающую Вас, а *яснослышание/ясновидение*, *тайный глаз*, *наблюдение* и *летучий глаз* помогут Вам смотреть вдаль. Также никогда не бывает слишком много союзников, так что не пропустите различные заклинания *вызова монстров* и удостоверьтесь, что у Вас есть заклинания, которые могут повышать способности ваших союзников. *Спешка* дает немалое усиление ваших союзников в бою, также как *героизм* и *ярость*. *Блестящая пыль* также выгодна, чтобы сделать невидимых противников видимым для тех, кто бьется на вашей стороне.

Продвижение: Как ученик хранителя секретов, Вы изучаете знания о давно забытых местах силы и о том, как укрепить ваш разум против вмешательства в него мощных демонов и лордов нежити. Кроме этого, Вы изучаете заклинания отречения, необходимые, чтобы держать таких существ связанными и спящими.

По мере того, как Вы получаете уровни в классе Олин Гизир, Вы должны изучить столько заклинаний отречения, сколько возможно. Заклинания типа *магического круга* и *распускания* неоченимы для сдерживания существ тьмы в узде, а другие отречения могут помочь сохранить Вашу жизнь, если Вы будете вынуждены ввязаться в бой.

Проникновение Заклинания, Великое Проникновение Заклинания, Фокус Заклинания и Великий Фокус) Заклинания - превосходный выбор умения, начиная с того, что существа, которых Вы, вероятно, будете охранять, обычно имеют сопротивление заклинаниям и высокие бонусы спасбросков. Метамагические умения и умения создания предметов также полезны, так как они могут дать вашим заклинаниям некоторый дополнительный удар при критическом положении.

Ресурсы: Как Олин Гизир, Вы - часть уважаемого товарищества магических стражей и наблюдателей, рассеянных по всем городам и городкам эльфов. Вы можете ожидать теплый прием в любом царстве эльфов, и если Вы обнаруживаете, что нуждаетесь в немедленной существенной помощи, чтобы предотвратить большую катастрофу (типа спасения демона или возвышения лорда-лича), ваши товарищи-эльфы сделают все, что в их силах, чтобы помочь Вам. Такая помощь может принимать форму квалифицированных воинов, чтобы охранять Вас, микстур или свитков, чтобы обеспечить Вас магической помощью, или даже мощными магическими изделиями для вашей конфронтации с силами зла.

За пределами поселения эльфов Олин Гизайи широко не известны. Однако, небольшое количество мудрецов и ученых-людей знает о вашем ордене и могут помочь Вам.

Олин Гизайи на Фаэруне

Олин Гизайи могут выполнять в вашей кампании множество ролей. Из них получаются превосходные NPC-советчики, так как они могут обеспечить информацию о подземельях, которые PC могли бы исследовать, или об артефактах, которые они могут вернуть. Они могут также стать подкреплением для группы на трудной миссии или даже противниками, если партия неудачно забредет в защищенную область. Немногие из хранителей секретов согласны с философией "Сначала бей, потом задавай вопросы", но даже разумные Олин Гизайи могут быть вовлечены в конфликт при намерениях PC вмешаться в тайны, которые они охраняют.

Олин Гизайи организованы свободно, обычно собираясь вместе, только если действительно ужасная тайна, которую они защищали, может проявиться. Типичный хранитель секретов охраняет отдельный участок или группу близлежащих мест, типа тюрьмы демона или комплекса могил, служащего логовищем нескольких мощных существ нежити. Некоторые, однако, предпочитают путешествовать с приключенческими группами, разыскивая места, забытые даже их товарищами. Эти бродячие хранители секретов обычно используют некие средства, магические или мирские, чтобы регулярно сообщать о результатах своих исследований такому же Олин Гизир, который может быстро послать исследовательскую команду, если миссия внезапно прекратится.

Время от времени старый и очень мощный Олин Гизир желает пожертвовать своей смертной жизнью и подвергнуться преобразованию в баэлнора — могучего лича-эльфа доброго мировоззрения, вечно охраняющего участок, важный для его народа. Такие внушающие страх стражи обычно держат бессменную вахту на самых опасных участках, типа руин Миф Драннора.

Реакция NPC

Большинство эльфов понимает миссию Олин Гизайи и искренне поддерживает их. Таким образом, Олин Гизир может ожидать дружественный прием или помощь почти в любом эльфийском сообществе. Среди не-эльфов, знающих о миссии и обязанностях Олин Гизайи, добросердечный народ обычно дружелюбен, но те, кто видят в хранителе секретов некую помеху, обычно недружелюбны или враждебны. Персонажи, кто не осознающие задач хранителя секретов, обычно безразличны.

Олин Гизайи хорошо уживаются с мастерами знаний, но считают честолюбивых лордов-магов опрометчивыми и высокомерными.

Знания об Олин Гизир

Персонажи со Знанием (история) или Знанием (география) могут исследовать Олин Гизайи, чтобы больше узнать о них. Когда персонаж делает проверку навыка, прочитайте или перефразируйте следующий материал, включая информацию от более низких DC.

DC 10: "Олин Гизайи - заклинатели-эльфы, охраняющие опасные участки от имени своего секретного товарищества".

DC 15: "То, что защищает Олин Гизир, священно. Любой входящий рискует навлечь на себя гнев хранителей тайны".

DC 20: "Хранителям секретов известна мощная магия для связывания и ссылки демонических существ".

DC 30: Персонажи, достигающие этого уровня успеха, могут узнать определенную детальную информацию о важных Олин Гизайи вашей кампании.

Олин Гизайи в игре

Поскольку Олин Гизайи работают в относительной изоляции и уединении, добавить их в вашу игру достаточно просто. Вполне возможно, что персонажи с уровнями в этом престиж-классе всегда существовали в мире кампании, но РС просто ранее не сталкивались с ними.

Этот престиж-класс подходит для РС, которые любят знать то, что смертные, как предполагалось, не знали. Если один из ваших РС берет уровни класса Олин Гизир, убедитесь, что Вы даете ему возможность использовать это знание время от времени, позволяя ли раскрывать некую дополнительную информацию о месте приключений или создавая полное приключение, сосредоточенное вокруг дремлющих ужасов и древних тайн.

Адаптация

Некоторые Олин Гизайи располагаются далеко за пределами эльфийских земель. Если ваша кампания проходит в области, далекой от Эльфийского Двора и Эверески, хороший вариант - что все Олин Гизайи, работающие в этой области, разыскивают утерянные знания или пытаются выследить противника с древних времен. Кроме этого, один-два Олин Гизайи обычно живут в любом значительном анклав эльфов.

Столкновения

РС могут столкнуться с Олин Гизир в диких местах, живущим в маленькой хижине рядом с неким древним злом. С хранителями секретов можно также столкнуться в гостиницах или гильдиях авантюристов, когда они ищут авантюристов в качестве дополнительных мускулов, чтобы помочь обезопасить некие забытые руины.

EL 11: Мираэра провела много лет, изучая древние знания и в округ Сильверимуна. Узнав о недавно обнаруженной башне в руинах Силуваниды, она поспешила в ближайшую гильдию авантюристов в поисках помощи для экспедиции в руины.

Мираэра: Женщина солнечный эльф волшебник 7/ Олин Гизир 4; CR 11; Средний гуманоид; HD 11d4+11; hp 38; Инициатива +2; Скорость 30 футов; AC 16, касание 13, застигнутый врасплох 14 (AC 18, касание 15, застигнутый врасплох 16 против атак злых аутсайдеров); Базовая атака +5; Захватывание +4; Атака или Полная Атака +5 рукопашная (1d6-1/18-20, мастерской работы рапира) или +8 дальнобойная (1d8/x3, длинный лук мастерской работы); SQ Древние знания +2, черты эльфа, фамильяр, выгоды фамильяра, видение при слабом освещении, секреты (оберег изверга, видение скрытого), знаки и предзнаменования, AL CG; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +7, Воля +14 (+16 против зачарований; или Стойкость +8, Рефлексы +9, Воля +16 против атак злых аутсайдеров); Сила 8, Ловкость 14, Телосложение 12, Интеллект 20, Мудрость 12, Харизма 10.

Навыки и умения: Оценка +8, Концентрация +15, Расшифровка Записи +10, Излечение +6, Знание (тайны) +17, Знание (архитектура и проектирование) +10, Знание (история) +17, Слушание +9, Поиск +11, Колдовство +20, Обнаружение +9 (+12 в тени); Настороженность *, Продление Заклинания (В), Повышение Заклинания, Железная Воля, Ускорение Заклинания, Написание Свитка (В), Проникновение Заклинания.

Языки: Чондатанский, Общий, Эльфийский, Иллусканский, Сильванский.

Древнее знание (Ex): Мираэра имеет +2 бонус на все проверки Знания (тайны), Знания (история) и Использование Магического Устройства.

Эльфийские черты: Мираэра имеет иммунитет к эффектам магического сна. Если она просто проходит в пределах 5 футов от секретной или скрытой двери, она имеет право на проверку Поиска, чтобы заметить ее, как будто она активно искала ее.

Фамильяр: Фамильяр Мераэры - ворон по имени Феор. Фамильяр использует лучшие из своих и базовых Мираэры бонусы спасбросков. Способности существа и характеристики подытожены ниже.

Выгоды фамильяра: Мираэра получает специальные выгоды от наличия фамильяра. Это существо предоставляет Мираэре +3 бонус по проверкам Оценки.

Настороженность (Ex): * Феор предоставляет своей владелице Настороженность, пока находится в пределах 5 футов.

Эмпатическая связь (Su): Мираэра может общаться со своим фамильяром телепатически на расстоянии до 1 мили. Владелец имеет такую же привязку к предметам или месту, как и фамильяр.

Доля заклинаний (Su): Мираэра может любым заклинанием, которое она читает на себя, также затронуть своего фамильяра, если он находится в пределах 5 футов. Она может также накладывать заклинания с целью "на себя" на своего фамильяра.

Знаки и предзнаменования (Sp): Трижды в день Мираэра может использовать предзнаменование, как заклинание (уровень заклинателя 11-й).

Подготовленные заклинания волшебника (уровень заклинателя 11-й): 0-й — обнаружение магии, свет, рука мага, ловкость рук; 1-й — постигать языки, силовая волна (DC 16), узнать защиты, щит, вызов монстра 1, истинный удар; 2-й — опалитель Аганаззара (DC 17), кошачья грация, обнаружение мысли (DC 17), видеть невидимость, вызов роя; 3-й — черный взрыв +, рассеяние магии, полет, защита от энергии, предложение (DC 18); 4-й — тайный глаз, огненный щит, наблюдение (DC 19), каменная кожа; 5-й — облако-убийца (DC 20), распускание (DC 20), тройной удар Саккратора + (DC 20); 6-й — истинное видение.

Книга заклинаний: Как выше, плюс: 0-й — кислотный всплеск, тайная марка, танцующие огни, ошеломление, обнаружение яда, разбить нежить, вспышка, звук привидения, исправление, сообщение, открыть/закрыть, луч мороза, читать магию, сопротивление, касание усталости; 1-й — обнаружить секретные двери, обнаружить нежить, летучий диск Тенсера; 2-й — нахождение объекта, магический рот, разбивание, вызов монстра II; 3-й — яснослышание/ясновидение, удержание персоны, аметистовая аура Незрама +, языки; 4-й — обнаружение наблюдения, нахождение существа, полиморф другого, удаление проклятия, каменная кожа; 5-й — стенопроход, телекинез, телепорт; 6-й — охрана и обереги, знания легенд.

+ Новое заклинание, описанное ниже.

Имущество: амулет естественного доспеха +1, наручи доспеха +2, кольцо защиты +1, рапира мастерской работы, длинный лук мастерской работы с 20 стрелами, лента интеллекта +2, плащ сопротивления +2, линза обнаружения, эликсир видения, 3 микстуры лечения легких ран, свиток великого магического оружия, 5 pp, 5 gp.

Феор: Фамильяр ворон; CR —; Крошечная магическая тварь; HD 11d8; hp 19; Инициатива +2; Скорость 10 футов, полет 40 футов (средняя маневренность); AC 18, касание 14, застигнутый врасплох 16; Базовая атака +7; Захватывание -8; Атака или Полная Атака +9 рукопашная (1d2-5, когти); Пространство/досыгаемость 2 1/2 фт/0 фт; SQ доставка заклинаний касанием, улучшенное уклонение, видение при слабом освещении, говорить с птицами, говорить с владельцем; AL CG; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +5, Воля +11; Сила 1, Ловкость 15, Телосложение 10, Интеллект 9, Мудрость 14, Харизма 6.

Навыки и умения: Оценка +2, Концентрация +14, Излечение +7, Скрытность +10, Прыжок -17, Слушание +6, Обнаружение +6; Ловкость с Оружием.

Язык: эльфийский.

Доставка заклинаний касанием (Su): Феор может доставлять заклинания касанием для Мираэры (см. Фамильяры в "Руководстве Игрока").

Улучшенное уклонение (Ex): Если Феор подвергнут любому эффекту, который обычно позволяет ему делать попытку спасброска Рефлексов для половины урона, он не получает урона вообще при успешном спасброске и половину урона, если спасбросок провален.

Говорить с птицами (Ex): Феор может говорить с птицами. Такая связь ограничена интеллектом соответствующих существ.

Говорить с владельцем (Ex): Феор может устно общаться с Мираэрой. Другие существа не понимают этой связи без магической помощи.

Владыка Солнца (Sunmaster)

"Нетерезы древности знали Амонатора, великого лорда солнца, чей свет и порядок веками наполняли мир. Мы теперь знаем его как Латандера. В течение столетий мы думали о Латандере как о боге утра, но его слава теперь поднимается к своим полуденным высотам. Как солнце становится ярче, поднимаясь в небо, так и слава Латандера и его сияние растут, поскольку он возобновляет славу и мастерство, которые были у него в древности. Все, кто поклоняются ему, видят конец этой длинной ночи, в которой мы живем"
- Андар, Владыка Солнца

Владыки солнца - члены секты внутри церкви Латандера, полагающие, что Лорд Утра - живущее перевоплощение Амонатора, давно исчезнувшего бога солнца, высоко стоявшего в древнем пантеоне нетерезов. Владыки солнца уважают это древнее рассмотрение Латандера как божества славы, света и совершенного порядка - королевского бога, который может некогда потребовать себе верховенства над всем Фаэрунским пантеоном. Своими делами и верой они надеются продемонстрировать, что подъем Латандера почти завершен и что скоро должно начаться длинное полуденное господство Амонатора.

Хотя владыки солнца лояльно и хорошо служили Латандеру в течение пятнадцати столетий, теперь их доктринальные различия с остальной частью духовенства Лорда Утра причинили разногласия и не раз уже создали ересь. Большинство Латандеритов видят в своем божестве добрую силу — бога возобновления, надежды и возрождения. Владыки солнца рассматривают Латандера (или Амонатор, как они часто его называют) как божество, несущее миру порядок, также как солнце обеспечивает четкий ход дня и ночи, сезона за сезоном, года за годом.

Как стать владыкой солнца

Клерики, особенно бывшие Латандериты, лучше всего подходят на роль владыки солнца. Самый трудный и важный шаг вхождения в этот престиж-класс - уйти от принятых убеждений веры Латандера, выбирая умение Служитель Павшего и затем вознося молитвы и веру Амонатора как аспекту Латандера.

Небольшое количество не-клериков, выступающих против темноты, хаоса и беспорядка (обычно паладины и волшебники/клерики) становятся владыками солнца, потому что полагают, что Латандер вознаградит их веру триумфом над их темными противниками.

Как и клерикам, владыкам солнца полезны высокие показатели Мудрости и Харизмы.

Требования

Мировоззрение: Любое законное.

Навыки: Знание (история) 8 разрядов, Знание (география) 4 разряда, Знание (религия) 4 разряда, Говорить на Языке (Лоросс).

Умения: Служитель Павшего (Амонатор) (см. выше).

Заклинания: Способность читать божественные заклинания 2-го уровня.

Домены: Закон, Солнце.

Божество-покровитель: Амонатор.

Специально: Вы должны иметь святой символ Амонатора - или лично добытый в руинах храма этого божества, или врученный Вам существующим владыкой солнца.

ТАБЛИЦА 1-8: ВЛАДЫКА СОЛНЦА

Hit Die: d8

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Колдовство
1-й	+0	+2	+0	+2	Солнечные заклинания	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
2-й	+1	+3	+0	+3	<i>Сверкающие глаза</i> 1/день	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
3-й	+2	+3	+1	+3	Сопrotивление огню 5	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
4-й	+3	+4	+1	+4	Законные заклинания	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
5-й	+3	+4	+1	+4	<i>Сверкающие глаза</i> 2/день	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
6-й	+4	+5	+2	+5	Сопrotивление огню 10	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
7-й	+5	+5	+2	+5	Домен Планирования	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
8-й	+6	+6	+2	+6	<i>Сверкающие глаза</i> 3/день	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
9-й	+6	+6	+3	+6	Сопrotивление огню 15	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
10-й	+7	+7	+3	+7	<i>Солнечная форма</i>	+1 уровень существующего божественного колдовского класса

Навыки класса (2 + модификатор Интеллекта на уровень): Концентрация, Ремесло (любое), Расшифровка Записи, Дипломатия, Сбор Информации, Знание (история), Знание (религия), Профессия (любая), Колдовство.

Особенности класса

Так как владыки солнца владеют необузданной силой полуденного солнца, их способности фокусируются на свойствах жара и света. Следующее - особенности класса престиж-класса владыки солнца.

Мастерство оружия и доспехов: Вы не получаете никакого нового мастерства с оружием, доспехами или щитами.

Колдовство: На каждом уровне владыки солнца Вы получаете новые заклинания в день и увеличение уровня заклинателя (и известные заклинания, если применимы), как будто Вы также получили уровень в божественном колдовском классе, к которому Вы принадлежали перед добавлением уровней престиж-класса. Вы не получаете, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса. Если Вы имели более одного божественного колдовского класса перед становлением владыкой солнца, Вы должны решить, к которому классу добавить каждый уровень с целью определения заклинаний в день, уровня заклинателя и известных заклинаний.

Солнечные заклинания: Вы можете готовить любое заклинание домена Солнца, как будто оно есть в вашем списке божественных заклинаний. Заклинание использует ячейку заклинания уровня, равного его уровню в списке домена Солнца. *Сверкающие глаза* (Sp): Начиная со 2-го уровня, ваши глаза пылают блестящим оранжевым цветом солнца. Вы можете производить из ваших глаз эффект *иссушающего света* раз в день (уровень заклинателя равен вашему уровню персонажа). К тому же, Вы никогда не можете быть ослеплены или ошеломлены заклинаниями или эффектами со световым описателем или естественным светом любого вида. Вы можете использовать *иссушающий свет* дважды в день на 5-м уровне и трижды в день на 8-м уровне.

Сопrotивление огню (Ex): Ваша связь с солнцем дает Вам увеличивающееся сопротивление его огню. На 3-м уровне Вы получаете сопротивление огню 5. Ваше сопротивление огню увеличивается до 10 на 6-м уровне и до 15 на 9-м уровне.

Законные заклинания: Начиная с 4-го уровня, Вы можете готовить любое заклинание домена Закона, как будто оно есть в вашем списке божественных заклинаний. Заклинание использует ячейку заклинания уровня, равного его уровню в списке домена Закона.

Домен Планирования: На 7-м уровне Вы получаете доступ к домену Планирования и приобретаете его предоставленную способность (см. "Руководство игрока по Фаэруну"). В любой день Вы можете выбирать заклинания из домена Планирования или из одного из доменов, выбранных Вами на 1-м уровне клерика, чтобы заполнять ваши ячейки заклинания домена. Вы не получаете дополнительных заклинаний домена в день, только более широкий выбор заклинаний домена на каждом уровне заклинаний.

Солнечная форма (Sp): После достижения 10-го уровня Вы получаете способность стать иллюзорным шаром яркого пылающего света размером со Среднее существо. Этот эффект идентичен таковому заклинания *газообразная форма*, кроме следующего. В *солнечной форме* Вы излучаете *дневной свет* как заклинание, получаете скорость полета 120 футов (совершенная маневренность) и имеете иммунитет к огненным, световым и воздушным эффектам. Кроме того, Вы получаете рукопашную атаку касанием, которая наносит 6д6 пунктов урона от огня. Вы можете оставаться в *солнечной форме* до 10 раундов. *Солнечная форма* эквивалентна заклинанию 8-го уровня и употребляема однажды в день.

Игра владыкой солнца

Подобно лордам утра Латандера, Вы представляете отборную секту клериков и святых воинов. Ваша задача состоит в том, чтобы продемонстрировать своими действиями превосходство веры Латандера, таким образом приближая тот день, когда он закончит свое тысячелетнее восхождение и вновь воссияет как высший лорд над ссорящимися и капризным Фаэрунским пантеоном. Многие из ваших товарищей-Латандеритов не разделяют великолепия вашего видения о проявлении Амонатора из веры Латандера, считая, что ни одно божество не может знать, что правильно для всех существ под солнцем — но Вы знаете, что они неправы. Только ваши смелые действия и великолепные триумфы в бесконечной войне против хаоса и темноты осветят правду вашей веры, чтобы ее видели все.

Солнца встанет завтра, как и каждый день. Этот пылающий шар - абсолютное представление вашей веры, и ее высшая надежность ведет Вас. Будьте законны. Знайте, что правильно, и держитесь правильного пути во всем. Избавьте мир от темноты совершенным солнцем. Вы можете ожидать неприятностей от конкурирующих сект в пределах веры Латандера, а также от последователей Хорус-Ре, по ошибке полагающих, что их божество - единственный бог солнца Фаэруна.

Как владыка солнца, Вы - все еще часть церкви Латандера, и также лояльны и к ее предписаниям, и к ее должностным лицам. Как новый член, Вы можете ожидать получения множества советов при надлежащем поведении и действиях. Позже Вы получите уважение и восхищение ваших товарищей - владыки солнца просто на основании вашей увеличивающейся силы, которая явно демонстрирует ваши углубляющиеся отношения с солнцем. Однако, поскольку иерархия в пределах вашей секты основана в значительной степени на качестве, Вы можете получить даже более высокий статус, активно продвигая ее интересы, достигая побед в продолжающейся битве против хаоса и вербуя новых членов. С получением более высокого статуса младшие члены могут начать приходить к Вам за советом, а старшие члены могут просить Вас предпринять некие специальные миссии.

Бой: Ваши заклинания и способности могут выселить темноту и восстанавливать порядок над хаосом. Вы обладаете большим количеством заклинаний наступательной способности, чем большинство клериков, потому что Вы можете готовить заклинания из доменов Солнца и Закона как клерические. Ваш привилегированный способ боя - атаковать заклинаниями типа *иссушающий свет* и *гнева порядка*, ударяя ваших противников чистой силой солнца.

Чтобы использовать *иссушающий свет* наиболее эффективно, рассмотрите умения типа Точного Выстрела и Фокуса Оружия (луч). Первое позволяет Вам лучше использовать *иссушающий свет* против противников в рукопашном бою вместе с вашими союзниками, а второе улучшает ваш шанс поразить цель. Если Вы заботитесь о том, чтобы выбирать себе законных союзников, Вы можете нацеливать *гнев порядка* почти на все, на что пожелаете, без того чтобы повредить вашим друзьям, потому что заклинание не вредит законным существам.

Когда Вы достигаете вершины своей силы владыки солнца, Вы получаете способность *солнечной формы*, что делает Вас страшным в рукопашной для любого противника, восприимчивого к урону от огня. Однако, ваша способность читать заклинания резко сокращается при использовании *солнечной формы*, если Вы не имеете умений Неподвижное Заклинание, Тихое Заклинание и Сторониться Материалов.

Продвижение: Ваша вербовка в секту владык солнца была подобна взрыву блестящего солнечного света. По мере того как Вы слушали слова другого владыки солнца, правда стала для Вас несомненно ясной. Вы радостно предприняли поиски для нахождения истинного святого символа Амонатора и были приняты с распростертыми объятиями вашим товарищем - владыкой солнца, как только Вы преуспели в этом.

По мере того, как Вы достигаете более высоких уровней в престиж-классе, Вы берете на себя ответственность за продвижение тех аспектов поклонения Латандеру, которые наиболее прямо отражают славу Амонатора. В частности Вы должны начать вербовать новых последователей и клериков для вашего ордена, чтобы поклонение Амонатору не заглохло снова. Старые храмы Амонатора назывались судами, и каждый из них возглавлялся высоким священником, держащим титул Праведного Властелина. Когда Вы будете управлять вашей собственной армии преданных, этот титул может стать Вашим.

Ваши способности очень соответствуют таковым большинства типичных клериков, так что любой инструмент, хорошо служащий клерику, должен также помочь Вам. Умения типа Проникновения Заклинания и Фокуса Заклинания могут помочь Вам стать более эффективным заклинателем в бою, а умениях типа Создания Чудесного Предмета и Создания Оружия и Доспехов позволяют Вам создавать мощные инструменты для использования их в вашем крестовом походе против противников ордена.

Ресурсы: Церковь Латандера широко распространена и мощна, и ее члены в общем поддерживают ваши усилия. Хотя для многих Латандеритов неудобна ваша "еретическая" вера, они признают, что сектантские различия в пределах веры весьма незначительны в сравнении с по потребностью сократить отвратительные действия множества злых богов Фаэруна и их духовенства. Если Вы не считаете обязательным для себя запугивание всех Латандеритов, которые Вы встречаете, о греховности их веры, Вы можете ожидать получить продовольствие, жилье и защиту почти в любой святыне или храме Латандера.

Ваши товарищи - владыки солнца даже более склонны предложить Вам помощь при необходимости, чем господствующая Церковь Латандера. Другие владыки солнца часто желают помочь Вам в коротких миссиях, дают займы полезные магические изделия или излечивают Вас, когда Вы не можете излечить себя, и они ожидают того же в ответ. Вы можете также найти союзников в Ордене Солнечной Души, монашеской организации, базирующейся в Уотердипе, происхождение которой можно проследить к поклонению древнему Амонатору.

Владыки солнца на Фаэруне

Доказательств о возвращении Амонатора из мертвых не существует - кроме слов владык солнца. Латандер не объявлял себя новым воплощением Амонатора, но при этом он и не отрицал этого. Бог по этому вопросу пока помалкивает, хотя он прояснил и лордам утра, и владыкам солнца, что считает всех следующих за собой своими истинными сторонниками, таким образом препятствуя наихудшей из сектантской борьбы.

Организация: Владыки солнца более формально известны как Братство Великолепного Солнца, признанный рыцарский и клерический орден в пределах веры Латандера. Дома подразделений и святыни, посвященные поклонению аспекту солнца Латандера, часто поручаются на хранение братству. Таким образом, владыка солнца часто отчитывается перед ранговым клериком Латандера в области, а также перед более высоким братом Великолепного Солнца, который может располагаться в другом городе.

Типичный дом подразделения Великолепного Солнца возглавляется группой владык солнца, относящихся к большому храму Латандера. Типичное подразделение состоит из одного-пяти владык солнца плюс два-пять клериков и аколитов, принявших Амонатора в качестве своего божества, но не имеющих уровней в престиж-классе, и от двух до десяти бойцов, паладинов или воинов, твердо придерживающихся веры владыки солнца.

Реакция NPC

Большинство не-латандеритов видит во владыках солнца просто еще одну фракцию в пределах церкви Латандера, не особо отличающуюся от групп типа лордов утра или Ордена Астры. Таким образом, владыка солнца может ожидать такой же реакции, какую любой клерик Латандера получил бы от данной группы или индивидуума. Злые персонажи смотрят на

владык солнца с недовольством, так как они знают, что клерики Латандера борются против зла везде, где находят его. Добрый люд иногда не принимает рвения владык солнца, но в общем восхищается добрыми делами, которые они делают.

Знания о владыках солнца

Персонажи со Знанием (религия) могут исследовать владык солнца, чтобы больше узнать о них. Когда персонаж делает проверку навыка, читайте или перефразируйте следующий материал, включая информацию с более низкими DC.

DC 10: "Владыки солнца - специфическая секта или орден в пределах Церкви Латандера".

DC 15: "Владыки солнца особенно уважают аспект Латандера как божества солнца и пылкого крестоносца, идущего на существ зла и темноты. Они владеют силами света и огня".

DC 20: "Владыки солнца полагают, что Латандер - воплощение или продолжение Амонатора, старого бога солнца, который был могучим божеством во времена древнего Нетерила. Они также полагают, что сила Латандера растет, и что он скоро перевоплотится в Амонатора, потребовав мантии лордства над остальными богами. Их взгляды многие из Латандеритов считают несколько еретическими".

DC 30: Персонажи, достигающие этого уровня успеха, могут изучить важные детали об определенных подразделениях или товариществах владык солнца в вашей кампании.

Владыки солнца в игре

Хотя владыки солнца действительно склоняются к законно-нейтральному, а не к законно-доброму мировоззрению, они обычно появляются скорее как союзники, чем как противники или конкуренты авантюристов доброго мировоззрения.

Этот престиж-класс подходит для игроков, предпочитающих играть "наступательным" клериком — то есть божественным заклинателем, использующим свои заклинания сначала для нападения, а потом уже для заживления. Поскольку владыки солнца определены, уверены и иногда чрезмерно фанатичны в противостоянии злу, они должны нравиться игрокам, предпочитающим быть на передовой.

Адаптация

Владыки солнца функционируют открыто везде, где уважают Латандера. Они часто тайно действуют там, где господствуют церкви злых божеств или там, где светским влиянием владеют прихожане Хорус-Ре. Их секретные действия - установление и защита группы прихожан Латандера, противостояние и устранение конкурирующих клериков и борьба с распространением хаоса любым возможным способом.

Столкновения

РС могут столкнуться с владыкой солнца Андаром в большом городе, где он организовал службу факультчиков, позволяющую гражданам ходить ночью без опаски споткнуться в темноте. Факельщики Андара - главным образом сироты, которых он спас на улицах.

EL 8; Андар иногда получает от своих факельщиков сведения о подозрительных действиях и тайных встречах. Когда такие сообщения указывают на деятельность нежити или на преступление, он иногда разыскивает авантюристов, чтобы помочь ему решить проблему. В бою Андар старается оставаться вне рукопашной как можно дольше, чтобы лучше использовать свои заклинания *нагреть металл* и *иссушающий свет*, а также свою способность *сверкания глаз*.

Андар: Мужчина человек клерик Амонатора 5/ владыка солнца 3; CR 8; Средний гуманоид; HD 8d8+16; hp 52; Инициатива +4; Скорость 20 футов; AC 20, касание 10, застигнутый врасплох 20; Базовая Атака +5; Захватывание +5; Атака или Полная Атака +6 рукопашная (1d8+1, +1 *тяжелая булава*) или +6 дальнобойная (1d8/19-20, легкий арбалет мастерской работы); SA сверкание глаз 1/день, заклинания, солнечные заклинания, изгнание нежити 4/день (+3, 2d6+3, 5-й); SQ Сопротивление огню 5; AL LG; Спасброски: Стойкость +10, Рефлексы +3, Воля +11; Сила 10, Ловкость 11, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 17, Харизма 12.

Навыки и умения: Концентрация +9, Сбор информации +4, Знание (география) +4, Знание (история) +8, Знание (религия) +7, Слушание +5, Обнаружение +5; Настороженность, Боевое Колдовство, Улучшенная Инициатива, Служитель Павшего (Амонатор) +.

+ Новое умение, описанное выше.

Язык: Общий.

Сверкание глаз (Sp): Глаза Андара пылают блестящим оранжевым цветом солнца. Он может производить эффект *иссушающего света* из своих глаз однажды в день (+5 дальнейшее касание; уровень заклинателя 8-й). Он никогда не может быть ослеплен или ошеломлен заклинаниями или эффектами со световым описателем или естественным светом любого вида.

Солнечные заклинания: Андар может готовить любое заклинание домена Солнца, как будто оно есть в его списке божественных заклинаний. Заклинание использует ячейку заклинания уровня, равного его уровню в списке домена Солнца.

Подготовленные заклинания клерика (уровень заклинателя 8-й): 0-й — *создать воду, обнаружение магии, свет, исправление, сопротивление, достоинство*; 1-й — *благословение, команда, вынести элементы, защита от хаоса (Д), луч возрождения, щит веры*; 2-й — *нагреть металл (Д) (DC 15), нагреть металл (DC 15), удержание персоны (DC 15), разрушение (DC 15), тишина (DC 15)*; 3-й — *дневной свет, рассеивание магии, молитва, иссушающий свет (+5 дальнейшее касание), иссушающий свет (Д) (+5 дальнейшее касание)*; 4-й — *аура солнца +, огненный щит, гнев порядка (Д) (DC 17)*.

Д: Заклинание домена. Домены: Закон (заклинания закона читаются на +1 уровне заклинателя). Солнце (великое изгнание нежити 1/день).

+ Новое заклинание, описанное ниже.

Имущество: Полупластинчатый доспех мастерской работы, +1 *тяжелый стальной щит Возражения*, +1 *тяжелая булава*, легкий арбалет мастерской работы с 5 +1 *пламенных арбалетных зарядов* и 15 арбалетных зарядов, *плащ сопротивления* +1, святой символ Амонатора, 10 гр, 10 sp.

Древние заклинания

Многие из павших империй Фаэруна могли похвастаться магическими знаниями, до которых далеко современным заклинателям. Большинство этих древних заклинаний было потеряно во мгле времени, или они находятся за пределами понимания нынешних заклинателей, но некоторое их количество все еще живо в гримурах заклинателей Фаэруна.

Заклинание убийцы

Заклинание убийцы 3-го уровня

Эбеновый луч рока: Черная энергия предотвращает функционирование магического лечения и специальных способностей лечения.

Заклинание барда

Заклинание барда 1-го уровня

Трубы-привидения: Заставляет инструмент плыть над землей и самостоятельно играть.

Заклинания клерика

Заклинания клерика 1-го уровня

Луч возрождения: Желтый свет восстанавливает 1 пункт на уровень заклинателя (макс. 5 пунктов) урона Силы, отменяет штрафы к Силе (до 1d6 +1 на уровень заклинателя, макс. 1d6+5) и либо преобразовывает истощение в усталость, либо снимает усталость.

Заклинание клерика 2-го уровня

Касание Тич: Присуждает уменьшающийся священный бонус или штраф на следующие четыре спасброска субъекта.

Заклинания клерика 3-го уровня

Узнать родословную: Показывает тип цели, ее расу, подрасу и все подтипы.

Штормовой щит: Пылающая сфера поглощает 20 пунктов на уровень заклинателя урона электричеством от эффектов, проходящих в пределах 30 футов.

Заклинание клерика 4-го уровня

Аура солнца: Заполняет область светом, который повреждает нежить и препятствует магической темноте.

Заклинание клерика 6-го уровня

Солнечный скипетр: Скипетр света функционирует как рукопашное оружие со специальными способностями аксиоматическое, разрушение и пламенный взрыв.

Заклинание клерика 7-го уровня

Извергская связь нарвов: Субъект получает шаблон полуизверга.

Заклинания друида

Заклинание друида 3-го уровня

Штормовой щит: Пылающая сфера поглощает 20 пунктов на уровень заклинателя урона электричеством от эффектов, проходящих в пределах 30 футов.

Заклинание друида 4-го уровня

Кровавый шиповник: Обертывает цель невидимым колючим кустарником, который наносит 1d8 пунктов урона в раунд, если предпринято движение.

Закливание паладина

Закливание паладина 4-го уровня

Аура солнца: Заполняет область светом, который повреждает нежить и препятствует магической темноте.

Заклинания колдуна / волшебника

Заклинания колдуна / волшебника 2-го уровня

Воплощение **Луч возрождения:** Желтый свет восстанавливает 1 пункт на уровень заклинателя (макс. 5 пунктов) урона Силы, отменяет штрафы к Силе (до 1d6 +1 на уровень заклинателя, макс. 1d6+5) и либо преобразовывает истощение в усталость, либо снимает усталость.
Глубокое колебание Тескина: Взрыв разстаккивает существа, окружающие Вас, как маневром натиска быка противника Большого размера с показателем Силы, равным 20 + ваш уровень заклинателя (макс. 25).
Зубастое щупальце: Темное щупальце, заканчивающееся тремя ртами (каждый AC 15, hp 10 + ваш уровень заклинателя) исторгается из вашей руки. Рты могут ударять противников в пределах 10 футов друг от друга, нанося 2d6 пунктов урона каждый.

Заклинания колдуна / волшебника 3-го уровня

Отречение **Черный взрыв:** Предоставляет сопротивление огню 10 и функционирует как обращение *заклинаний против* заклинаний с огненным описателем, нацеленных на Вас.
Аметистовая аура Незрама: Предотвращает воздействия на субъект ядов и болезней.
Превращение **Яснокамень:** Делает скалу или камень прозрачными.

Заклинания колдуна / волшебника 4-го уровня

Отречение **Изумрудный энергетический щит Незрама:** Предоставляет иммунитет к эффектам глухоты и основанным на языке воздействию на разум эффектам, плюс сопротивление звуку 10 и +4 бонус на спасброски против заклинаний и эффектов со звуковым описателем, к которым субъект еще не иммун.
Воплощение **Кровавый шиповник:** Обертывает цель невидимым колючим кустарником, который наносит 1d8 пунктов урона в раунд, если предпринято движение.
Некромантия **Эбеновый луч рока:** Черная энергия предотвращает функционирование магического лечения и специальных способностей лечения.

Заклинания колдуна / волшебника 5-го уровня

Отречение **Сапфировый экран ограждения Незрама:** Движущийся силовой щит предоставляет +4 бонус AC против дальних атак и DR 10/магия против всех остальных атак.
Призывание **Кольчужная мощь лордов-магов:** Силовое поле вокруг субъекта предоставляет +8 бонус доспеха, иммунитет к силовым заклинаниям 2-го уровня или ниже и DR 5/магия.
Превращение **Тройной удар Саккратара:** Предоставляет каждому субъекту две дополнительных атаки с удерживаемым рукопашным оружием с его самый высоким базовым бонусом атаки; предоставляет удерживаемому рукопашному оружию способности острое и пламенный взрыв.

Заклинания колдуна / волшебника 6-го уровня

Призывание **Тонкий диск Шаланты:** Призывает диск, который может хранить отдельное заклинание до 5-го уровня и выпускать его, когда сломан.
Воплощение **Сокрушающая сфера:** Шар силы ловит и сокрушает субъекта на 3d6 пунктов несмертельного урона в раунд.
Песчаный взрыв: Конус песка и ветра наносит 6d8 пункты(точки) урона и сдувает противников.

Закливание колдуна / волшебника 7-го уровня

Превращение **Извергская связь нарвов:** Субъект получает шаблон полуизверга.

Закливание колдуна / волшебника 9-го уровня

Отречение **Сдвиг заклинания Сринши:** Вместо контрзаклинания другого Вы можете применять к нему метамагическое умение, управлять одним из его свойств или ошеломлять заклинателя.

Описание заклинаний

Заклинания в этой секции представлены в алфавитном порядке английских названий.

Аура солнца (Aura of the sun)

Отречение [свет]

Уровень: Клерик 4, паладин 4
Компоненты: V, S, DF
Время чтения: 1 стандартное действие
Дальность: 10 футов.
Область: Испускание 10-фт радиуса, сосредоточенное на Вас
Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)
Спасбросок: нет
Сопротивление заклинаниям: Ни один

Читая *ауру солнца*, Вы заполняете область вокруг Вас теплым полыхающим светом, который устраняет естественные тени и препятствует магической темноте. Любое существо, пытающееся читать заклинание из теневой подшколы или заклинание с описателем темноты в пределах *ауры солнца*, должно преуспеть в проверке уровня заклинателя (DC 11 + ваш уровень заклинателя), или заклинание потерпит неудачу.

Области магической темноты, происходящей от заклинаний и эффектов 3-го уровня или ниже, временно подавляются при перекрывании с *аурой солнца*. Существа, получающие при ярком свете штрафы, также получают их, находясь в пределах *ауры солнца*, а существа нежити получают 1d6 пунктов урона позитивной энергией в конце своего хода каждый раунд, который они проводят в пределах области заклинания. Кроме того, любое существо, пытающееся скрываться в пределах ауры, берет -4 штраф по проверкам Скрытности.

Этот эффект сосредоточен на Вас и движется вместе с Вами. Любой, кто входит в ауру, немедленно подвергается ее эффекту, но на существ, покидающих ее, она больше не воздействует.

Черный взрыв (Backblast)

Отречение [Огонь]
Уровень: Колдун / волшебник 3
Компоненты: V, S
Время чтения: 1 стандартное действие
Дальность: персонально
Цель: вы
Продолжительность: Пока не израсходовано или 10 минут/уровень (D)

Хотя это заклинание было первоначально создано фаэриммами, оно с тех пор было украдено заклинателями других рас и теперь может быть найдено в гримуарах Фаэруна. *Черный взрыв* защищает Вас так же, как и *обращение заклинаний*, за исключением того, что он обращает только направленные на Вас заклинания с огненным описателем. Заклинания эффектов и по области не затрагиваются, как и любое заклинание касания. DM тайно бросает 1d4+2, чтобы определить общее количество уровней заклинаний, которые могут быть обращены. *Черный взрыв* в остальном следует правилам для заклинания *обращение заклинаний*.

В дополнение к вышеупомянутому, *черный взрыв* дает Вам сопротивление огню 10. Этот эффект сохраняется до конца раунда, в котором заканчивается эффект обращения заклинаний.

Кровавый шиповник (Bloodbriars)

Воплощение
Уровень: Друид 4, колдун / волшебник 4
Компоненты: V, S, M.
Время чтения: 1 стандартное действие
Дальность: Средняя (100 футов + 10 фт/уровень)
Цель: 1 существо
Продолжительность: 1 минута/уровень (D)
Спасбросок: Воля - отменяет
Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание, обычно используемое арматорами Миф Драннора в предчувствии преступников, ловит цель в путанице невидимых бритвенно острых колючих кустарников из мистической энергии. Существо под воздействием не переносит никаких болевых эффектов, пока не попытается переместиться, атаковать, читать заклинания с материальными или телесными компонентами или исполнять любое другое действие, которое требует движения. В течение любого раунда, в котором цель движется любым способом, она получает 1d8 пунктов урона (без спасброска). Урон от заклинания разрушает колдовство: субъект, пытающийся читать заклинание с материальным или телесным компонентом, должен делать проверку Концентрации (DC 10 + уровень заклинания + нанесенный урон) или терять заклинание.

Материальный компонент: Капля крови.

Яснокамень (Clearstone)

Превращение [земля]
Уровень: Колдун / волшебник 3
Компоненты: V, S, M.
Время чтения: 1 стандартное действие
Дальность: касание
Цель: Камень или каменный объект, которого касаются, до 1 куб.фт/уровень
Продолжительность: 1 минута/уровень (D)
Спасбросок: Нет
Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы заставляете скалу или секцию камня быть прозрачной. Это заклинание естественно воздействует на встречающийся камень, руду, необработанные драгоценные камни и даже на обработанный камень типа статуи или туннельной стены, но не работает на металл, обработанные драгоценные камни или изготовленные каменные материалы типа кирпича или бетона. Видимость через камень под воздействием совершенно чиста и ограничена только доступным

светом или объектами и существами, находящимися в камне (типа существа, использующего *раскрыть в камень*). *Яснокамень* предоставляет сквозь воздействуемый камень линию видимости, но не линию эффекта. Это заклинание не изменяет каким-либо способом твердость камня или другие его качества.

Яснокамень может быть сделан постоянным при использовании заклинания *постоянство* (минимальный уровень заклинателя 11-й, 1,500 XP).

Тайный материальный компонент: Маленький плоский кусочек стекла.

Сокрушающая сфера (Crushing sphere)

Воплощение [сила]

Уровень: Колдун / волшебник 6

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Эффект: Сфера диаметром 1 фт/уровень, сосредоточенная вокруг существа

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: Рефлексы - отменяет

Спротивление заклинаниям: Да,

Это заклинание функционирует подобно *эластичной сфере Отлука*, за исключением того, что сфера болезненно сжимает цель, препятствуя ее движениям и дыханию. Цель запутана и получает 3d6 пунктов несмертельного урона в раунд захвата *сферой*. Если цель остается без сознания, любой дальнейший урон от *сокрушающей сферы* - смертельный.

Материальный компонент: Яичная скорлупа, раздавливаемая при наложении заклинания.

Эбеновый луч рока (Ebon ray of doom)

Некромания

Уровень: Убийца 3, колдун / волшебник 4

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Эффект: Луч

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Стойкость - частично; см. текст

Спротивление заклинаниям: Да

Вы выстреливаете луч черной энергии, значительно замедляющий норму, по которой субъект может восстанавливать очки жизни. Любое существо, пытающееся восстановить очки жизни субъекта, должно преуспеть в проверке уровня заклинателя (DC 15 + ваш уровень заклинателя), или эффект заживления потерпит неудачу. Субъект со способностью быстрого лечения или регенерации должен делать спасбросок Стойкости в начале своей очереди в каждый раунд. Неудача указывает, что способность в этом раунде не функционирует.

Трубы-привидения (Ghost pipes)

Превращение

Уровень: Бард 1

Компоненты: V, F

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: касание

Цель: Один музыкальный инструмент

Продолжительность: 1 минута/уровень (D)

Спасбросок: Воля - отменяет (объект)

Спротивление заклинаниям: Да (объект)

Посредством этого заклинания Вы можете заставить один музыкальный инструмент, которого Вы касаетесь, плыть в нескольких футах над землей и играть самостоятельно. Инструмент должен быть неповрежденным и в играбельном состоянии (нет оборванных струн, забитых мундштуков или других препятствий для надлежащего использования). Инструмент играет любую мелодию, которой Вы пожелаете, как если бы это играл квалифицированный музыкант, независимо от того, можете ли Вы играть на рассматриваемом инструменте. При использовании совместно с вашей способностью бардской музыки *трубы привидения* предоставляют +2 бонус компетентности по вашей проверке Исполнения.

Фокус: инструмент, который будет играть.

Узнать родословную (Know bloodline)

Предсказание

Уровень: Клерик 3

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Цель: Одно существо

Продолжительность: мг новенный

Спасбросок: Воля - отменяет

Спротивление заклинаниям: Да

Малхорандские священники тысячелетиями использовали это заклинание, чтобы выбирать людей чистейших родословных мулан для следования путем великолепного служителя.

Когда Вы читаете это заклинание, Вы изучаете основную родословную существа-субъекта. Показанная информация включает тип субъекта, расу, подрасу и все подтипы, которыми существо обладает.

Кольчужная мощь лордов-магов (Mailed might of the magelords)

Призывание (создание) [сила]

Уровень: Колдун / волшебник 5

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный)

Вы создаете прозрачное защитное силовое поле (+8 бонус доспеха) вокруг субъекта. Кроме этого, субъект становится иммунным заклинаниям 2-го уровня и ниже с описателем силы и получает уменьшение урона 5/магия. В отличие от мирского доспеха, доспех силы, созданный *кольчужной мощью лордов-магов*, не дает штрафа проверки доспеха или шанса провала тайного заклинания, а также не снижает скорость. Кроме того, так как доспех сделан из силы, бестелесные существа не могут обходить его так, как нормальный доспех.

Тайный материальный компонент: Миниатюрный алмазный щит стоимостью по крайней мере 250 gp.

Извергская связь наров (Nar fiendbond)

Превращение

Уровень: Клерик 7, колдун / волшебник 7

Компоненты: V, S, M/DF, XP

Время чтения: 1 час

Дальность: касание

Цель: Один гуманоид с Интеллектом 4 или выше

Продолжительность: мгновенно

Спасбросок: Воля - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы обращаете субъекта в полуизверга, наполняя его сущностью адских планов. Субъект может иметь не больше уровней персонажа, чем Вы, и он должен или желать подвергнуться преобразованию, или быть некоторым способом ограничен. После завершения заклинания субъект может сделать попытку спасброска Воли, чтобы избежать получения шаблона полуизверга (см. "Руководство Монстров"). Кроме этого, тип субъекта изменяется на "аутсайдер" и моральный компонент его мировоззрения изменяется на "зло". Для этого заклинания обращайтесь с шаблоном полуизверга как с приобретенным шаблоном, а не унаследованным.

Свежесозданный полуизверг также получает регулировку уровня +4, поднимая количество XP, требуемых для достижения его следующего уровня персонажа. Например, колдун 5-го уровня, становящийся полуизвергом посредством этого заклинания, становится персонажем 9-го уровня, нуждающимся в 45,000 XP для получения своего шестого уровня класса.

Вы не можете накладывать *извергскую связь наров* на самого себя.

Тайный материальный компонент: Драгоценные камни, по полной ценности равные стоимости заклинания в XP.

XP стоимость: 500 XP на уровень персонажа созданного полуизверга.

Аметистовая аура Незрама (Nezram's amethyst aura)

Отречение

Уровень: Колдун / волшебник 3

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 действие

Дальность: касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 10 минут/уровень (D)

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы окружаете субъекта блестящим фиолетовым жаром, предоставляющим временный иммунитет к ядам и болезням. *Аметистовая аура Незрама* на время действия заклинания поглощает все яды и болезни, нацеленные на субъекта, независимо от того, как они доставляются. Любое оружие или естественная атака, обычно доставляющая яд или болезнь (типа касания мумии или укуса змеи) все же наносит нормальное количество урона очков жизни, но яд или болезнь блокируются. Это заклинание не изменяет и не предотвращает эффекты яда и болезни, уже воздействующие на субъекта во время наложения заклинания.

Тайный материальный компонент: щепотка аметистовой пыли.

Изумрудный энергетический щит Незрама (Nezram's emerald energy shield)

Отречение

Уровень: Колдун / волшебник 4

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 минута/уровень (D)

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Спротивление заклинаниям: Да (безопасный)

Вы покрываете субъекта защитной энергией изумрудного зеленого оттенка. Этот *энергетический щит* не затрагивает движения субъекта, его чувства или способность читать заклинания. Пока окружен этой энергией, субъект иммунен к любому естественному или магическому эффекту, причиняющему глухоту, и ко всем основанным на языке воздействующим на разум заклинаниям и эффектам. Субъект также получает сопротивление звуку 10 и +4 бонус на спасброски против всех заклинаний и эффектов со звуковым описанием, к которым он еще не иммунен.

Тайный материальный компонент: щепотка изумрудного порошка.

Сапфировый экран ограждения Незрама (Nezram's sapphire screen of shielding)

Отречение [сила]

Уровень: Колдун / волшебник 5

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: персональный

Цель: вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Вы создаете левитирующий квадратный экран жидкой синей силы приблизительно 5 футов стороной и 1 дюйм толщиной. Этот экран немедленно отвечает на заклинания и физические атаки, нацеленные на Вас, перемещаясь вместе с Вами и свободно обтекая Ваше тело, чтобы защитить Вас от определенных атак.

Кроме обеспечения эффекта заклинания *щит*, *сапфировый экран ограждения Незрама* также дает Вам уменьшение урона 10/магия.

Тайный фокус: сапфир, стоящий по крайней мере 250 гр.

Луч возрождения (Ray of resurgence)

Воплощение

Уровень: Клерик 1, колдун / волшебник 2

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Цель: Одно существо

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость - отменяет (безопасный).

Спротивление заклинаниям: Да (безопасный)

Пылающий луч омолаживающего желтого света течет из ваших пальцев, безошибочно ударяя в вашу цель. *Луч возрождения* оказывает на цель три следующих эффекта:

- Восстанавливает до 1 пункта на уровень заклинателя (максимум 5 пунктов) урона Силы.
- Отменяет любые штрафы Силы, воздействующие на цель, до общего количества 1d6 +1 на уровень заклинателя (максимум 1d6+5).
- Делает истощенную цель утомленной или снимает с цели состояние утомленности.

Тройной удар Саккратара (Sakkratar's triple strike)

Превращение

Уровень: Колдун / волшебник 5

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Цель: Одно существо/уровень, никакие два из которых не могут быть далее чем в 30 футах друг от друга

Продолжительность: 1 раунд

Спасбросок: Стойкость - отменяет (безопасный)

Спротивление заклинаниям: Да (безопасный)

Это заклинание, созданное в давно минувшие дни короналом Кормантира, наполняет множество целей разрушительной скоростью в битве. Каждый из субъектов *тройного удара Саккратара* может брать две дополнительных атаки при действии полной атаки, при условии, что он атакует с рукопашным оружием, которое держит. Эти дополнительные атаки проводятся с использованием полного базового бонуса атаки субъекта плюс любые модификаторы, соответствующие ситуации. Кроме этого, рукопашное оружие каждого существа под воздействием объята чистым белым пламенем, получая на продолжительность заклинания специальные способности острое и пламенный взрыв. Этот эффект не совокупен с подобными эффектами, типа заклинания *спешка* или оружия скорости, и при этом это не предоставляет дополнительного действия.

Материальный компонент: трехгранная призма.

Песчаный взрыв (Sandblast)

Воплощение [земля]

Уровень: Колдун / волшебник 6

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 60 футов.

Область: Конусообразный взрыв

Продолжительность: мгновенно

Спасбросок: Стойкость - частично

Сопротивление заклинаниям: Да

Сильный взрыв песка и воющих потоков ветра исторгается из вашей руки, расширяясь конусом. Каждое существо и объект в пределах конуса получают 6d8 пунктов урона и подвергаются ветру ураганной силы, дующему от Вас. Этот ветер сдувает Средние существа или меньше, сбивают Большие существа и требуют проверки от Огромных или больших существ. (См. Таблицу 3-24: Эффекты Ветра в "Руководстве Ведущего").

Любое существо, преуспевающее в спасброске Стойкости, получает половину урона от *песчаного взрыва* и игнорирует эффекты ветра.

Материальный компонент: горстка песка из сердца пустыни.

Тонкий диск Шаланта (Shalantha's delicate disk)

Призывание (создание)

Уровень: Колдун / волшебник 6

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: касание

Эффект: Один диск

Продолжительность: Постоянно, пока не разряжено (D)

Спасбросок: См. текст

Сопротивление заклинаниям: См. текст

Это заклинание призывает маленький диск, приблизительно 1 фут диаметром и 1 дюйм толщиной, сделанный из материала, похожего на розоватую яичную скорлупу.

Как только Вы вызываете диск, отдельное заклинание до 5-го уровня может быть вложено в него - Вами или другим заклинателем. Если в пределах 10 минут в диск не вложено заклинание, он исчезает в небытие и заклинание тратится впустую.

Диск хранит это заклинание неопределенно долго, пока он не разрушен (стандартное действие, требующее всего 1 пункт урона или проверку Силы DC 5). В этот момент заклинание немедленно вступает в силу, как будто только что было прочитано заклинателем, разместившем его в диске. Заклинания касанием и заклинания, имеющие определенные цели (типа *причинить критические раны* или *быстрое отступление*) нацеливаются на существо или объект, разрушивших диск, в то время как заклинания области и эффекта вызываются так, как если бы сломанный диск был бы точкой происхождения заклинания. Например, запасенный *огненный шар* взорвется в сфере 20-фт радиуса, сосредоточенную на диске, а *огненный клинок* появится в руке существа, разрушившего диск. Если заклинание, запасенное в диске, не имеет подходящей цели (например, если диск, наполненный *причинением критических ран*, сломан падающей скалой), заклинание просто будет не в состоянии работать и тратится впустую.

Материальный компонент: золотое яйцо, стоящее 200 gp.

Сдвиг заклинания Сриншии (Srinshie's spell shift)

Отречение

Уровень: Колдун / волшебник 9

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: персонально

Цель: вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень. (D)

Это мощное заклинание открывает ваши чувства Плетению, позволяя Вам чувствовать его материю так же ясно, как Вы можете видеть деревья в лесу, находясь в его сердце. Когда заклинание прочитано, Вы можете визуально наблюдать его воздействие на Плетение. Благодаря этому усиленному пониманию Вы можете использовать действие контрзаклинания, чтобы сделать намного больше, чем просто противостоять заклинанию другого заклинателя.

Сдвиг заклинания Сриншии предоставляет Вам +4 бонус понимания по проверкам Колдовства, сделанным для идентификации заклинания для контрзаклинания. Кроме того, вместо простой отмены эффекта заклинания при успешном контрзаклинании во время действия *сдвига заклинания Сриншии* Вы можете выбирать из следующего:

Помощь: Вы можете повышать эффективность заклинания союзника, применяя любое метамагическое умение из следующего списка: Усиление Заклинания, Увеличение Заклинания, Продление Заклинания, Максимизирование Заклинания или Расширение Заклинания. Чтобы использовать это, Вы должны расходовать ячейку заклинания (или пожертвовать подготовленным заклинанием), уровень заклинания которой равен или превышает таковой заклинания союзника с приложением желательного метамагического умения. Например, усиление союзнического *огненного шара* требует от Вас расходования ячейки заклинания 5-го уровня или выше.

Управление: Вы можете захватить контроль над диапазоном заклинания, его областью или целями и изменять эти факторы по Вашему выбору. Например, Вы можете заставить *огненный шар* вражеского волшебника взорваться у его ног, или Вы можете наложить его заклинание *спешки* на ваших союзников в пределах области, которую он определил. Только одна черта заклинания, выбранная из тех, которые заклинатель обычно может определять, может управляться этим способом. Например, Вы не можете выбирать цели заклинания *сон*, потому что цели, на которые оно воздействует, определяются самим заклинанием, а не заклинателем.

Обратная реакция: Вы противостоите заклинанию как обычно, но ваш противник должен преуспеть в спасброске Стойкости или быть ошеломленным на 1d6 раундов.

Штормовой щит (Storm shield)

Отречение

Уровень: Клерик 3, друид 3,

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Область: Испускание 30-фт радиуса

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

Спасбросок: см. текст

Сопротивление заклинаниям: См. текст

Это заклинание создает маленькую пылающую сферу янтарного света в точке, которую Вы определяете. Любой эффект, наносящий урон электричеством (типа *заряда молнии* или дыхательного оружия синего дракона), проходящий в пределах 30 футов от *штормового щита*, притягивается к нему и ударяет щит вместо предназначенной цели. В случае заклинаний по области типа *заряда молнии* это переназначение происходит, если любая часть области заклинания попадает в пределы 30 футов от *штормового щита*. В таком случае весь эффект притягивается к *штормовому щиту*, и все существа или объекты в области заклинания остаются невредимыми.

Штормовой щит принимает полный урон (без спасброска) от любого эффекта, полученного им. Щит может поглощать перед рассеиванием до 20 пунктов урона электричеством на уровень заклинателя. Любой оставшийся урон применяется ко всем существам в пределах 10 футов от позиции *штормового щита* (Рефлексы - вполовину; сопротивление заклинаниям применяется). Например, предположите, что *штормовой щит*, наложенный клериком 5-го уровня, уже поглотил 78 пунктов урона электричеством, когда поражается *зарядом молнии*, который наносит 45 пунктов урона. Первых 22 пунктов урона достаточно, чтобы уничтожить *штормовой щит*, так что каждое существо в пределах 10 футов от него получает 23 пункта урона электричеством (или 11 при успешном спасброске).

Материальный компонент: маленький кусочек янтаря.

Солнечный скипетр (Sun scepter)

Призывание (создание) [законный, свет]

Уровень: Клерик 6

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 0 футов.

Эффект: Скипетр света

Продолжительность: 1 раунд/уровень [D]

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: нет

Вы призываете сияющий, подобный булаве скипетр из твердого света, длиной приблизительно 3 фута и 1 дюйм в диаметре, с ослепительным сферическим шаром 5 дюймов диаметром на одном конце. *Солнечный скипетр* функционирует как физическое оружие, нанося 2d6 пунктов крушащего урона и имеющее специальные способности аксиоматический, разрушения и пламенный взрыв. Вы можете ударять им как рукопашной атакой касанием. *Солнечный скипетр* действует, только пока Вы держите его в руке; он немедленно исчезает, если Вы выпускаете его или передаете союзнику.

Глубокое колебание Тескина (Thesky's hearty heave)

Воплощение [сила]

Уровень: Колдун / волшебник 2

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 10 футов.

Цели: Одно существо/три уровня

Продолжительность: мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Созданное придворным магом Короля-Олея Аталантара, это заклинание заставляет вздохнуть комнату, когда Вам угрожает рой противников. когда Вы читаете заклинание, Вы производите концентрический силовой взрыв, разбрасывающий существ, окружающих Вас. На каждое существо воздействует как будто это натиском быка противником Большого размера с показателем Силы, равным 20 + ваш уровень заклинателя (максимум 25), и нападавший передвигается с целью (хотя Вы не должны двигаться вообще). Движение, вызванное этим заклинанием, вызывает атаки возможности, также как и движение, следующее из нормального натиска быка. На захваченных существ это заклинание не действует.

Зубастое щупальце (Toothed tentacle)

Воплощение

Уровень: Колдун / волшебник 1

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Эффект: 30-футовое щупальце, простирающееся из вашей руки

Продолжительность: Концентрация, до максимума 1 раунд/уровень

Это заклинание создает темное щупальце энергии, исторгающееся на 30 футов из вашей руки, разделяющееся на три меньших щупальца приблизительно в 10 футах от конца. Каждое из этих меньших щупалец оканчивается клыкастою слонявой утробой. Все три этих пасти могут быть направлены атаковать как полнораундовое действие, или одна из них

может атаковать как стандартное действие. Вы можете направлять рты атаковать отдельные цели, пока все цели находятся в пределах 10 футов друг от друга. Каждый из ртов ударяет с бонусом атаки, равным вашему уровню заклинателя плюс модификатор показателя способности, которая управляет вашим колдовством, и каждый наносит 2d6 пунктов урона при успешном попадании.

Поскольку рты материальны, они могут быть разрушены. Каждый имеет АС 15, а очки жизни равны 10 + ваш уровень заклинателя. Если рот разрушен, он исчезает в небьтие, но другие рты остаются. Если все рты разрушены, заклинание заканчивается. Главное щупальце не может быть атаковано.

Материальный компонент: Три волоса и зуб.

Касание Тич (Tyche's touch)

Отречение

Уровень: Клерик 2

Компоненты: S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: касание

Цель: Одно живущее существо

Продолжительность: 24 часа или пока не разряжено

Спасбросок: Воля - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание укладывает защиту или проклятие (на ваш выбор во время прочтения) на отдельное живущее существо. Эффекты этих двух вариаций следующие.

Защита: Субъект получает +4 священный бонус на первый спасбросок, сделанный после того, как наложено заклинание, +3 священный бонус на второй спасбросок, +2 священный бонус на третий и +1 священный бонус на четвертый.

Проклятие: Субъект получает -4 штраф на первый спасбросок, сделанный после наложения заклинания, -3 штраф на второй спасбросок, -2 штраф на третий и -1 штраф на четвертый.

Касание Тич продолжается в течение 24 часов или пока его сила не истощится (после четвертого спасброска). Только одно заклинание *касания Тич* может затрагивать данное существо зараз. Заклинания *касания Тич* автоматически противостоят и рассеивают друг друга, если наложены на одно и то же существо, независимо от того, сколько на сколько спасбросоков уже подействовало первое заклинание. В недавние годы и Бешаба, и Тимора, как известно, предоставляли *касание Тич*.

Глава 2

Думы о былом

Прошлое Фаэруна окружает его настоящее подобно непредсказуемой и распространяющейся силе природы, воздействуя на народы множеством тончайших способов. Спящие угрозы могут быть пробуждены на первый взгляд невинными действиями, а авантюристы могут наткнуться на скрытое зло, забытые руины и утерянные знания древних цивилизаций - а могут и не наткнуться. Пережиток прошлого может появиться где угодно и в любое время — возможно, как архаичная монета, данная в оплату за товары или услуги, или как исполнение тысячелетнего калишитского пророчества, или как открытие путешественником забытого города, закутанного в мощную *мифаль*. Артефакты, архаичные пророчества и пустынные руины - лишь некоторые элементы прошлого Фаэруна, которое может использоваться для создания приключений, полных опасностей и исторических интриг.

По сравнению с тайной силой, которой владели эти древние народы, нынешние эпические заклинания напоминают детские игры. Древние жители Фаэруна могли в огромных масштабах транспортировать народы и товары магией телепортации, создавать *порталы* дюжинами и даже строить целые летучие города. Сокровища, пережившие падение такого королевства, часто переходят из рук в руки по всему континенту, уходя далеко за пределы той земли, где они были сделаны. Таким образом, артефакты и другие магические изделия утерянных империй могут легко быть включены в набор кампаний в текущем году, даже если действие происходит в землях, далеких от тех, которые создали рассматриваемые объекты.

Кроме этого, многие древние цивилизации оставили живое наследие, выжившее до наших дней. Нации типа Халруаа, скрытые ордена типа Вельд Рашемена и расы типа демонфей - лишь некоторые из живущих существ, предки которых населяли легендарные королевства прошлого. Вхождение в контакт с любой такой группой предлагает авантюристам возможность раскопать старые магические изделия, заклинания или магические традиции, которые могут оказаться полезными на Фаэруне наших дней.

Руины прошлого

Некоторые из смелых молодых королевств прошлых лет исчезли во мрак сравнительно быстро, немного оставив после себя. Другие на столетия стали могущественными империями, и немногие удачливые перенесли тысячелетия. Но все же после возвышения своей силы все эти легендарные царства неизбежно пали. Некоторые королевства конили катастрофическим разрушением, в то время как другие понижались медленно, или исчезая полностью, или занимая менее видные роли на Фаэруне наших дней.

Хотя их кредо широко различались, большинство действительно великих древних цивилизаций Фаэруна построили культуры, богатые божественной силой, тайными знаниями и военной мощью. Сегодня изломанные тайны этих империй лежат рассеянными по всем неисчислимым руинам и скрытым местам, ожидая кого-то, кто сможет собрать вместе фрагменты и изучить тайны, которые они содержат.

Ключ, чтобы сделать прошлое существенной частью настоящего - сделать древние цивилизации уместными в текущих кризисах и вызовах. Умные авантюристы часто пытаются копаться в руинах ради архаичной магии и знаний, чтобы нанести поражение угрозам нынешних дней, особенно тем, которые имеют корни в ушедших столетиях.

Города в подземелье

Города, башни и замки прошлого Фаэруна - ныне подземелья, и каждый имеет уникальное происхождение, которое диктует, что исследователи могут там найти. Например, летучий город нетерезов может погрузиться в Море Упавших Звезд и оставаться неповрежденным на морском дне, где некий сахаугин нашел его и провозгласил своим. Если башня лорда-мага была разрушена при захватывающей битве заклинаний, возможно, его мстительное привидение все еще бродит в руинах. Аналогично, твердыня, оставленная после долгой осады, может теперь служить приютом племени хобгоблинов.

Следующие секции описывают виды событий, в связи с которыми появились некоторые из самых интересных мест для приключений на Фаэруне.

Завоеванные земли

И пустые имаскарские города Пустыни Рорин, и покинутые дварфские цитадели Севера обязаны своим теперешним пустынным состояниям давнишним войнам, вторжениям и восстаниям. Вслед за этими кровавыми событиями жители областей, как правило, поработались, вырезались или вытеснялись, и целые города и городки были превращены в дымящие руины. Царства типа Аммариндар и Иэрлэнн на восточном краю Высокого Леса - хороший пример завоеванных земель.

Каменные здания, как правило, переживают разрушение города более-менее неповрежденными, хотя их стены переносят отметки ожогов огня и шрамы физического насилия военного оружия и заклинаний. Большие части побежденных городов и целые замки часто остаются стоять, хотя мародеры обычно вычищают очевидные их ценности во время атаки. Грабители иногда игнорируют некоторые структуры (типа защищенных оберегами башен и тюрем), оставляя в них несколько тайн.

Покинутые империи

Чума, потеря богатства и уменьшение военной мощи - любое из этого может быть предвестником падения великой империи. Некоторые царства в борьбе против таких изнурительных проблем постепенно уменьшаются, полностью исчезая через какое-то время. Другие медленно приходят в упадок, но продолжают существовать, хотя и уменьшившись до простой тени своей прежней славы. Некоторые, типа Малхоранда и Унтера, возвышаются и падают многократно.

Лучшие признаки понижения империи - брошенные заставы по ее краям. Когда королевство снижает обороноспособность своих границ из-за отсутствия финансирования или солдат, оно оставляет за собой вереницу оставленных твердынь, наблюдательных башен, застав и торговых поселков, большинство из которых остаются целыми и невредимыми, если не разрушены нападавшими. Немногие из этих зданий содержат что-либо ценное, потому что прежние жители все забрали с собой, покидая их.

Катаклизмы и силы природы

Империя или город, разрушенные катастрофическим геологическим случаем, оставляют немного приметных напоминаний о своей прежней славы. Подобные события создали множество руин и за тысячелетия разрушили много других. Фаэрун также был поколеблен несколькими магическими катаклизмами, самый известный из которых - катастрофическое разрушение Плетения Карсусом - обрушил множество летучих городов нетерезов на землю. Катастрофические события, как правило, заканчиваются широко распространяющейся смертью и гигантскими разрушениями в заселенных областях. Землетрясения, как известно, глотали башни и огромные куски городов, таким образом мгновенно создавая подземные руины. Вулканические извержения, лавины и размывы могут в момент похоронить большие области, сохраняя при этом любые изделия, которые не были разрушены напрямую. Песчаные бури и поднимающиеся моря могут снести заселенные области за несколько коротких часов, создав заполненные водой руины, которые весьма интересно исследовать. Возможно, редчайшие и наиболее разрушительные катастрофические события - метеоры или кометы, иногда поражающие Торил, оставляя за собой лишь глубокие кратеры.

Когда катастрофы разят без предупреждения, руины, которые они оставляют за собой, обычно полны мертвецов и их богатства. Большинство зданий, пойманных таким бедствием, сильно повреждены, захоронены, разрушены или разбиты в пыль и щебень, но даже оставшееся может таить в себе смертельные ловушки для исследователей из-за своих нестойких полов, стен и потолков. Структуры с необычными или уникальными защитами могут избежать наихудших эффектов катаклизма, и к ним можно получить доступ через магию телепортации или раскопки. Ища сокровища и магию в подобных руинах, исследователи стоят перед экстраординарным вызовом.

Двадцать идей для древних приключений

Вы можете использовать идеи, представленные в следующем списке, чтобы разработать приключения и темы кампаний вокруг элементов древнего прошлого.

d20 Приключение

- 1 Шахтеры, ведя туннель около разрушенной твердыни, обнаруживают давно потерянную филактерию мощного лича.
- 2 Торговец при сделке расплачивается древними монетами, не понимая, что они отчеканены утерянной империей. Торговец не знает происхождения монет и утверждает, что получил их в оплату за предшествующую сделку.
- 3 Старая народная песня содержит ключ к решению архаичной тайны.
- 4 Заклинания-обереги, сдерживающие ужасное зло, начали распадаться. Авантюристы должны собрать часть разделенного артефакта из мест по всему Фаэруну и собрать его, чтобы восстановить рушащиеся неудачу обереги.
- 5 Дикая волна заклинателя выдирает объект или существо с прошлого и приносит его в настоящее.
- 6 Размыв, песчаная буря или землетрясение раскапывает захороненные руины.
- 7 Торговец на базаре продает авантюристам старый, изношенный предмет, который оказывается мощным древним артефактом.
- 8 Обереги невидимости, скрывающие древнюю магическую башню, распадаются, показывая ее существование удивленным местным жителям.
- 9 После необычного шторма таинственный артефакт из легенд обнаружен летящим по воздуху.
- 10 Персонажу снится давно мертвый предок, сообщающий о старой кровавой присяге, которую выдавший сон обязан выполнять.
- 11 Авантюрист узнает, что он происходит из древней королевской линии, забытое королевство которой теперь находится на нецивилизованных землях.
- 12 Рьяные прихожане давно мертвого бога объявляют о возвращении своего божества.
- 13 Древняя военная конструкция оживает и начинает буйствовать.
- 14 Средство против разрушительной магической чумы находится вместе с заключенным злым существом, которое предлагает обменять предмет на свое освобождение.
- 15 Старый артефакт в древних руинах обнаруживает свое присутствие внезапным испусканием странной магической энергии.
- 16 Знаки и предзнаменования из древнего пророчества начинают сбываться.
- 17 Авантюрист испытывает повторяющиеся видения произошедшего давно ужасающего случая.
- 18 Долгожитель, покинувший Фаэрун эпохи назад, неожиданно возвращается. Он знает много древних сказаний, но ему можно причинить серьезный вред из-за его устарелой чувствительности и предубеждений.
- 19 Древний доспех, наполненного разумом легендарного героя, должен выполнить последнюю миссию. Он пытается овладеть персоной, которая будет носить его и закончит давно начатое.
- 20 Открывается портал в другой мир, предполагая вторжение, подобное тому, которое произошло века назад, когда он открылся первоначально.

Построенное на пепле

И пережившие катаклизмы, и завоеватели, сравнившие с землей вражеские королевства, часто строят новые города на руинах старых. Например, деревня Секомбер построена на руинах Хастарла, столицы павшего Аталантара, в то время как Уотердип стоит на вершине руин Аэлингалдаара, столицы Иллефарна. С ходом лет знание о старом городе внизу исчезает, а потом и сами граждане забывают, что живут на вышеупомянутых древних руинах.

Руины под существующими заселенными областями представляют для исследователей совершенно иные проблемы, чем более отдаленные руины. Как правило, желающие копаться или исследовать в пределах существующего города должны сначала получить разрешение от местного правителя. Законы, религиозные вкусы, коррупция и общее отношение к исследователям - все это может сыграть свою роль в решении правителем такой проблемы, и он может настаивать на доле возвращенных сокровищ в обмен на разрешение исследовать руины.

Интересные места

Многие города, твердыни и другие руины павших империй давно были разграблены, но немало их лежат непогрешенными со времен упадка их создателей. Такие нетронутые тайники знаний - двери в прошлое, часто заполненные неизвестными сокровищами и отвратительными ужасами.

Доступность любых руин зависит в значительной степени от их структуры. Некоторые древние здания все еще стоят прочно, несмотря на десятилетия буйства стихии, но разрушительные войны и непреклонное движение лет опасно разрушили другие. Исследователи, осматривающие очень старые или поврежденные руины рискуют погибнуть при обвале (см. "Руководство Игрока"), а не только от скрытых опасностей самого этого места.

Незаятые руины - заманчивое местечко для монстров, строящих там свои логовища, и для изгнанных племен, устраивающих там свой новый дом. Они также служат превосходными базами действия и укрытиями отступников и тех, кого объявили вне закона.

Города и городки

Руины древнего города могут многое рассказать посетителям о народе, построившем его. Могучие твердыни, сложные храмы или даже булыжные улицы, немые камни - свидетели того, как жители некогда жили, кому поклонялись и как защищались. Многие из величайших достижений павшего царства и самых мрачных его неудач также бросаются в глаза в его городах.

Многие из свидетельств того, как когда-то жил город, можно понять по расположению его руин. Организованный характер хорошо спланированного города очевиден в останках широких улиц, великих площадей и внушительных структур. Руины неспланированного города, с другой стороны, представляют собой лабиринт протяженных выходящих улиц, плотную застройку и засыпанные щебнем районы.

Большинство главных городов разделяют одни и те же виды общественных территорий, хотя их проекты обычно отражают культуру, в которой они были построены.

Как использовать случайные таблицы руин

Таблицы с 2-1 по 2-7 на следующих страницах обеспечивают DMU возможность определить жителей и физические особенности участка руин. Для использования таблиц, основанных на d% (все, кроме Таблицы 2-4), сделайте где-то от одного до шести бросков d%, игнорируя или перебрасывая повторы. Количество бросков d%, которые Вы делаете, может быть беспорядочно определено броском 1d6, или Вы можете просто выбрать количество, удовлетворяющее вашим целям.

Например, предположим, что Вы хотите использовать Таблицу 2-3 для определения распознаваемых особенностей разрушенного замка или твердыни. Вы бросаете 1d6 и получаете результат 4, так что затем Вы делаете четыре броска d%. Их результаты - 24 (внутренний двор), 42 (зал для встреч), 55 (магическая защита) и 79 (конюшни). Комбинируя эти результаты, Вы сообщаете игрокам, стоящим перед руинами замка, что в нем есть сравнительно неповрежденный внутренний двор, зал для встреч и конюшни, и по крайней мере одна из этих областей имеет некую форму магической защиты, все еще активной.

ТАБЛИЦА 2-1: ЖИТЕЛИ РУИН

d%	Вид жителей (пример)
01-15	Прежние жители в форме нежити (тени или привидения)
16-20	Паразиты, животные или растения (ужасный медведь)
21-25	Дегенерировавшие предки (скулк (ФИ))
26-35	Убитые грабители в форме нежити (гхолы или вампиры)
36-55	Уединенный монстр (дракон, ламия или мантಿಕора)
56-75	Племя гигантов, чудовищных гуманоидов или злых гуманоидов (гноллы или орки)
76-85	Страж (аутсайдер или конструкция)
86-100	Гуманоидная банда (авантюристы, бандиты или патруль)

ТАБЛИЦА 2-2: ОСОБЕННОСТИ РАЗРУШЕННОГО ГОРОДА ИЛИ ГОРОДКА

d%	Особенность (пример)
01-02	Арсенал
05-07	Бараки
08-12	Место погребения (кладбище или мавзолей)
13-15	Доки и корабли
16-20	Укрепления (городские стены или частокол)
21-22	Зверинец или зоопарк
23-27	Памятник (статуя или фонтан)
26-30	Дворец
31-35	Парк
36-40	Общественная территория (игровой дом или арена)
41-60	Место жительства (лачуга, дом или особняк)
61-63	Школа, колледж или университет
64-68	Коллектор
69-78	Магазин
79-83	Храм (святыня, собор или священная роща)
84-93	Склад
94-98	Наблюдательная башня
99-100	Башня колдуна

Замки и твердыни

Возможно, самая распространенная из разрушенных структур, которую можно найти на Ториле - разрушенный замок, выживший как символ королевских амбиций и владения землями. Замки и твердыни Фаэруна - обычно укрепленные здания с огромной физической защитой. Магическая защита также может присутствовать, если замок был в свое время занят способными заклинателями.

Разрушенные цитадели обычно занимают стратегическое положение. Как и крепости, они содержали гарнизоны отрядов и арсеналы, заполненные оружием, и иногда служили для сохранения магических артефактов и религиозных реликвий. Некоторые замки также получили известность или славу из-за размещения военных, религиозных и монашеских орденов.

ТАБЛИЦА 2-3: ОСОБЕННОСТИ ЗАМКОВ И ТВЕРДЫНЬ

d%	Особенность (пример)
01-05	Арсенал
06-08	Бойница или убийственная дыра
09-18	Бараки
19-23	Часовня
24-28	Внутренний двор
29-33	Подземелье
34-38	Сторожка
39-53	Зал для встреч
54-55	Магическая защита (<i>необнаружение, защита от энергии или якорь измерений</i>)
56-60	Ров и/или разводной мост
61-70	Личные палаты
71-72	Яма-ловушка
73-82	Конюшня
83-97	Башня
98-100	Убежище

Экстрапространственные места

Заклинатели различных утерянных империй создавали постоянные экстрапространственные места и демипланы, служившие им домами, санктуариями, тюрьмами и складами, и многие из них существуют и по сей день.

ТАБЛИЦА 2-4: ОСОБЕННОСТИ ЭКСТРАПРОСТРАНСТВЕННЫХ МЕСТ

d10	Особенность
1	Вход в экстрапространственное место невидим.
2	Вход в экстрапространственное место расположен в необычном месте (под водой, висит в воздухе, находится в городском центре)
3	Вход требует выполнения некоторых условий или обладания специальным ключом (как с <i>порталом</i>).
4	Демиплан простирается на Фаэрун.
5	Из экстрапространственного места нет никакого очевидного выхода.
6	В экстрапространственном месте не работают некоторые заклинания или школы магии.
7	Время в экстрапространственном месте течет иначе.
8	По другую сторону от входа существует чрезвычайная окружающая среда (огонь, лед или вода)
9	Есть <i>портальная</i> утечка.
10	Вход - работающий со сбоями <i>портал</i> .

ТАБЛИЦА 2-5: ОСОБЕННОСТИ ХРАМА

d%	Особенность (пример)
01-10	Алтарь
11-15	Архив (тома, описывающие древние методы, благочестивые истории, высоких священников, церковные схимы или ересь)
16-25	Катакомбы или склеп
26-30	Проклятие
31-35	Страж (конструкция, аутсайдер или нежить)
36-40	Идол или статуя
41-45	Магические защиты (<i>освященные</i> или <i>оскверненные</i> области)
46-50	Монашеские кельи
51-60	Фреска, бордюр или барельеф
61-75	Личные палаты
76-85	Столовая
86-90	Религиозная реликвия (молитвенник или святой артефакт)
91-95	Ризница
96-100	Ловушка

Заставы

Обширные границы древних цивилизаций в общем были отмечены чередой застав, которые служили путевыми станциями, постами защиты и торговыми областями. В нестабильное время они могли также служить зонами безопасности для важных граждан и их богатств.

Эти заставы обычно обладали защитой, подобной таковой замков и твердынь. Их внешность часто отражала архитектуру, распространенную в отдаленной империи, с которой они соседствовали, хотя они обычно строились из местных строительных материалов.

Используйте Таблицу 2-3, чтобы случайно определить оставшиеся черты разрушенной заставы.

Храмы

Божества Фаэруна имеют длинную и замысловатую историю, часть которой можно добыть в разрушенных и покинутых храмах, построенных гражданами прошлых империй. Некоторые из этих храмов отмечают области, где некогда почитали богов, ныне мертвыми или брошенными; другие показывают, где (и когда) возникали новые боги. Некоторые из этих древних храмов - одни из самых ранних святых (или несвятых) мест, посвященных божествам, почитаемым до сих пор.

Древние храмы могут служить складами божественных реликвий или магических изделий и томов, детализирующих архаичные ритуалы и молитвы. Легенды, описывающие утерянные божественные сокровища, могут соблазнить преданных разыскать старые храмы в надежде на обнаружение древних знаний о своих богах, а исследователи могут раскрыть неизвестные аспекты существующих божеств посредством религиозных артефактов, найденных в подобных местах.

Могилы и места погребения

Многие культуры расценивают погребение мертвых как одну из самых торжественных и важных обязанностей живых. Места последнего отдыха значительно варьируются с культурами, создававшими их, и древние места погребения утерянных цивилизаций могут быть найдены по всему Фаэруну. Великие хранилища, пирамиды, мавзолеи и каменные склепы стоят на поверхности Фаэруна, и глубокие катакомбы, дварфские склепы и костяные ямы диких рас древности таятся под землей.

Некоторые из более сложных мест погребения (типа могучих малхорандских пирамид) были построены исключительно для императоров, архисвященников, великоленных служителей и других индивидуумов равно высокого ранга. Захороненные в таких великоленных могилах часто сопровождаются богатством и магическими изделиями, которыми они обладали при жизни, что делает такие места целью для воров, историков и авантюристов всех видов.

ТАБЛИЦА 2-6: ОСОБЕННОСТИ МОГИЛ И МЕСТ ПОГРЕБЕНИЯ

d%	Особенность (пример)
01-10	Курган или могильный холм
11-15	Проклятие
16-20	Траурный поезд (животные или служители, убитые и захороненные с умершим)
21-30	Траурное богатство (золото и магия, захороненные с умершим)
31-40	Кладбищенская яма
41-50	Страж (конструкция, аутсайдер или нежить)
51-55	Идол или статуя
56-60	Мавзолей
61-65	Фреска, бордюр или барельеф
66-75	Саркофаг
76-80	Ловушка или замок, магические (<i>глиф</i> или <i>символ</i>)
81-90	Ловушка или замок, механические (разрушающиеся потолки, открывающиеся ямы или отравленные стрелы)
91-100	Склеп

Башни

Разрушенные магические башни рассеяны по всей длине и ширине Фаэруна. Некоторые далеки от цивилизованных областей, другие стоят посреди городов и городков. Будь это шпиль волшебника, магический университет или палата призывания, скрытая глубоко под землей - такая башня, как правило, принадлежала магу великой силы, который использовал ее как дом, библиотеку и лабораторию. Ныне покинутые, эти башни соблазняют любопытных слухами о забытых магических методах, таинственных заклинаниях и изделиях великой силы.

Магические башни обеспечивают богатство приключенческих возможностей для тех, кто ищет магической силы и знаний, но опытные авантюристы предпочитают знать, а не предполагать, что владелец покинутой башни мертв. Чрезвычайно мощные волшебники и колдуны, путешествующие на другие планы или даже в другие миры, могут проводить столетия далеко от Торила, но все же башни редко остаются незащищенными. Некоторые такие структуры имеют сигналы тревоги, уведомляющие их владельцев в случае вторжения, а некоторые могут призывать своих владельцев из других измерений, если возникнет такая потребность.

Кроме того, некоторые башни, которые кажутся пустынными, не покинуты действительно — их древние владельцы остаются внутри как личи, демилчи или спектральные маги.

ТАБЛИЦА 2-7: ОСОБЕННОСТИ БАШНИ

d%	Особенность (пример)
01-05	Палаты призывания
06-15	Страж (конструкция или аутсайдер)
16-20	Иллюзия или иллюзорная ловушка
21-30	Лаборатория
31-40	Библиотека
41-45	Магические эффекты (<i>невидимые служители</i> или <i>непрерывное пламя</i>)
46-50	Магические защиты (<i>замок измерений</i> или <i>экран</i>)
51-60	Магических ловушки (<i>охрана и обереги</i>)
61-65	Обсерватория
66-70	Зверинец
71-80	Личные палаты
81-90	<i>Порталы</i> на другие царства или планы
91-100	Вернувшиеся служители.

Древние божеества

Древние руины часто являются святынями, мавзолеями или храмами, посвященными богам, которые или давно умерли, или спят настолько глубоко, чтобы могут также быть мертвы. Но смерть бога занимает долгое время, и даже божеество, давно потерявшее своих смертных прихожан, может сохраниться в как универсальный принцип или символ, все еще сохраняющий крошечную искру божественной силы. Наоборот, божеества, которые являются действительно мертвыми, могут все еще иметь прихожан, исполняющих их обряды и соблюдающих их церковные праздники, таким образом сохраняя живыми их культы.

Фактически, клерики, посвятившие себя мертвым или умирающим богам, существуют в небольших количествах по всему Фаэруну. Как и можно ожидать, божеества, умершие сравнительно недавно (типа Баала, Миркула и Моандера) обычно имеют больше прихожан, чем те, которые погибли давно (типа Оппенсера).

В отличие от клериков живущих божееств, клерик мертвого или умирающего бога должен брать умение Служитель Павшего (см. выше), чтобы получать заклинания. Это умение представляет по сути специальный договор с мертвым богом или сильную преданность его символам и принципам. В некоторых случаях это умение может также предоставлять клерику способность молиться о заклинаниях от почти божественного — от существ, почти ставших богами, которые были некогда также почитаемы.

По правде говоря, служба мертвому божееству имеет немного преимуществ, особенно когда доступны для поклонения так много активных и живущих богов. Однако, эти немногие преимущества могут быть существенными. Например, недостаток организованной или признанной церкви может оказаться реальным преимуществом для честолюбивого персонажа с сильными личными побуждениями. В конце концов, если вы - единственный клерик Оппенсера в области, кто собирается оспаривать, соответствуют ли ваши действия и слова принятым верам и методам веры?

В конце концов, преданность - не просто вопрос вычисления самого выгодного пути. Поклонение мертвому богу может полностью соответствовать персонажу, который придерживается принципов этого божеества или происходит из области близ прежней силы церкви.

ТАБЛИЦА 2-8: ДРЕВНИЕ БОЖЕСТВА

Имя	Мировоззрение	Домены	Сферы	Оружие
Амонатор	LN	Закон, Благородство, Планирование, Солнце, Время	Бюрократия, закон, порядок, солнце	Легкая булава
Оппенсер	N	Баланс, Ментализм, Защита, Сила	Просвещение, псионики, ясность	Кукри
Баал		Смерть, Разрушение, Зло, Возмездие	Убийство, разбой, насилие	Кинжал
Джилгим		Воздух, Сила, Тирания, Война	Битва, мастерство, сила, Унтер	Тяжелая булава

Ибрандал	CN	Пещера, Темнота, Чешуйчатые, Путешествие	Пещеры, подземелья, скрытность	Великая дубина
Лейра	CN	Обаяние, Иллюзия, Заклинание, Обман	Обман, иллюзия	Кинжал
Моандер	CE	Коррупция *, Разрушение, Зло, Слизь	Распад, коррупция, гниение	Тяжелая булава
Миркул	NE	Смерть, Зло, Страдание, Несмерть	Коррупция, мертвые, смерть, старость	Коса
Рамман	LN	Закон, Планирование, Защита, Война	Обязанность, порядок, бдительность, война	Копеш
Чаззар	CE	Чешуйчатые, Сила, Война	Битва, Чессента, сила, победа	Длинный меч

* Домен, описанный в "Книге Мерзкой Тьмы"

Амонатор (Amaunator)

Нетерезское божество порядка и солнца, Амонатор был также уважаем как покровитель закона и времени. Правосудие, приносимое им, всегда было резким, но чрезвычайно светлым. Амонатор был осторожным и дотошным божеством, уверенным, что каждое соглашение было записано, законтрактовано, подписано, запечатано и засвидетельствовано.

Когда Нетерил пал, Амонатор был в значительной степени оставлен простым народом, потому что они полагали, что он не сделал ничего, чтобы предотвратить бедствие. Некоторые религиозные ученые упорно утверждают, что Амонатор умер, но другие (особенно владыки солнца церкви Латандера) доказывают, что он был перерожден как Латандер. Другие все же полагают, что он выжил как мстительное божество Бедайн, известное как Ат'ар Беспощадный.

Оппенсер (Auppenser)

Мастер Невидимого Искусства и Лорд Причин, Оппенсер был божеством мысли, резона, самопознания и ясности. Поклонение ему достигло зенита в дни Джаамдата, Двенадцати Городов Мечей. В этом обществе великие лорды клинков правили как психократия, и физическое и умственное самопознание рассматривались как самые высокие достоинства.

Оппенсер был серьезно ослаблен при разрушении Джаамдата, и его вера просто истощилась до небытия за следующие немногие столетия. Однако, из всех древних богов только Оппенсер все еще поддерживает проблески понимания и горстку преданных прихожан.

Баал (Bhaal)

Баал, бог убийц, наемных убийц и насильственной смерти, был частью триумвирата чрезвычайно мощных смертных, бросивших вызов Джергалу за владычество над смертью, злом и убийствами. Джергал согласился, и его сферы были разделены среди этой тройки - смерть отошла Миркулу, зло -Бэйну, а убийство - Баалу

Баал был жестоким богом, сфера которого включала наемные убийства, жестокие убийства и все формы насильственной смерти. Однако, судьба сложилась так, что бог убийств и сам был убит Цириком в течение Времени Неприятностей. Но Баал оставил после себя небольшую армию смертных потомков, известных как отродья Баала, которые теперь стремятся потребовать божественную мантию, некогда принадлежащую их прародителю.

Джилгим (Gilgeam)

Высший лидер богов Унтера и божественный правитель этой земли почти две тысячи лет, Джилгим был известен своей ревностью, жестокостью и гордыней. Он называл себя Отцом Победы и утверждал, что правил многими из земель, окружающих Унтер, даже при том, что эти подчиненные царства давно тряслись от правления Унтера.

Когда Время Неприятностей подошло к концу, власть Джилгима решительно уменьшилась в наказание за столетия злоупотреблений его прихожанами. Вскоре после этого он был убитый Тиамат в битве, опустошившей город Унталасс.

Ибрандал (Ibrandul)

Калишитское божество тьмы, подземелий и скрытности, Ибрандал был весьма популярен среди авантюристов. В течение Времени Неприятностей он был убит Шар, поглотившей многое из его сферы. Леди Печалей даже маскировалась под Ибрандала, чтобы скрывать свои темные дела.

Лейра (Leira)

Леди Мглы была богиней обмана и иллюзий и покровительницей иллюзионистов и лжецов. Она не была широко почитаема, кроме как среди практикующих магию иллюзий, хотя многие случайные прихожане отдавали ей почести, чтобы умиротворить ее, перед важными решениями и Судилищами. Лейра погибла вскоре после Времени Неприятностей, когда Маск предал ее Цирику.

Моандер (Moander)

Древний бог гнили, искажения, болезни и распада, Моандер высылался с Фаэруна уже не раз. Хотя он никогда не был широко почитаем, он возглавлял множество маленьких культов, управляя своими несчастными последователями как жестокий и мелочный тиран. Моандер был убит на своем домашнем плане человеком-бардом Искателем Вивернспуром, затем захватившим его божественную силу.

Миркул (Myrkul)

Много столетий назад смертный по имени Миркул и его два соотечественника (Баал и Бэйн) возвысились, забрав место Джергала в Фаэрунском пантеоне. Также известный как Лорд Костей или Лорд Мертвых, Миркул был холодным, злым и рациональным богом смерти, и смертные очень боялись его. После того как он был уничтожен на вершине Башни Черного Посоха в Уотердипе в течение Времени Неприятностей, Цирик ненадолго узурпировала его сферу. Однако, в конечном счете Келемвор Лайонсбэйн вырвал правление мертвыми у Черного Солнца.

Рамман (Ramman)

Бывшее военное божество Унтерского пантеона и главный конкурент Джилгима, Рамман был сильным, но справедливым чемпионом, приведшим Унтер к его первым великим победам. Первоначально он боролся против имаскарцем — ненавидимых повелителей, поработивших народа Унтера. Позже он неистово бился, чтобы защитить Унтер от ужасных вторжений Войн Врат Орков, при которых погибло несколько других членов пантеона умерли. Рамман в конце концов погиб во Времена Неприятностей, когда был убитый мстительным божеством Хоаром.

Чаззар (Tchazzar)

Великий военачальник, известный как Чаззар, возглавлял города Чессенты в восстании против Унтера больше четырехсот лет назад. После становления Чессенты независимой землей и многолетнего управления ей могущественный король-герой бесследно исчез из царства.

По правде говоря, Чаззар был великим красным драконом, надеявшимся достичь статуса бога, основав храм и установив героический миф, чтобы привлечь прихожан. Для этого он использовал магию смены формы, чтобы принять человеческий облик и стать героем в глазах чессентцев. Через некоторое время после достижения им божественности Чаззар был пожран Тиамат, но многие чессентцы все еще чтят память легендарного военачальника.

Эпическая магия

Древние царства Фаэруна часто ассоциируются с магией удивительной силы. Действительно, есть легенды, что граждане некоторых древних магических королевств могли создавать города, летающие по воздуху, скрывать целые леса от вражьих глаз и выпускать ужасные катастрофы, способные целые королевства обратить в руины. Наследие такого колдовства существует и сегодня в нескольких формах, включая старые эльфийские *мифали*, поддерживающие множество заклинаний, а также великие привязи и барьеры, держащие в безопасности потерянные цитадели. Их сила также очевидна на обширных пустошах, бывших великими нациями, прежде чем древние заклинания обрушили их.

Запрет Мистры и эпическая магия

Все, кто живет магией, знают, что в давно ушедшие эпохи маги имели доступ к заклинаниям великой силы. Однако, после падения Нетерила Мистра запретила некоторые заклинания высокого уровня, которые она считала слишком мощными, чтобы ими могли ответственно владеть смертные. Таким образом, нынешние заклинатели больше не имеют доступа к истинным заклинаниям 10-го уровня и выше. Вместо этого доступ к эпической магии приходит через два умения — Улучшенная Колдовская Способность и Эпическое Колдовство — функционирующих очень различно.

Умение Улучшенной Колдовской Способности предоставляет ячейки заклинаний выше 9-го уровня, теоретически без предела. До запрета Мистры мощные маги могли заполнять эти ячейки заклинаний или истинными заклинаниями 10-го уровня или выше, или с заклинаниями 9-го уровня или ниже, усиленными различными метамагическими умениями. После запрета Мистры остался доступным только второй вариант.

Умение Эпического Колдовства позволяет развитие и наложение эпических заклинаний (заклинаний, требующих использования системы эпических заклинаний, представленной в "Руководстве Эпического Уровня", накладываемых через превосходящее мастерство в навыке Колдовства). Запрет Мистры никогда не применяется к эпическим заклинаниям, даже к тем, которые дублируют эффекты заклинаний 10-го уровня и выше, разработанных до падения Нетерила.

Эпические заклинания существовали и в дни Нетерила, но нетерезы в значительной степени отказались от их разработки после открытия *нетерских свитков*. В эпоху Нетерила эпические заклинания были в значительной степени область Светлого Народа, и были поэтому почти исключительно связаны с эльфийской высокой магией. Нетерезы, в свою очередь, развивали и использовали заклинания 10-го уровня и выше.

Эпическое заклинание

Тот факт, что заклинания типа *долговечности Йоулома*, *создания мифали Мифантора*, *движущейся горы Проктива* и *убийственного ветра Толодайна* существовали и как заклинания высокого уровня, и как эпические заклинания, привел к

некоторому замешательству среди изучающих Искусство. В случае *долговечности Йоулома* знаменитый архиволшебник Йоулом создал 10-уровневую его версию перед падением Нетерила и эпическую версию - после Безумия Карсуса. Последняя была версией, наложенной учеником Йоулома Таброй, затем уничтожившим все записи, которые он смог найти.

Долговечность Йоулома (Ioulaum's longevity)

Превращение

ДС Колдовства: 152

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 раунд

Дальность: 12,000 футов. **Область:** Радиус в 120 футов

Продолжительность: Специально

Спасбросок: Стойкость - вполовину

Сопротивление заклинаниям: Да

Разработка: 1,368,000 gp; 27 дней; 54,720 XP. Семена: *уничтожение* (DC 29), *укрепление* (DC 17). Факторы: замена цели на область (+10), замена области на 20-фт радиус (+2), увеличение области на 3,600% (+144). Смягчающие факторы: *ldb* обратная реакция (-10), сжигание 4,000 XP (-40).

Это заклинание наносит 20d6 пунктов урона каждому существу в пределах области. Живущая цель, очки жизни которой падают при этом до -10 или ниже (или конструкция, объект или нежить, очки жизни которой падают до 0), разрушается и как будто раздробляется, оставляя после себя лишь след из мелкой пыли. Это заклинание также продлевает увеличивает возраст заклинателя на 1 год за каждое живущее существо, которое оно убивает. Продолжительность заклинания мгновенна, но увеличение возраста постоянно.

Семена эпических заклинаний

Эпическая магия на Фаэруне в общем соответствует правилам, описанным в "Руководстве Эпического Уровня". Здесь представлены два семени заклинаний, обычные для некоторых величайших работ эпической магии Фаэруна.

Семя: Мифаль (Mythal)

Воплощение

ДС Колдовства: 27

Компоненты: V, S

Время чтения: 10 минут

Дальность: 30 футов.

Область: Испускание 100-фт радиуса

Продолжительность: Постоянно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы создаете постоянное магическое поле, сосредоточенное в точке, которую Вы выбираете. Вы (или другие заклинатели, сотрудничающие с Вами) можете затем накладывать множество других заклинаний на это поле, таким образом предоставляя или перекрывая доступ к ним существ в пределах поля. Эффекты, которые Вы можете включить в Вашу *мифаль*, попадают в четыре категории: распространенные заклинания (всегда активные), перекрытые заклинания (всегда недопустимые в пределах поля), заклинания авангарда (доступные по требованию тем, кто находится в пределах поля) и распространенные силы (постоянные эффекты, не относящиеся к специфическим заклинаниям). Ваша *мифаль* может включать до одного эффекта на уровень заклинателя, но каждое составляющее заклинание, которое Вы вкладываете в нее, воздействует на ДС Колдовства вашего заклинания *возведения мифали* (см. Мифали, ниже).

Будучи возведенной, *мифаль* не может быть рассеяна, разобшена или подавлена каким-либо неэпическим заклинанием. Персонаж, пытающийся рассеять вашу *мифаль* эпическим заклинанием (типа *превосходящего рассеивания*), должен преуспеть в проверке уровня заклинателя (ДС 21 + ваш уровень заклинателя). *Антимагическое поле* подавляет ту часть *мифали*, на которую накладывается, но в остальном не производит никакого вреда.

Семя: Тень (Shadow)

Иллюзия (Тень)

ДС Колдовства: 23

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 минута

Дальность: 0 футов

Цель: Одно дублируемое существо, объект или заклинание

Продолжительность: 1 час

Спасбросок: Воля - недоверие

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы полностью вылепляете из теней двойника одного существа, предмета или заклинания.

Вы можете использовать это семя, чтобы дублировать любое существо CR 5 или ниже. На каждые +1 добавления к CR существа ДС Колдовства увеличивается на 2. Вы определяете тип существа, подтип, род, возраст и внешность. Существо кажется средним экземпляром своего вида и всегда остается под вашим абсолютным командованием. Никакой телепатической связи не существует, так что для его управления Вы должны быть способны осуществить командование некоторым другим способом. Теневое существо не может стать мощнее, увеличивая свой уровень, улучшая свои способности или увеличивая любые другие свойственные особенности. Будучи убито, оно исчезает, словно растаивая на тени.

Заклинание, созданное с теневым семенем, также может дублировать определенно названное, уникальное существо, но такое использование увеличивает DC Колдовства на 20. Такой дубликат действует на продолжительность заклинания и обладает полными очками жизни, знаниями (включая уровни классов, навыки и речь) и индивидуальностью первоначального существа.

Теневое семя может также использоваться в заклинании, чтобы дублировать любой немагический, неживой, оставленный объект до 10 кубических футов объемом. Вы должны преуспеть в соответствующей проверке навыка, чтобы создавать сложные предметы (например, проверка Ремесла [ковка доспехов], чтобы сделать пластинчатую кольчугу). Вы можете варьировать материал по твердости и редкости от ткани до золота или стали. Простой объект (типа ножа, седла, деревянной коробки или скалы) имеет естественную продолжительность 12 часов. На каждый дополнительный кубический фут созданного материала DC Колдовства увеличивается на 1. При попытке использовать любой теневой объект как материальный компонент или как ресурс в течение разработки эпического заклинания заставляет заклинание проваливаться, и объект немедленно рассыпается.

Эпическое заклинание, созданное с *теневым* семенем, может дублировать заклинания до 1-го уровня из отдельной школы магии. Каждый дополнительный уровень заклинаний сверх 1-го увеличивает DC Колдовства на 5, а каждая дополнительная школа магии, которая будет включена, добавляет 2 к DC Колдовства. Разрешение дублирования и тайных, и божественных заклинаний добавляет к DC 10. Если заклинание, которое будет дублировано, имеет стоимость в XP, то заклинатель должен оплатить ее в дополнение к любым XP, требуемым для наложения эпического заклинания.

Любой, кто физически взаимодействует с существом, объектом или эффектом, созданным через *теневое* семя, получает спасбросок Воли, чтобы не поверить.

Успешный спасбросок позволяет распознать дубликат как смешение теней.

Мифали (Mythals)

Многие из древних мест Фаэруна защищены могущественными изобретениями эпической магии, известными как *мифали*. Персонажи, находящиеся в области *мифали*, могут получать выгоды от чудесных магических эффектов, типа способности летать по желанию, проходить сквозь стены, призывать заживляющую заклинания по желанию или даже высылать демонов одним словом. С другой стороны, *мифаль* может отвергать в своих границах доступ к целым школам или типам заклинаний, или предотвращать телепортацию, наблюдение, смертельную магию или лечение.

Строительство *мифали* не дается легко — даже незначительная требует эпического заклинания некоторой сложности. Но некоторые из тех, кто стремятся понять и владеть знаниями павших королевств, знают тайны *возведения мифали* и стремятся использовать эти давно забытые знания.

Хотя заклинания высокого уровня, способные создавать *мифали*, и могли некогда существовать, большинство выживших *мифалей*, почти-*мифалей* и подобных магических изобретений были фактически построены при помощи уникальных заклинаний, полученных из семени заклинания *мифали*. Например, легендарный маг Мифантор использовал эпическое заклинание, которое он исследовал, чтобы возвести *мифаль* Миф Драннора. *Мифали* подобного происхождения часто в чем-то подобны друг другу и могут иметь общие конвенции или особенности.

Что такое мифаль?

Любой постоянный магический оберег или область, возведенная с помощью эпической магии, может считаться *мифалью*. Некоторые ученые ищут различия между истинными *мифальями*, мифальями *вошебников* и почти-*мифальями*, но различия среди этих эффектов в значительной степени основаны на семантике и традициях. *Мифали*, разработанные в соответствии с учением эльфийской высокой магии, могут выглядеть отличными от оберегов или барьеров, основанных на других традициях, но они функционально эквивалентны. Единственное реальное различие - то, что великие эльфийские *мифали* древности (истинные *мифали*) были первыми из возведенных на Фаэруне. Они амбициозны и выносливы, и часто покрывая значительные области.

Мифали все еще существуют во множестве мест. Возведенные эльфийскими высокими магами включают Миф Драннор, Миф Глорач, Эльфийский Двор, Миф Адофхаэр, Миф Дираалис, Миф Нантар, Миф Ондат, Миф Ринн и Миф Уннор, а также другие, ныне канувшие в историю. *Мифали* типа таковых на Имперской Горе Шунача, Миф Искаре и Миф Ларасте также были сработаны неэльфами, использующими эпические заклинания.

Возведение мифали

Уникальное эпическое заклинание для возведения новой *мифали* может быть разработано почти так же, как и другие эпические заклинания (см. "Руководство Эпического Уровня"). Все *мифали* - постоянные эффекты, основанные на семени заклинания *мифаль*, и все они обеспечивают магические выгоды некоторым (или всем) существам в пределах своих границ. Такие заклинания обычно разрабатываются как обряды, требующие множества заклинателей, прежде всего потому, что DC Колдовства иначе окажется слишком высок даже для самых опытных заклинателей.

Чтобы создать *мифаль*, используйте следующую процедуру.

1. Начать с семени *мифали*.

Эпические классы заклинателей

Следующие эпические колдовские классы колдовства появились в различных книгах Забытых Царств без какого-либо определенного упоминания о том, как увеличивает их продвижение уровень заклинателя персонажа.

Эльфийский высокий маг: Престиж-класс эльфийского высокого мага появился в "Расах Фаэруна". Уровень заклинателя такого персонажа увеличивается на 1 с каждым уровнем прогрессии заклинаний (то есть +1 на два уровня).

Аркинист-нетерез: Этот престиж-класс появился в "Руководстве игрока по Фаэруну". Уровень заклинателя аркиниста-нетереза увеличивается на 1 с каждым уровнем престиж-класса.

2. Выбрать силы, желаемые для Вашей *мифали*.
3. Вычислить стоимость компонента каждой из сил.
4. Общее количество затрат компонентов делится на 1,000. Это значение добавляется к базовому DC Колдовства семени *мифали*.
5. Добавляются значения всех применяемых факторов эпических заклинаний (типа увеличенной области) из Таблицы 2-2 в "Руководстве Эпического Уровня".
6. Определить смягчающие факторы (из Таблицы 2-3 в "Руководстве Эпического Уровня"), используемые Вашим заклинанием *возведения мифали*.
7. Получить одобрение вашего DM.
8. Исследовать ваше заклинание *возведения мифали*.

Компоненты мифали

Каждая *мифаль* определяется специфическим набором сил, которые она предлагает через свои компоненты, и эффектов, которые она отвергает в пределах своей области, следующим образом.

Распространенные заклинания (Prevalent Spells): Распространенные заклинания всегда действуют на существа, находящиеся в пределах мифали. Вы должны решить все необходимое для распространенного заклинания после создания вашей *мифали*, также, как если Вы создадите активизируемое использованием магическое изделие. Заклинание с мгновенной продолжительностью не могут использоваться в качестве распространенных заклинаний.

Стоимость распространенного заклинания варьируется по его нормальной продолжительности. Так как оно всегда действует, сделать распространенным заклинание короткой продолжительности стоит дороже, чем сделать таковое длинной продолжительности.

Возобновимые заклинания (Renewable Spells): Распространенное заклинание, которое обычно закончилось бы после достижения своего предела (типа *каменной кожи*, *защиты от энергии* или *обращения заклинаний*), может быть обозначено как возобновимое распространенное заклинание. Такое заклинание присуждает свои выгоды любому данному пользователю только раз в 24 часа. Когда его эффект истощается, независимо от нормальных условий определенного заклинания, оно не возобновляется на этом субъекте до 24 часов после первого использования его выгод (например, первый раз, когда урон был инвертирован *каменной кожей* или *защитой от энергии*). Если выгоды заклинания к тому времени еще не были истощены, эффект продолжается, пока не истощится, и тогда немедленно возобновляется.

Перекрытые заклинания (Aointed Spells): Перекрытые заклинания автоматически проваливаются, будучи прочитанными внутри *мифали* или нацеленными на существа или объекты в ее пределах. Вы можете перекрыть отдельное заклинание или все заклинания с общим фактором, типа описателя, типа энергии, подшколы или школы.

Заклинания авангарда (Vanguard Spells): Заклинание авангарда может быть активизировано командным словом как стандартное действие, как если бы это было магическое изделие во владении пользователя. Любое существо в пределах *мифали* может активизировать заклинание авангарда так часто, как пожелает.

Вы можете уменьшать стоимость компонента заклинания авангарда, делая его доступным ограниченное количество раз каждому из существ в любой 24-часовой период.

Распространенные силы (Prevalent Powers): Компоненты, которые не могут быть легко описаны как заклинания, попадают в три категории: малые (сопоставимые заклинаниям с 1-го по 3-й уровень или малым магическим изделиям), средние (сопоставимые заклинаниям с 4-го по 6-й уровень или средним магическим изделиям) или главные (сопоставимые заклинаниям с 7-го по 9-й уровень или главным магическим изделиям).

Распространенная сила - хороший способ представить заклинание, которое обычно не может быть сделано распространенным. Например, если Вы хотите, чтобы ваша *мифаль* автоматически использовала *распускание* на каждого злого входящего аутсайдера, Вы можете описать эффект как среднюю распространенную силу. Срабатывание *роя метеоров* всякий раз при вхождении любого злого дракона считается главной распространенной силой. Распространенные силы, продолжающие функционировать раунд за раундом, должны быть значительно дороже, чем срабатывающие один раз после вхождения.

Управление силами (Keyed Powers): Любым компонентом *мифали* могут манипулировать определенные существа. Например, распространенное заклинание может быть сделано определено на эльфов, гуманоидов или существ, несущих некоторые символы. Таким же образом, заклинания с некоторыми описателями (типа описателя смерти) могут быть перекрыты для специфических категорий (типа дварфов доброго мировоззрения), а заклинания авангарда могут быть доступны только существам, подвергшихся процессу согласования с *мифалью*.

Вы можете определить ключ компонента *мифали*, обозначая определенные заметные характеристики, закрывающие или разрешающие доступ к различным эффектам, или обозначая некоторых присутствующих при наложении индивидуумов для воздействия, или обозначая процесс, которым существо может в некотором будущем получить доступ к силам *мифали*. Например, существо должно подвергнуться специальному обряду, исполнить определенные действия в пределах *мифали* и т.п.. Управляемые компоненты вдвое дороже, чем неуправляемые.

Переключение заклинания (Spell Trigger): Вы можете уменьшать стоимость компонента любого заклинания, делая его доступным только существам, способным к созданию эффекта с предметами переключения заклинания.

Ограниченная область (Limited Area): Если эффект доступен только в пределах некоторой части мифали (25% или меньше от целой области), стоимость делится на два.

ТАБЛИЦА 2-9: СТОИМОСТЬ КОМПОНЕНТОВ МИФАЛИ

Компонент	Стоимость компонента
Базовая стоимость распространенного заклинания	Уровень заклинания x уровень заклинателя x 100
Продолжительность в раундах	Базовая стоимость x 4
Продолжительность в минутах	Базовая стоимость x 2
Продолжительность в 10 минутах	Базовая стоимость x 1.5
Возобновимое	Базовая стоимость x 1/2
Перекрытые заклинания	Уровень заклинания x минимальный уровень заклинателя x 50
Перекрытый тип энергии	10,000
Перекрытый описатель подшколы	15,000
Перекрытая школа	20,000
Заклинание авангарда, по желанию	Уровень заклинания x уровень заклинателя x 100
Заклинание авангарда, 3/день	Уровень заклинания x уровень заклинателя x 50
Заклинание авангарда, 1/день	Уровень заклинания x уровень заклинателя x 25
Распространенная сила, малая	5,000
Распространенная сила, средняя	20,000
Распространенная сила, главная	50,000
Модификаторы к стоимости компонентов	
Управляемая сила	стоимость компонента x 2
Только переключение заклинаний	1/2 стоимости компонента
Ограниченная область	1/2 стоимости компонента

Создание заклинания возведения мифали

Для создания определенного заклинания *возведения мифали* из семени *мифали* и выбранных Вами компонентов, общее количество стоимости компонентов эффектов, производимых *мифалью*, дано в Таблице 2-9. Полный модификатор DC Колдовства для вашего набора *мифали* снижается на 25 + (полная стоимость компонентов, разделенная на 1,000). *Мифаль* не нуждается в оплате XP модификатора для постоянной продолжительности, семя *мифали* уже производит постоянный эффект.

Смягчающие факторы: *Мифали* с многочисленными компонентами часто имеют очень высокие DC Колдовства — от 300 и выше. Однако заклинание *возведения мифали* почти всегда строится со смягчающими факторами. *Мифали* часто требуют значительного пожертвования XP и сотрудничества многочисленных дополнительных заклинателей, и многие наносят существенный урон обратной реакцией. Кроме того, *мифали* часто имеют специальные смягчающие факторы, не имеющиеся в других эпических заклинаниях, как показано в Таблице 2-10. Эти смягчающие факторы подробно описаны ниже.

ТАБЛИЦА 2-10: СПЕЦИАЛЬНЫЕ СМЯГЧАЮЩИЕ ФАКТОРЫ ДЛЯ МИФАЛИ

Смягчающий фактор	Регулировка стоимости
Заклинатель умирает (без возможного воскрешения)	-50
Закрывающий камень	-20
Искажаемая (ослабляется через какое-то время)	x3/4
Закрепленная	x3/4

Заклинатель умирает: Смерть заклинателя может быть похожа на непреодолимо устрашающее препятствие для создания *мифали*, но многие из эльфийских высоких магов более чем готовы уйти в Арвандору к тому времени, когда они станут способными к такой магии. В обществе эльфов пожертвование своей жизнью ради создания могущественной работы Искусства расценивается как один из почетнейших способов покинуть мир.

Закрывающий камень: *Мифаль* с закрывающим камнем обладает критическим физическим компонентом — стоячим камнем, массивным тронном, великим деревом, красивым фонтаном или подобным — который сосредотачивает и привязывает магию. Разрушение закрывающего камня уничтожает *мифаль*, так что создатели *мифали*, использующие закрывающие камни, всегда тщательно скрывают их и защищают их мощной магией.

Искажаемая: Базовая продолжительность искажаемой *мифали* - одна сотня лет вместо постоянной. *Мифаль* не пропадает автоматически по прохождении сотни лет, но она с этого момента должна начать делать проверки целостности раз в год. Проверка целостности - проверка Колдовства с использованием модификатора Колдовства первоначального заклинателя в то время, когда была возведена *мифаль* (даже если первоначальный заклинатель больше не присутствует или не живет). DC проверки изменяется со временем и обстоятельствами, но первоначально она равна финальной DC Колдовства *мифали* (с применением смягчающих факторов) минус 20. Например, если DC Колдовства *мифали* была 46 после применения смягчающих факторов, его начальная DC целостности - 26. После этого, DC проверки целостности увеличивается на 1 на десять полных лет в течение одной сотни лет, на 1 на предыдущую неудавшуюся проверку целостности и на 2 в случае повреждения закрепления (если *мифаль* является и искажаемой, и закрепленной).

Когда *мифаль* проваливает проверку целостности, бросайте d% и проконсультируйтесь с Таблицей 2-11 для определения эффекта.

Базовая продолжительность искажаемой *мифали* может быть увеличена на приращение 100% (до двух сотен лет, трех сотен лет или больше) применением нормального фактора эпического заклинания для увеличения продолжительности, за счет +2 к DC на повторение. Этот фактор применяется после уменьшения на 3/4 к DC для создания *мифали*, изначально искажаемой.

Искажаемые *мифали* часто поддерживаются периодически с помощью эпических заклинаний омоложения *мифали*, созданных специально для этой цели. Основа DC для заклинания омоложения равна половине таковой для заклинания возведения *мифали*, создавшего специфическую *мифаль*, перед применением смягчающих факторов, хотя оно тоже может иметь свои смягчающие факторы.

Если Вы хотите, чтобы *мифаль* длилась вечно, не делайте ее искажаемой; если Вы хотите "быструю и грязную" *мифаль*, более легкую для возведения, или если Вы хотите "протянуть" вашу *мифаль* настолько, насколько возможно, делайте ее искажаемой и планируйте ее поддержку раз в столетие-два.

Закрепленная: Закрепленная *мифаль* укреплена формой и потоком Плетения в непосредственной ее близости. Серьезные изменения ее физической, магической или духовной окружающей среды — например, разрушение города, сжигание леса или присутствие мощного и враждебного аутсайдера (Hit Dice которого превышает уровень заклинателя *мифали* и мировоззрение которого противопоставлено таковому заклинателя в любом отношении) по крайней мере 24 часа — может повредить мифаль. Проверка целостности мифали (см. Искажаемая, выше) делается всякий раз, когда имеет место такой случай повреждения закрепления. См. Таблицу 2-11 для эффектов провала.

ТАБЛИЦА 2-11: ПРОВАЛ ЦЕЛОСТНОСТИ МИФАЛИ

d%	Эффект
01-30	Никакого эффекта, но проверка целостности считается проваленной
31-65	Удаляется один компонент (определенный случайно)
66-85	Замена одного компонента <i>мифали</i> другим эффектом той же самой школы, подобным по теме или эффекту, но по крайней мере на один уровень заклинаний ниже
86-95	Выбирается один из компонентов <i>мифали</i> наугад. Если компонент имеет ключ, его ключ заменяется на подобный по теме или эффекту, но более ограниченный. (То управляемый компонент, ранее работавший для любого эльфа, может теперь работать только для любого волшебника-эльфа.) Неуправляемый компонент приобретает ключ
96-99	Замена ключа для случайно определенного управляемого компонента на менее ограниченный ключ, подобный по теме или эффекту. (То есть управляемый компонент, который ранее работал для любого эльфа, может теперь работать для любого гуманоида или даже любого живущего существа)
100	Замена одного компонента несвязанным, который является противоположным намерениям или целям оригинала.

Обереги Сильверимуна

Обереги Сильверимуна (см. "Серебряные Марши") - достаточно типичная волшебническая *мифаль*, созданная в 843 DR Элюэ Дуален (Алустриэль Сильверхэнд) и несколькими другими волшебниками, действующими вместе.

Детали оберегов даны в таблице ниже. Если не указано иначе, все заклинания наложены на минимально необходимом уровне заклинателя.

ТАБЛИЦА 2-12: КОМПОНЕНТЫ МИФАЛИ ДЛЯ ОБЕРЕГОВ СИЛЬВЕРИМУНА

Компонент	Стоимость
<i>Перекрытые заклинания</i>	
Заклинания с описателем смерти	15,000
Заклинания с описателем зла	15,000
Заклинания с описателем телепортации	30,000
Заклинания призывания (вызова) *	30,000
Заклинания воплощения (огонь) spells*	20,000
* Ключевой компонент; персонаж, владеющий символом оберега, может игнорировать этот эффект перекрытые и читать заклинания как обычно.	
<i>Распространенные заклинания</i>	
<i>Антипатия</i> (против законно злых, нейтрально злых и хаотично злых существ, ключ на демонов, дьяволов, друу, дуэргаров, гигантов, гоблиноидов, пожирателей разума, орков и троллей)	72,000 (база 3 x 12,000, вдвое для ключа)
<i>Обнаружение наблюдения</i>	2,800
<i>Чистка невидимости</i>	3,000 (база 1,5000, вдвое за фактор продолжительности)
<i>Оберег смерти</i>	5,600 (база 2,800, вдвое за фактор продолжительности)
<i>Защита от зла</i> 200 (база 100, вдвое за фактор продолжительности)	
<i>Зона правды</i> (только в пределах Внутреннего Оберега)	600 (база 600, вдвое за фактор продолжительности и вполнину за ограниченную область)

<i>Заклинания авангарда</i>	
Все заклинания авангарда этой <i>мифали</i> доступны только обозначенным инициацией оберега, подвергнувшимся специальному обряду согласования. Все затраты, данные ниже, были удвоены, потому что каждый компонент имеет ключ. Затраты были затем разделены на два для заклинаний, затрагивающих ограниченную область (только Внутренний Оберег).	
<i>Воздушная прогулка</i>	5,600
<i>Благословление оружия (CL 4-й)</i>	800
<i>Сила быка</i>	1,200
<i>Кошачья грация</i>	1,200
<i>Контроль воды</i>	5,600
<i>Контроль ветров</i>	9,000
<i>Лечение умеренных ран (только в пределах Внутреннего Оберега)</i>	600
<i>Различить ложь</i>	5,600
<i>Рассеяние хаоса</i>	9,000
<i>Рассеяние зла</i>	9,000
<i>Падение пера</i>	200
<i>Силовая клеть (только в пределах Внутреннего Оберега)</i>	9,100
<i>Меньший железный страж</i>	9,000
<i>Магическая ракета (CL 9-й)</i>	1,800
<i>Нейтрализовать яд (только в пределах Внутреннего Оберега)</i>	2,800
<i>Призматическая сфера (только в пределах Внутреннего Оберега)</i>	15,300
<i>Гашение</i>	5,600
<i>Удаление проклятия (CL 10-й)</i>	8,000
<i>Удаление паралича</i>	1,200
<i>Отвращение</i>	13,200
<i>Щит</i>	200
<i>Шокирующая хватка (CL 5-й)</i>	1,000
<i>Тишина</i>	1,200
<i>Языки</i>	3,000
<i>Распространенная сила</i>	
Контроль Лунного Моста	40,000 (20,000 база для средней силы, вдвое для ключа)

Общая стоимость компонентов - 353,400. Деля это значение на 1,000, получим модификатор DC Колдовства +353. Добавление этого модификатора к базовому DC Колдовства 25 дает DC 378. Обереги простираются на 1,000 ярдов во всех направлениях, увеличивая область испускания со 100 футов до 3,000 футов и добавляя +116 к DC. Таким образом, полный DC Колдовства - 494.

Подобно большинству современных *мифалей*, обереги Сильверимуна и закремлены на месте, и искажаемы, что снижает DC до 278 (3/4 x 3/4 x 494). Однако, фактор увеличения продолжительности применялся десять раз, чтобы обереги Сильверимуна не начали разрушаться в течение одной тысячи лет со времени возведения. Добавление +2 x 10 повышает DC до 298. Это значение означает, что создание этого специфического заклинания *возведения мифали* требует расхода 2,682,000 гр и 107,280 XP, плюс 49 дней исследований.

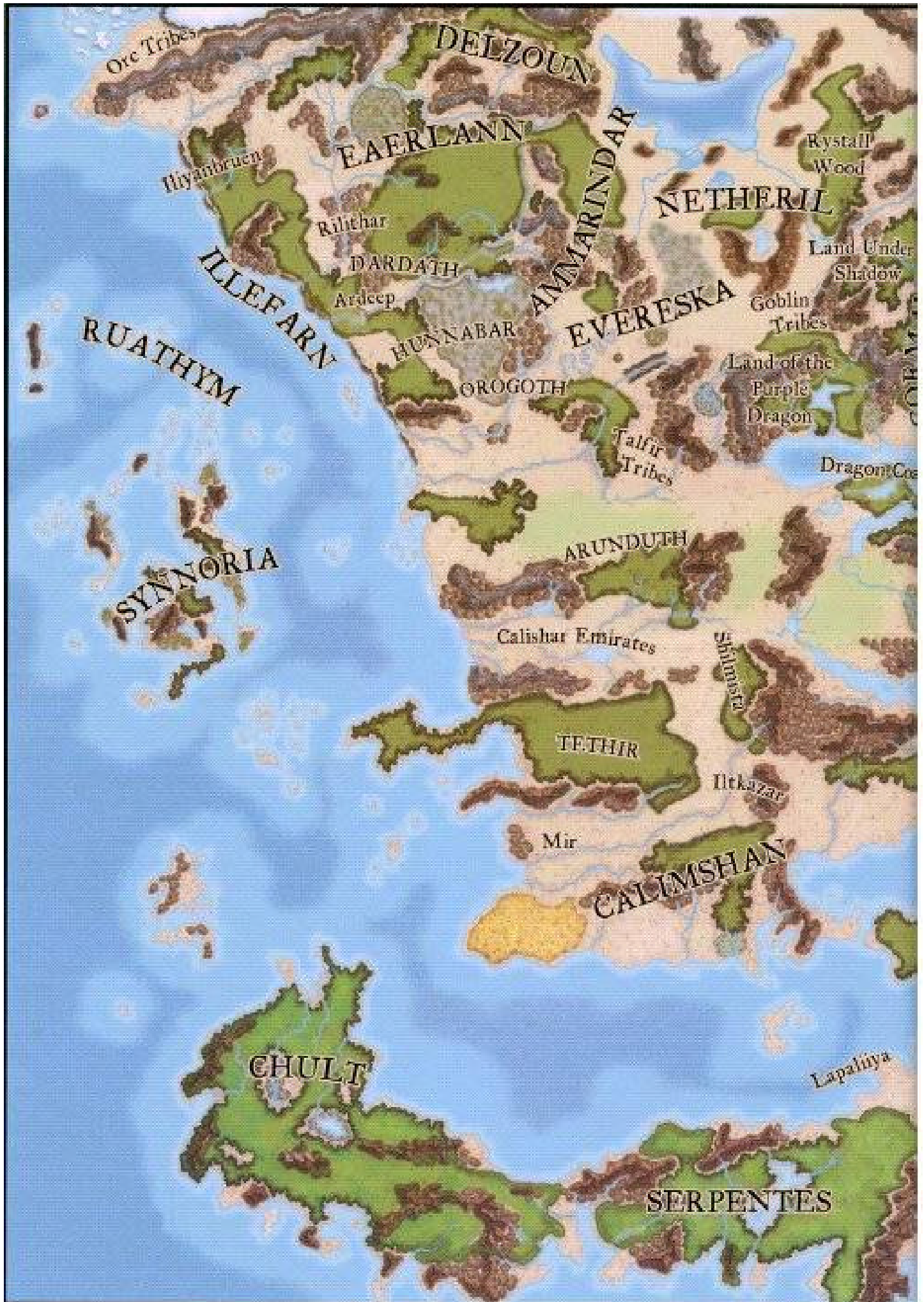
Смягчающие факторы для *мифали* Сильверимуна включают расход 10,000 XP (-100), плюс сотрудничество трех дополнительных волшебников, читающих заклинания 9-го уровня (-51), шести дополнительных волшебников, читающих заклинания 6-го уровня (-66) и девяти дополнительных волшебников, читающих заклинания 3-го уровня (-45), плюс 5d6 пунктов урона обратной реакции (-5). Применение этих факторов дает заключительный DC Колдовства 31 — уверенный успех для волшебника эпического уровня с надлежащими умениями и магическими изделиями.

Год Отброшенных Присяг

Год -626 DR, приблизительно за две тысячи лет до Годом Штормов Молний (1374 DR), был известен как Год Отброшенных Присяг. В этот период Фаэрун был во власти множества могущественных империй, почти все из которых впоследствии пали. В течение Года Отброшенных Присяг Нетерил приблизился к пику своей силы. Нарфелл и Роматар боролись за господство на холодных землях вокруг Озера Ашейн, Джаамдат ширился по всем землям к югу от Моря Упавших Звезд, а современный Калимшан поднялся на месте старого царства Корамшан. Великие эльфийские царства типа Кормантира, Ирлэнна и

Иллефарна все еще господствовали над большей частью мира, и великие dwarфские королевства Аммариндар и Делзун все еще стояли непокоренными.

Следующая карта показывает Фаэрун, как он выглядел в Год Отброшенных Присяг. Зеленые поля Нетерила еще не были поглощены песками Анорача, старые леса Севера были больше, чем сегодня, а Джаамдат еще не был утоплен высокой магией Найкримата, но многие другие земли выглядели почти такими же, как и сегодня.



THE YEAR OF OATHS FORSAKEN (-626 DR)



Глава 3

Войны Короны

В тусклой мгле прошлого Фаэруна, задолго до возвышения даже самых древних человеческих или дварфских королевств, эльфы основали могущественные империи по всей длине и ширине Фаэруна. Самые большие из этих империй — Эривандаар, Келтормир, Миеритар, Иллефарн, Илтиир и Шантел Отрейер — мирно сосуществовали в течение тысяч лет, прежде чем их сокрушили жадность, зависть и гордыня. Ряд порочных кровавых войн, которые разрушили древние царства эльфов, стали известны как Войны Короны.

Войны Короны состояли из пяти главных кампаний, некоторые из которых проходили одновременно, что в конечном счете вовлекло все главные эльфийские цивилизации. В течение трех тысяч лет эльфы бились друг с другом, сокрушив большинство того, что они создавали в течение тысячелетий, и занимаясь братоубийством в масштабе, которого не видывали ни до, ни после этого. Фактически, одна подраса эльфов стала настолько искривленной злом, что ее члены были навсегда выгнаны от дневного света. Эти эльфы, теперь известней как дроу, живут под землей до наших дней, и их ненависть к другим эльфам остается столь же сильной, как и в те древние времена.

Хотя время стерло многие из великих цитаделей и крепостей, построенных и до, и во время Войн Короны, удивительное количество их выжило — хотя и не обязательно неповрежденными — из-за магического сохранения. Ощущение устрашающего нестарения проникает в руины с той эры, и любой, кто входит в них, инстинктивно знает, что они уже слишком стары. Их архитектура кажется странной и почти чужеродной даже современным эльфам. Многие из этих руин также содержат смертельные магические ловушки, способные стереть не только вторгшихся, но также и сами руины, и значительный кусок окружающей их местности.

Наконец, и возможно, наиболее знаменательно - руины этой эры служат тихими памятниками трагической истории эльфов Фаэруна. Историки и философы дебатировали, были ли Войны Короны стимулом для многих последующих трагедий, которые случались с эльфами, или просто самым ранним из известных примеров склонности этой расы к бедствиям. PC-эльфы часто чувствуют печаль при исследовании руин крепостей Войн Короны, как если бы сами камни были наполнены глубоким горем, и даже персонажи-неэльфы могут чувствовать подавление или беспокойство.

История

Многое из письменной истории Войн Короны было потеряно в ужасных битвах, произошедших в конце Пятой Кампании. Эльфийские мудрецы на Эвермите, в Эвереске и нескольких других бастионах эльфийских знаний имеют запасы немногих оставшихся хроник.

Поскольку Войны Короны имели место столь давно, следующая линия времени представляет лишь грубую оценку дат, в которые произошли некоторые события.

Линия времени

Год	Событие
-30,000	Начинается Война Селдарина. Арошни сброшена в Ямы Паутины Демонов, где она становится богиней-демоном Лолс. Солар Малкизид заклеямен и сброшен в Девять Адов.
-18,000	Некоторые дома илтиири обнаруживают Гонадора и начинают тайно уважать его. В последующие столетия конкурирующие дома илтиири обращаются к другим темным божествам, типа Лолс.
-17,600	Происходит Раскол, и эльфийской высокой магией создан Эвермит. Заклинание простирается во мгле времени и назад, и вперед.
-17,100	Начинается Война Трех Листьев. Шпионы и убийцы-илтиири подстрекают Сайорпиир, Теарнитаар и Эйеллур к трехстороннему конфликту, чтобы не дать им объединиться в единое государство.
-15,300	Вишаанский клан Коронала Ивосаара Вишаана приходит к власти в Эривандааре.
-14,700	Цитируя семейные связи между правящими домами Эривандаара и Миеритара, вишаанты начинают делать попытки присоединения Миеритара мирными средствами. Миеритар сопротивляется.
-13,900	Миеритар достигает высоты своего магического и культурного возрождения.
-13,200	Эривандаарцы начинают совершать набеги на границы Миеритара и мешают его торговым маршрутам.
-12,000	Начинается Первая Война Короны. Эривандаар вторгается в Миеритар и давит на Шантел Отрейер с требованием принять эривандаарскую оккупацию или перенести такую же судьбу.
-11,800	Эривандаарские силы занимают Миеритар, хотя множество кланов темных и сильванских эльфов продолжает сопротивляться. Многие эльфы Иллефарна обеспечивают секретные убежища для миеритарцев.
-11,700	Начинается Вторая Война Короны. Илтиир начинает неожиданные атаки против Оришаара, союзника Эривандаара.
-11,600	Илтиири до основания сжигают Сайорпиир.

- 11,500 Теарнитаар и Эйеллур объявляют войну Илителируи пытаются не дать илителири продвинуться на север. Лолс посылает лорда-балора Вендонаи, чтобы совратить высокий клан илителири себе на службу. Церковь Лолс поднимается к выдающемуся положению.
- 11,450 Теарнитаар и Эйеллур вторгаются в Илителир. Более половины их сил убито искаженной предоставленной демоном магией темных эльфов.
- 11,400 Эйеллура снесен темными эльфами илителири и изменническими дикими эльфами.
- 11,300 Миеритара завоеван Эривандааром, таким образом, заканчивается Первая Война Короны.
- 11,200 Теарнитаар падает перед силами илителири, использующими *доминируемых* монстров и существа нежити. Илителир начинает стыски с Келтормиром.
- 10,900 Малкизид, павший солар, становится секретным покровителем лордов Вишаана. Начинается Третья Война Короны. Эривандаар, теперь известный как Империя Вишаантар, вторгается в Шантел Отрейер.
- 10,700 Оркские орды обрушиваются на приведенные в боевую готовность армии Эривандаара и Шантел Отрейера в Битве Театра Богов. Почти семьдесят тысяч эльфов погибает, прежде чем Эривандаар выигрывает день и занимает северный Шантел Отрейер.
- 10,600 Шантел Отрейер завоеван Империей Вишаантар, что заканчивает Третью Войну Короны. Движение сопротивления возникает в Миеритаре и Шантел Отрейере.
- 10,500 Темное Бедствие превращает Миеритар в мертвую пустошь. Войны Короны останавливаются на какое-то время, пока эльфы пытаются понять, что они натворили.
- 10,450 Начинается Четвертая Война Короны. Илителири открыто начинают поклоняться злым богам типа Гонадора и Лолс.
- 10,300 Келтормир забирает свои силы из восточного Келтормира, удерживая линию в Краю Высоких Земель.
- 10,270 С отходом Келтормира вишаанты и илителири впервые входят в прямой конфликт.
- 10,110 Эльфийские клерики и высокие маги Иллефарна начинают десятилетнюю молитву о спасении.
- 10,100 Илителир уничтожает Шантел Отрейер.
- 10,000 Селдарин отвечает на тайную и божественную высокую магию эльфов, поражая илителири. Все темные эльфы преобразованы в дроу и вытеснены под землю, заканчивая таким образом Четвертую Войну Короны. Селдарин созывает эльфов всех других кланов и наций в Эльфийский Двор, чтобы уладить разногласия и восстановить мир.
- 9900 Империя Вишаантар присоединяет Иллефарн. На вишаантарских землях начинается преследование высоких магов и мощных клериков, поскольку солнечные эльфы стремятся устранить любую угрозу своей силе.
- 9800 Империя Вишаантар занимает все оставшиеся эльфийские царства на Фаэруне и начинает колонизацию Эвермита.
- 9600 Первые цивилизации дроу обнаруживают свое присутствие, беспокоя своих древних врагов в Империи Вишаантар.
- 9200 Пятая Война Короны начинается, когда Империя Вишаантар восстает против решения Эльфийского Двора, которое требует от эльфов Эривандаара устранить своих правителей-Вишаана. Малкизид покидает дом Вишаан и отступает на инфернальные планы.
- 9000 Пятая Война Короны заканчивается чрезвычайным поражением Империи Вишаантар. Земли Эривандаара в значительной степени покинуты на века.

Хранители прошлого

В эльфийских общинах типа Эвермита, Крепости-Дома Эверески и остатков Эльфийского Двора в Кормантире большинство основных знаний о Войнах Короны легкодоступны в библиотеках и залах для изучения. Великий мудрец может знать более определенные детали, чем те, которые могут обеспечить другие хранители знаний, типа местоположения определенного города или крепости, но главным образом любой эльф с интересом к истории может сравнительно легко узнать о Войнах Короны.

Трудности часто возникают, когда члены других рас ищут этого знания. Эра Войн Короны, весьма возможно, является единственным величайшим позором в истории эльфийской расы, и эльфы не имеют никакого желания делиться ее деталями с посторонними. Особенно в общинах солнечных эльфов исследователи-неэльфы часто лишены доступа к информации о Войнах Короны. В результате большинство народов Фаэруна полагает, что Войны Короны были просто внутренней борьбой за превосходство среди эльфийских подрас.

РС, желающие исследовать Войны Короны, вероятно, столкнутся с сильным сопротивлением, если все в группе будут не-эльфами. Если группа, включающая другие расы, может продемонстрировать неотложную потребность в информации — типа неизбежной угрозы эльфийской расе, которая могла бы быть предотвращена знанием Войн Короны — мудрецы могут быть более снисходительны; иначе, РС-неэльф должен проявить смелку, чтобы заполучить желаемую информацию. Например, персонаж, хорошо сведущий в истории, может быть способен вспомнить достаточно деталей, чтобы сопоставить их, при проверке Знания (история) (см. Таблицу 3-1: Информация о Войнах Короны для DC). С другой стороны, жулик может быть способен украсть несколько томов из эльфийской библиотеки, а клерик может попытаться обойти эльфов вообще, попросив знания у своего божества.

ТАБЛИЦА 3-1: ИНФОРМАЦИЯ О ВОЙНАХ КОРОНЫ

ДС Знаний (История)*	Обнаруженные факты
5	Очень базовая информация (Войны Короны - древние гражданские войны среди эльфов)
10	Базовая информация (темные эльфы были преобразованы в дроу в течение Войн Короны в наказание за свою развращенность)
15	Необычная, но базовая информация (Эривандаар, Келтормир, Миеритар, Иллефарн, Илтиир и Шантел Отрейер были главными эльфийскими нациями, вовлеченными в Войны Короны)
20	Необычные, малоизвестные знания (Важные короналы периода Войн Короны - Ивосоар, Вишаан, Гирирдин и Инлоэт)
25	Редкая информация (Темное Бедствие было вызвано махинациями эривандаарских высоких магов)
30+	Чрезвычайно малоизвестная информация (павший солар Малкизид был секретным покровителем лордов Вишаана. Изверг Вендонаи привел илиитири к поклонению Лолс)

* Для не-эльфов все ДС увеличиваются на по крайней мере на 5.

Песни и истории

Поскольку Войны Короны имели место столь давно, сегодня о них доступна весьма ограниченная информация. Следующие рассказы известны в обществе эльфов, и большинство эльфов имеет по крайней мере элементарные знания о них. Члены других рас или менее образованные эльфийские подрасы (типа диких эльфов или кочевых лесных эльфов) знают о Войнах Короны значительно меньше, чем солнечные и лунные эльфы.

Начало

Первая Война Короны началась как на первый взгляд незначительные споры из-за территории и управления. Эривандаарские историки обнаружили связь между семейством своего правителя, Коронала Ивосоара Вишаана, и Олритии, правящим домом Миеритара. Всегда честолобивые, члены Дома Вишаан увидели в этой связи совершенное оправдание для требования управления Миеритаром. Темные эльфы и лесные эльфы Миеритара, стойко независимые, нисколько не были заинтересованы, чтобы ими правили надменные солнечные эльфы. После нескольких столетий переговоров, препирательств и вражды с Олритии терпение Вишаана иссякло, и их армии пошли на Миеритар, решив приложить силу там, где потерпела неудачу дипломатия. Так началась Первая Война Короны.

После двух столетий борьбы Миеритар был оккупирован солнечными эльфами Эривандаара, хотя несколько кланов темных и сивланских эльфов продолжали сопротивляться. Вишаанты не могли взять Миеритар полностью под свое управление примерно пять столетий после его занятия. Тем временем, возможно, в ответ на агрессию Эривандаара против Миеритара, темные эльфы Илтиира поднялись и напали на своих ближайших врагов в меньшем королевстве Оришаар. Заявленная предпосылка конфликта была слабой, учитывая то, что лунные эльфы Оришаара не имели никакой связи с Эривандааром, кроме торгового союза, а илиитири имели мало общего с осажденными эльфами Миеритара. Став первым замеченным тонко скрытым оправданием илиитири для захвата некоторых земель лунных эльфов, это наступление продолжило получать импульсы и в конечном счете переросло во Вторую Войну Короны.

Вторая Война Короны

Из "Саги Горя", древнеэльфийское народное сказание, неизвестный автор:

И когда народ Илтиира услышал о зверских атаках эльфов солнца Эривандаара против их северных родственников, тень пала на их сердца. Хитрые темные эльфы заявили, что тень эта была от печали и горя, и столь умно посутили они, что все попались на эту уловку. Когда илиитири напали на Оришаар, эльфы всех империй полагали, что пораженные печалью темные эльфы просто мстят от имени своих северных кузенов.

Но тень на сердца Ссри'Тел'Куэссир пала не от печали, а от жадности и зависти. Тень оплетала их своими коварными щупальцами и наипетывала им о злых деяниях и надших делах. К их собственному проклятию, илиитири вняли советам тени и были утянуты ей во тьму.

Предположительно, Вторая Кампания была попыткой илиитири отомстить за своих их обиженных кузенов Миеритара, который мог похвастаться вторым из двух главных анклавов темных эльфов на Фаэруне. Дикая атака Илтиира стерла Теарнитаар, Эйеллур, Сиорпиир и Оришаар, и темные эльфы продолжали проводить зверские набеги против эльфов Келтормира в течение следующих двенадцати сотен лет.

Именно в течение этой кампании эпитет *дхаэроу* начали использовать для характеристики темных эльфов Илтиира. В зависимости от интонации, произношения и контекста *дхаэроу* можно перевести как "лик тени", "сердце ночи", "предатель" или другим, еще менее приветственным термином. Один за другим великие дома илиитири стремились получить силу для победы над своими врагами от демонических покровителей. Видя возможность ниспровергнуть всю подрасу ко злу, Лолс послала в Илтиир балора Вендонаи. Вендонаи успешно привели Дом Сетомиир, правящий дом илиитири, ко тьме, задоблив Гирирдина, его коронала, дарами темной силы. Другая высокая знать илиитири искала подобного патронажа - некоторые потому, что завидовали новооткрытой силе коронала, другие - потому что были устремлены высечь свои собственные королевства на руинах соседних эльфийских государств.

Ведомые своими демоническими покровителями, илиитири подошли к смакованию войны и мучению и презирианию эльфийских идеалов. Их предыдущее оправдание войны — месть за своих северных братьев — стало пустотым после столетий кровопролития и боины. Даже мирных лунных эльфов Келтормира все сильнее и сильнее страшили действия бывших братьев, и они начал вооружаться для карательного удара по илиитири.

Вендонаи, балор-соблазнитель

Редкий среди своего вида, балор Вендонаи предпочитает тонкое искусство коррупции простой радости разрушения. Когда илиитири в первый раз начали практиковать зараженную магию и поклонение богохульным богам, Темный Селдарин Ям Паутины Демонов послал Вендонаи в ответ на призыв темных эльфов. Вендонаи заработал восхищение илиитири,

показав истинный характер коррупции. Хотя было бы слишком просто сказать, что он был ответственен за падение илийтири, его демоническое влияние вылилось в варварскую свирепость атак илийтири на своих соседей и семью.

После падения илийтири Вендонаи действовал как советник, наставник и иногда супруг Матерей-Матрон наиболее мощных семейств друу. Его самый большой успех закончился Резней Темного Двора, атакой дуэргаров и друу против Эльфийского Двора примерно в -4400 DR. Но его усилия вырастить Землю под Тенью в -2549 DR стоили ему покровительства Лолс, так как Паучья Королева не переваривала идею о друу, возвращающихся в Царства Наверху.

После этого Вендонаи объединился с Эльтабом, Лордом Скрытого Слоя, и служил его эмиссаром на Фаэруне в течение нескольких столетий. Вендонаи возвратился на Фаэрун в -623 DR по команде связывающего демонов нара (НВ), но были впоследствии выслан с континента на две тысячи лет эпическим заклинанием, наложенным клериком Хоруас-Ре. Теперь, когда ему осталось всего три года изгнания, Вендонаи выглядят устремленным на свое великолепное возвращение, и он уже простроил планы продвижению точной мести против королей-богов Малхоранда и их последователей.

Вендонаи - уникальный балор, принявший уровни в престиж-классе изверга искажения (см. "Фолиант Изверга"). Он обладает *зачарованием монстра* как подобной заклинанию способностью (употребимой по желанию) в дополнение к нормальным подобным заклинаниям способностям балора и изверга искажения.

Вендонаи; Мужчина балор изверг искажения 6; CR 26; Большой аутсайдер (хаотический, злой, экстрапланарный, танар'ри); HD 20d8+240 плюс 6d6+72; hp 423; Инициатива +12; Скорость 40 футов, полет 90 футов (хорошо); AC 36, касание 17, застигнутый врасплох 28; Базовая атака +23; Захватывание +37; Атака +33 рукопашная (1d10+11, хлопок) или +34 рукопашная (2d6+13/17-20, +2 *острый ворпальный длинный меч*), Полная Атака +33 рукопашная (1d10+11, 2 хлопка) или +34/+29/+24/+19 рукопашная (2d6+13/17-20, +2 *острый ворпальный длинный меч*) и +28/+23 рукопашная (1d4+6 плюс 1d6 огонь плюс запутывание, +1 *пламенный кнут*); Пространство/досыгаемость 10 фт/10 фт (20 футов с +1 *пламенным кнутом*); SA смертельные муки, запутывание, подобные заклинаниям способности, *вызов танар'ри*, ворпальный меч; SQ дополнительная форма, уменьшение урона 15/холодное железо и добро, темновидение 60 футов, извергское прививание, покровительство изверга, пылающее тело, *предоставление желания*, иммунитет к электричеству, огню и яду, ограждение разума, сопротивление кислоте 10 и холоду 10, сделка души, искушение, сопротивление заклинаниям 28, телепатия 100 футов, истинное видение; AL CG; Спасброски: Стойкость +27, Рефлексы +25, Воля +25; Сила 33, Ловкость 27, Телосложение 35, Интеллект 24, Мудрость 27, Харизма 30.

Навыки и умения: Блеф +39, Концентрация +38, Дипломатия +47, Маскировка +39, Скрытность +30, Запугивание +37, Прыжок +15, Знание (тайны) +30, Знание (история) +30, Слушание +45, Бесшумное Движение +31, Поиск +36, Чувство Мотива +37, Колдовство +32, Обнаружение +45, Использование Магического Устройства +33; Раскол, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Борьба Двумя Оружиями, Железная Воля, Молниеносные Рефлексы, Силовая Атака, Ускоренная Подобная Заклинанию Способность (*телекинез*), Борьба Двумя Оружиями, Фокус Оружия (длинный меч).

Смертельные муки (Ex): Будучи убит, Вендонаи взрывается вспышкой слепящего света, который наносит 100 пунктов урона всему в пределах 100 футов (Рефлексы DC 32 - вполнину). Этот взрыв автоматически уничтожает любое оружие, которое удерживает Вендонаи.

Запутывание (Ex): +1 *пламенный кнут* Вендонаи запутывает противников, подобно атаке сетью. Кнут имеет 20 очков жизни и не нуждается в свертывании. Если он поражает цель, Вендонаи немедленно делает противопоставленную проверку Силы; если Вендонаи побеждает, он тянет цель к своему пылающему телу (см. ниже). Цель остается зацепленной у тела Вендонаи, пока это не освободится от кнута.

Подобные заклинаниям способности: По желанию — *богохульство* (DC 27), *зачарование монстра* (DC 24), *великое рассеивание магии*, *доминирование над монстром* (DC 29), *безумие* (DC 27), *слово силы ошеломление*, *телекинез* (DC 25), *великий телепорт* (сам плюс только 50 фунтов объектов), *несвятая аура* (DC 28); 3/день — *главное создание* (уровень заклинателя 6-й), *предложение* (DC 25, уровень заклинателя 6-й); 1/день — *огненный шторм* (DC 25), *обет* (уровень заклинателя 6-й), *имплозия* (DC 29), *метка правосудия* (уровень заклинателя 6-й). Уровень заклинателя 20-й, если не отмечено иначе.

Вызов танар'ри (Sp): Однажды в день Вендонаи может автоматически вызвать 4d10 дретчей, 1d4 хезру или одного налфешни, глабрзу, марилета или балора. Эта способность эквивалентна заклинанию 9-го уровня.

Ворпальный меч (Su): Вендонаи несет +2 *острый ворпальный длинный меч*, напоминающий волнистое пламя.

Дополнительная форма (Su): Вендонаи может принимать любую гуманоидную форму от Маленького до Большого размера, как стандартное действие. Эта способность функционирует подобно заклинанию *полиморф*, за исключением того, что позволяет только гуманоидные формы.

Предоставление желания (Sp): Однажды в день Вендонаи может предоставлять *желание* смертному (не элементалу, аутсайдеру или неживущему существу).

Извергское прививание: Однажды в месяц Вендонаи может давать извергское прививание; см. Приложение 2 "Фолианта Изверга" для деталей.

Покровительство изверга (Su): Однажды в день Вендонаи может предоставить существу, которого коснется, +3 бонус к одному показателю способности, который продолжается в течение 24 часов. Когда эффект истекает, существо получает -3 штраф тому же самому показателю на следующие 24 часа.

Пылающее тело (Su): Тело Вендонаи охвачено пламенем. Любой захватывающий его получает 6d6 пунктов урона от огня каждый раунд.

Ограждение разума (Su): Вендонаи иммунен к *обнаружению мысли*, *различить ложь* и любым попыткам магически различить мировоззрение.

Сделка души (Su): Вендонаи может вступить в обязательное соглашение со смертным за счет души последнего.

Искушение (Su): Вендонаи может предлагать доброму существу возможность изменить свое мировоззрение на злое. Эта способность работает подобно функции искушения заклинания *искупление*.

Истинное видение (Su): Вендонаи имеет непрерывную способность *истинного видения*, как заклинание (уровень заклинателя 20-й).

Имущество: +1 *пламенный кнут*.

Третья Война Короны: Темное Бедствие

Приблизительно в -10,900 DR падший солар Малкизид стал секретным покровителем вишаантарских высоких магов и преподавал им много ужасных секретов высокой магии. Пока Вторая Война Короны продолжала бушевать на юге, Эривандаар (теперь известный как Империя Вишаантар) сделал попытку присоединить королевство солнечных и лунных эльфов Шантел Отрейер, таким образом начав Третью Войну Короны.

Эльфы Шантел Отрейера сопротивлялись атакам Эривандаара в течение трех столетий, но со внезапной таинственной смертью Инлоэта, их коронала, они наконец сдались и дипломатично присоединились к Империи Вишаантар, таким образом закончив Третью Войну Короны.

Примерно через столетие после этого жуткий магический шторм, известный как Темное Бедствие, опустошил Миеритар. История (написанная победителями Третьей Войны Короны) говорит, что попытки Миеритара остановить армии Эривандаара и вызвали Темное Бедствие. По правде говоря, падшая магия, которая произвела его, была призвана вишаантарскими высокими магами и прошла, не встретив сопротивления, потому что убийственная кампания Вишаантара еще месяцами ранее разбила многих из высоких магов Миеритара. Темное Бедствие месяцами висело над Миеритаром подобно похоронному савану, и когда его надоедливая мгла и кровавые дожди наконец рассеялись, некогда гордый лес был сведен до разорванной, ядовитой пустоши. Хотя многие из первоначальных жителей Миеритара сбежали задолго до убийственного шторма, неисчислимые невинные умерли ужасной смертью. Даже сегодня Высокая Пустошь все еще стоит пустынной, и внутренность ее усеяна руинами некогда гордого королевства Миеритар. Лишь несколько эльфов, сведущих в истории — главным образом высокие маги и высокие священники — знают, что большинство выживших магов Миеритара отдало свои жизни в теперь уже утерянном ритуале, предназначенном для того, чтобы сохранить наследие Миеритара в надежде, что свет его когда-нибудь вновь поднимется из пепла королевства.

Четвертая Война Короны: Спуск

Разрушение Миеритара прогневило илителири, по праву обвинивших в Темном Бедствии Эривандаар. Вслед за штормом убийств илителири полностью направили свою высокую магию на войну, и результатом был опустошение в беспрецедентном масштабе. В пределах четырех десятилетий после Темного Бедствия илителири крайне разрушили царство Шантел Отрейер — самую близкую заставу сил Вишаантара. В словах "Песни о Расколотой Короне" высокие маги илителири "призвали камни с неба" и "заставляли землю кипеть и деревья кричать". Беженцы из обреченного королевства Шантел Отрейер рассказывали о злодеяниях илителири, по сравнению с которыми действия Эривандаара в течение прошлых нескольких столетий кажутся попросту скучными.

Перед лицом этого дикого нападения оставшиеся эльфийские королевства собрались на великое тайное совещание и приняли решение, навсегда проклявшее эльфоподобных — илителири, или "*дхаэроу*", были выброшены из покровительства Кореллона и навсегда отделены от своих братьев. Мощнейшие высокие маги и клерики Селдарина объединились, чтобы исполнить ритуал, который изменил тела илителири так, чтобы они соответствовали итскажению своих душ.

Хотя совет намеревался наказать только илителири, ритуал изменил всех темных эльфов Фаэруна, кроме уже изменивших свои собственные формы. Искривленных темных эльфов затем выискали под землю объединенной мощью всех эльфийских наций. Этот случай, известный как Спуск, стал зеркалом падения Лолс и ее отделения от Селдарина, и таким образом помог припечатать лояльность новой подрасы эльфов Паучьей Королеве. Слово *дхаэроу*, когда-то означавшее предателя, был аналогично искажено в "дроу", что и стало названием развращенных темных эльфов.

Почему все темные эльфы, а не только илителири, были преобразованы в дроу, остается одной из остающихся тайн Спуска. Некоторые из более скромных эльфийских теологов полагают, что это было непреднамеренным последствием того, что всегда, похоже, происходит, когда Светлый Народ умудряется перехитрить себя при применении высокой магии. На их взгляд, бедственный откол Эвермита от Фаэруна, Темное Бедствие и разрушение Джаамдата попадают в ту же самую категорию.

Пятая Война Короны: Падение Эривандаара

Четвертая Война Короны и Спуск, закончивший ее, были духовно истощающими событиями, вынудившими поверхностных эльфов к шаткому миру. При очевидной настойчивости самого Кореллона Ларетиана более сотни представителей было отобрано из каждой из подрас эльфов, кроме дроу. Эти эльфы, выбранные из всех состояний и слоев общества, были перемещены в лес на востоке, подальше от конфликтов, политических и нет, чтобы они могли обсудить причины своей спорности и раздора. Это место, установленное именем Кореллона как место решения и суда, стало известным как Эльфийский Двор ("Эльфийский Суд").

Во время суда многие эльфы, перемещенные Войнами Короны, стали искать полумифическое царство Эвермит, землю вдали от других эльфийских королевств, оставшуюся нетронутой разрушительными действиями Войн Короны. Отвечая на призыв из глубины своей души, они следовали тропой в запад, которую они могли ощущать, но не видеть. Достигнув побережья, они построили корабли и приплыли в неотмеченные на карте западные моря, где наконец нашли Эвермит ("Вечная Встреча").

К их немалому удивлению, Эвермит уже в течение некоторого времени был эльфийской родиной. Но даже дикие эльфы - аборигены острова не могли сказать, как долго они здесь живут. В конечном счете эльфы решили, что самые высокие из домов Эривандаара заселят Остров и будут стараться "цивилизировать" его, пока не придет коронал, чтобы управлять им.

Тем временем, после почти тысячелетия дебатов, эльфы Эльфийского Двора осудило клан солнечных эльфов Вишаан, правящий дом Эривандаара и Империи Вишаантар, как причину раздора и страданий Войн Короны. Наказание, предложенное для Вишаан, было серьезным — они должны были лишиться своего правления и знати, жизни которых будут

отняты за их преступления против эльфоподобных. Но шпионы, которых Вишаанты внедрили среди представителей Эльфийского Двора, предупредили их о решении, позволив клану сплотить свои силы для активного сопротивления.

Пятая Война Короны началась так же опрометчиво, как и четыре до нее. По воле Малкизида безумный король Гиилвас Вишаан приказал убить всех волшебников и высоких магов, противостоящих ему, рассчитывая на сыновей и братьев высоких магов, защищающих клан. Войска и сторонники Вишаантов были весьма лояльны, но даже они не могли надеяться выдержать объединенную силу всех остальных эльфов — особенно при поддержке Кореллона Ларетиана. Даже Малкизид видел, что победа Вишаантов невозможна, так что он сбежал в Девять Адов, бросив солнечных эльфов на произвол судьбы. Пятая Война Короны продолжалась всего две сотни лет до очевидного безумия лордов Вишаана, вынудившего даже самых горячих из их последователей отказаться от их поддержки. Без поддержки своих союзников-эльфов и их адского покровителя эльфы клана Вишаан были медленно, но непреклонно сокрушены союзническими силами остальных эльфийских королевств. Слухи и темные легенды рассказывают о четырех "Сыновьях Вишаан", избежавших разрушения своего клана и сбежавших из запад, чтобы выждать перед тем, как смогут с триумфом вернуться на Фаэрун во главе новой Империи Вишаантар. Однако, серьезные ученые и мудрецы обычно начисто отвергают такие рассказы.

Войны Короны наконец подошли к завершению примерно через три тысячи лет после того, как клан Вишаан первоначально разжег раздор среди эльфийских королевств. Нынешние эльфы Фаэруна редко говорят об этом безумном времени даже между собой, не говоря уж о том, чтобы обсуждать это в присутствии не-эльфов. Однако кое-что от этого в Эльфийском языке осталось. К примеру, *вишаан* - мерзкое проклятие и оскорбление, почти столь же мощное, как призыв эльфийского *дхаэроу*.

Важные места

Хотя долгий ход лет захоронил большинство важных мест этого периода истории, кое-какие рассеянные руины остались, особенно в Высоком Лесу и на Высокой Пустоши - на месте прежних королевств Эривандаар и Миеритар соответственно. Могут оставаться и другие участки - захороненные в глубинах забытых лесов и в неизведанных долинах, и возможно, магически сохраняемые от распада.

В руинах эры Войн Короны можно найти значительно мощные артефакты и магию. Эта секция дает краткие обзоры некоторых из таких мест разрушенных королевств. Местоположения этих участков преднамеренно даны неточно, чтобы DM мог разместить их там, где в его кампаниях их удобнее обнаружить.

Эривандаар

Гордое королевство солнечных эльфов Эривандаар некогда тянулось от нынешних границ Высокого Леса на востоке до берегов Реки Дессарин. В дни Войн Короны вся эта область была густым лесом.

Историки наших дней изображают эльфов Эривандаара как надменную партию, считавшую себя превосходящими всех остальных эльфов, и крайне - не -эльфов. Клан Вишаан, правящий дом Эривандаара, построил много огромных крепостей и цитаделей для военных целей, а также несколько городов, настолько красивых, что даже самый утомленный и циничный эльф заплакал бы от радости, увидев их. Их магия производила неимоверно стройные шпили из камня и кристаллов, каменная кладка была столь точной и запутанной и совершенно гладкой, что строительство было без швов. Многие из этих особенностей все еще видны в эривандаарских руинах.

Аркерим (Великий Меч)

Эта маленькая застава на границе между Эривандааром и Миеритаром быстро росла в ранние годы Первой Войны Короны, поскольку служила одним из организационных пунктов для вторжения в Миеритар. Сохраняющая магия, хранившая цитадель в течение столетий, наконец не выдержала примерно пять тысяч лет назад, и Аркерим теперь - немногим более чем запутанный беспорядок разрушенных стен и башен со сломанными верхушками. Основываясь на очевидном возрасте руин, многие по ошибке предполагают, что этот город был заставой Шаррвена.

Вишаанты растащили много здешних сокровищ в течение последнего противостояния Пятой Войны Короны, а другие эльфы разграбили еще больше после уничтожения клана Вишаан. Оставшиеся забрали себе различные монстры, что селились в руинах в прошедшие тысячелетия. Однако, несколько палат, которые были запечатаны мощными магическими ловушками (по крайней мере CR 16), все еще содержат реликвии войн — главным образом оружие, доспехи и книги заклинаний. Руины были необитаемы, так как последний житель (бехолдер) был убит партией авантюристов из Сильверимуна.

Поместье Шаалкара

Этот участок был назван по имени Излара Шаалкара, эльфа-исследователя, обнаружившего его. Никаких записей о его первоначальном названии никогда найдено не было. Историки полагают, что Поместье Шаалкара было некогда помещьем особенно влиятельного знатного солнечного эльфа, хотя и не члена клана Вишаан.

Верхняя структура разрушена, кроме нескольких низких стен и побитых остатков дорожки, которая, вероятно, шла через сад. Мавзолеей на земле кажется нетронутым разрушительным действием времени, и фактически он не старше десятилетия. Группа эвересских стражей гробниц, услышав о нахождении Поместья Шаалкара, пришла на это место, чтобы осмотреть гробницы в подземелье. Они обнаружили семейные склепы, но оказались неспособными раскопать более одного уровня, поскольку из-за некоторых странных магических оберегов и проклятий, которые они не смогли ни определить, ни пересчитать. После потери пятерых стражи могил отошли, построили мавзолей над выкопанной шахтой, чтобы защитить мертвых, и быстро распространили приказ по всем эльфийским цитаделям Фаэруна, что эту могилу строго-настрого следует оставить в покое.

Недавно авантюристы начали задаваться вопросом, почему стражи могил приложили так много усилий только для того, чтобы держать народ подальше от крошечного семейного склепа черт знает где. Несколько групп рискнули

пробраться к этому месту, но все, что они там нашли - причудливые магические ловушки. До настоящего времени больше никто не преуспел в открытии новых секций гробницы.

Иллефарн

Иллефарн процветал дольше всех эльфийских королевств эры Войн Короны. Могущественная нация, которая, как считают, на высоте своей конкурировала с Кормантиром, Иллефарн в своем расцвете управлял большей частью Побережья Меча. Приблизительно в -1100 DR лунные и солнечные эльфы - граждане Иллефарна покитнули свое королевство и ушли на запад к Эвермиту. Различные руины, рассеянные вверх и вниз по Побережью Меча, служат неммым свидетельством возможностей правления древнего Иллефарна, но они немного рассказывают о жизни его народа.

Немалое замешательство окружает наследие древнего Иллефарна, потому что это название фактически носили два различных царства. Второй Иллефарн был слабым союзом между лунными эльфами Ардипа и щитовыми дварфами Дардата, сформированным в Совет Иллефарна в 342 DR. Это второе царство было недолгим государством, предшествовавшим основанию Фалорна, Царства Трех Корон, и лишь немногим подобным могучему царству древности.

Склепы Аэлинталдаара

Аэлинталдаар, столица Иллефарна, когда-то стоял там, где ныне стоит Уотердип, Город Блеска. Основанный приблизительно -8,500 DR, город был снесен высокой магией в -1100 DR по приказу коронала Иллефарна непосредственно перед тем, как граждане его отбыли на Эвермит.

Поскольку не осталось никаких руин, немного известно об этом древнем городе. Единственные следы Аэлинталдаара, которые остались сегодня - склепы под Храмом Пантеона в Уотердипе и эффект высокой магии, все еще сохранившийся в пределах города. И то, и другое - плотно охраняемые секреты, известные только Светлому Народу Уотердипа. Склепы содержат оружие, захваченное у армий Эривандаара, а обереги высокой магии предотвращают плато города от разрушения или оседания, таким образом предохраняя целые районы Города Блеска от падения в Подгорье.

Пути песен

Среди выдержавшего наследия Иллефарна - пути песен его поэтов-магов. Эти индивидуумы создавали обширные *портальные* сети, связанные с песнями и поэмами эпической длины. Эти сети могли быть активизированы проходом по некоторым зачарованным камням, напевая песню, которой они созданы. Многие такие пути песен связывали заставы и скрытые поляны обширных лесов Иллефарна, а вместе они охватывали большинство Севера Побережья Меча.

Большинство путей песен был повреждено незадолго до Исхода на Эвермит, но по крайней мере один все еще остается, потому что благородный эльф, освобождавший их от чар, не смог позволить себе сделать это. Вместо этого он забрал с собой все доступные копии поэтической работы, активизировавшей *портальную* систему, и разделил ее на меньшие части, чтобы не осталось целой ее версии.

Этот путь песен, называемый Голосами Утерянного по названию песни, которая активизирует его, пролегает вдоль Реки Делимбайр. Он соединяет место около Даггерфорда, вершину около слияния рек Делимбайр и Харк, крошечный островок на вершине Сияющих Порогов, руины, известные как Эльфийский Порт, верховья Делимбайр в Когтях и затопленную скалу на отмели у побережья Болота Ящерицы (который был частью материка, когда создавался путь песен).

Илитиир

Даже вишаанты никогда не были так поносимы своими товарищами-эльфами, как темные, чудовищные илитиيري. Нынешние дроу не питают к своим предкам великой любви, прежде всего потому, что илитиيري служат лишь напоминанием того, сколь глубоко пали темные эльфы. Из-за ненависти, которую все остальные эльфы пронесли к илитиيري через тысячелетия, от Илитиира осталось меньше руин, чем от любого другого королевства эры Войн Короны. Большинство тех, что уцелели - искривленные места тьмы и зла, построенные незадолго до Спуска. Как эти места выжили до нынешних дней - остается тайной, хотя некоторые говорят, что они были сохранены самой Лолс или одним из других богов дроу с извращенным чувством юмора.

Атамолт (Железная Яма)

Построенная в течение Второй Войны Короны, Железная Яма была одной из самых больших крепостей илитиيري. Лабиринтообразный ряд туннелей, подземелий и катакомб около того, что является теперь Озером Пара, Атамолт был одной из первых подземных структур, построенных темными эльфами. Если бы другие подрасы эльфов знали о нем в то время, они восприняли бы его существование как уверенный признак падения илитиيري в безумие и зло.

В подземных алхимических лабораториях Атамолта илитиيري создавали искривленных чудовищ и исследовали безобразные заклинания столь мерзкой природы, что даже нынешние дроу смущаются использовать их. Поверхностные эльфы никогда не нашли Атамолт, и хотя ранние дроу унесли столько его сокровищ, сколько смогли, много темных и мощных секретов все еще лежат скрытыми в его забытых хранилищах.

Цитадель Слизи

Хотя ее название ассоциируется с образом укрепленного замка, Цитадель Слизи - фактически не более чем зловонная пещера. Вырезанная вырожденными-илитиيري в форму, которую они считали подходящей для храма Гонадара, цитадель использовалась для ужасающих ритуальных пожертвований вражеских пленников в течение Войн Короны.

Из-за своего изолированного подземного расположения эта пещера относительно хорошо сохранилась, хотя все еще наполнена слизью и илами. В недавние годы здесь обосновался заговор еретических дроу, посвященных поклонению Гонадару. В Цитадели не осталось известных реликвий Войн Короны, но бесстрашные (и имеющие крепкие желудки) авантюристы могут быть способны захватить сокровища, принесенные сюда нынешними ее обитателями.

Миеритар

Лишь несколько руин эры Войн Короны уцелело на Высокой Пустоши, частично благодаря тому, что эта область превратилась в необитаемую пустошь. Населяющие ее порочные монстры и разрушительные эффекты Темного Бедствия гарантировали, что большинство этих мест остается пустынными руинами, интересующими только самых энергичных ученых. Однако, несколько участков все еще сохраняют некоторый остаток своей прежней силы.

Дверь Краанфаора

Расположенная приблизительно в 100 милях к югу от Секомбера, эта впадина в Высокой Пустоши отмечает прежнее местонахождение Цитадели Краанфаора, одной из самых больших школ волшебников Миеритара. Сегодня все, что осталось от цитадели - ряд ущелий и полузахороненных стен. Маленькая пещера на западной стороне ложины ведет в комплекс пещер, вырезанных столетиями бгущей воды.

Здесь все еще есть останки Миеритара, несмотря на столетия нечестных занятий багбирами и лекроттами. В восточной части комплекса пещер стоит украшенная орнаментами каменная дверь. Резьба, сделанная в миеритарском стиле, изображает нескольких эльфов-заклинателей, работающих магией с драконами. Многие пробовали раскрыть секрет Двери Краанфаора, но никто так и не нашел способа открыть ее, и все, кто пытался прокопать ход в палату за ней, потерпели неудачу. Некоторые полагают, что за этой дверью может скрываться великая библиотека Краанфаора, и обнаружение ее открыло бы многие секреты эльфийской высокой магии.

Наследие Войн Короны

Хотя это древняя история даже для эльфов, Войны Короны оставили несмываемое наследие на лице Фаэруна. Они повлияли на каждый из аспектов развития континента - от географического (разрушением Миеритара и последующим созданием Высокой Пустоши) до социального (спуск илителири и рождение друу). Эта секция обсуждает пути, которыми DM может включить это наследие в кампанию, используя зерна приключений и некоторые из древних, забытых наследий Войн Короны.

Зерна приключений

Кроме очевидного "исследования древних руин, чтобы найти сокровища" есть много путей для включения аспекты Войн Короны в кампанию наших дней. Например, приключение может проходить в неких древних руинах, или историю этих древних эльфийских конфликтов можно вплести в кампанию целиком.

Четыре сына

Пираты беспокоили эльфийские корабли, путешествующие Эвермиту и от него. Эта ситуация сама по себе достаточно необычна, так как пираты редко пытаются напасть на эльфийские суда из страха, что те могут бы нести высоких магов или других мощных заклинателей. При дальнейшем выяснении всплывает еще более тревожная информация. Пираты используют корабли эльфийской постройки и несут флаги с необычным геральдическим изображением, в котором мудрецы признают эмблему Империи Вишаантар. Являются ли эти пираты "четырьмя сыновьями Вишаана", на которых ссылаются в древних эльфийских легендах и пророчествах, или они просто шарлатаны, надеющиеся выиграть на суеверии и страхе?

Месть с кладбища

Незадолго до падения Шантара Отрейера мощный лунный эльф-высокий маг предвидел неизбежное поражение своей нации поместил себя и нескольких солдат в состояние мистического застоя, который будет длиться, пока он не сможет вновь сплотить защитников Шантара Отрейера. Но заклинание сработало катастрофически неправильно. Хотя оно и поместило высокого мага и его силы в глубокую дремоту и привязало их души к телам, оно не остановило разрушительного действия времени. Теперь, после столетий полумертвой дремоты, высокий маг и его ужасные последователи возникли снова, и они думают, что Войны Короны все еще идут.

Существа: Используйте для солдат-нежити статистику духов из "Руководства Монстров". Высокий маг - лич с по крайней мере двадцать одним уровнем волшебника, если ваши PC недостаточно продвинуты, чтобы иметь дело со столь эпической угрозой, уменьшите его уровни достаточно для подгонки CR и просто не упоминайте в описании его статус высокого мага.

Захороненные секреты

Высказывание "Некоторые вещи лучше не беспокоить" весьма истинно по отношению к останкам эры Войн Короны. Следующие места содержат лишь несколько из забытых секретов Войн Короны и эльфов, боровшихся с ними.

Храм Лолс илителири

Когда илителири в первый раз открыли Темный Селдарин и начали поклоняться ему, они не совсем понимали своих новых божеств. Они знали, что Лолс - богиня-паучиха, но они гораздо меньше представляли себе характер других богов своего безобразного пантеона. В результате многие из их ранних храмов содержали иконографию и ритуальные комнаты, которые современные друу рассмотрят в лучшем случае - сомнительными и в худшем - богохульными. Пауки под масками скакали с иловыми монстрами, а восьминогие эльфы-нежить с мечами наблюдали за ними. Постепенно, по мере того как их высокие священники умирали ужасной смертью от рук их оскорбленных богов, ранние культы Лолс определил приемлемые

формы поклонения, и религия или тири приняла форму, знакомую нам по нашим дням. Несколько ранних храмов или тири можно найти в Шааре, служащими домом для различных монстров-арахнидов.

Профессиональные форты

Множество древних фортов в различных состояниях усеивает взорванный пейзаж Высокой Пустоши. Останки Эривандаара, эти маленькие сильноукрепленные комплексы были размещены в неприятных областях Миеритара так, чтобы эривандаарским силам было легче справляться с повстанцами, мятежниками и другими подрывными элементами.

Каждый профессиональный форт был окруженный составной стеной из цемента и кирпича, оплетенной различными эффектами сопротивления заклинаниям и усиливающей магией. Внутри стен были бараки, подходящие для компании солдат-солнечных эльфов, гнездо на двенадцать грифонов и маленькая отдельная башня для эривандаарских боевых магов.

Клерики были размещены в каждом форте, чтобы снабжать солдат продовольствием, питьем и лечением, а волшебники использовали свою магию предсказания, чтобы разносить о нарушителях спокойствия прежде, чем они смогут подстрекать местные народные массы к восстанию. Система была удивительно эффективна, поскольку сравнительно маленький отряд солдат мог контролировать большие территории, в то время как главная сила регулярных отрядов встречалась с врагом на поле битвы. Большинство этих профессиональных фортов было снесено в течение Пятой Войны Короны и ее последствий, но несколько из них все еще рассеяно по Высокой Пустоши. Большинство их теперь служит как цитаделями и заставами монстров, устроивших в них свои логовища.

Глава 4

Короли-Боги Востока

Саги и барды по всему Фаэруну рассказывают фантастические истории о первых человеческих империях, которые возникли в дальневосточных землях бесчисленные века назад. Между пыльными равнинами Пустыни Рорин и ледяными северными пределами Великого Ледника пять различных человеческих империй стали могущественными под руководством своих богоподобных правителей. Народы этих империй занимались рабством в масштабах, неизвестных ни одной расе, кроме юань-ти, совершали великие магические злодеяния и вели катастрофические войны, в которых сталкивались великие армии и погибали невыразимые тысячи. Столетия конфликтов, разрушений и снижения империй в конечном счете стерли эти империи с лица Фаэруна, оставив на восточной части континента неисчислимое множество руин. Невероятное богатство и забытые знания скрыты среди некоторых из этих разбитых осколков прошлого, ожидая, когда их откроют те, кто смел и не боится приключений.

Восточные империи древности управлялись абсолютными тиранами с безграничными амбициями. Первой из них было человеческое царство Имаскар — таинственное королевство одержимых жаждой власти артефайкеров-изобретателей, решивших достичь превосходства в тайной магии. Они использовали свою магию, чтобы доминировать над другими и даже достигли других миров, чтобы поработить тамошний народ. Ободренные своими успехами, имаскарские волшебники стали настолько высокомерными и смелыми, что посмели бросить вызов богам — что и привело к их крушению. При помощи своих божеств рабы сбросили цепи имаскарских владык и основали династии-близнецы Малхоранд и Унтер.

Северные империи Нарфелл и Роматар начинали гораздо скромнее. Банды воинов из обеих наций некогда служили наемниками в армиях Унтера и Малхоранда, и эта связь с двумя южными империями зажгла имперские желания в нарских и роматарских правителях. Многочисленные королевства северного Фаэруна вскоре были объединены под злым императором, обязанным извергским лордам, и новая империя, которая называлась Нарфеллом, стал искривленной землей, заполненной зловещими прихожанами демонов. Ромвиранцы обратились к магической войне, и сила их приходила от воинов-волшебников и их боевой магии. Роматарские маги создали армии конструкций, вооруженных устрашающей смесью меча и колдовства, и использовали их для завоевания окружающих территорий. В течение следующих столетий Нарфелл и Роматар непрерывно сталкивались из-за земли и ресурсов. Эти две империи оставались ожесточенными врагами и в конечном счете начали войну, которая закончилась их взаимным уничтожением.

История

Историки указывают на длинную историю божественного заступничества и катастрофических войн восточного Фаэруна как на доказательство экзотического прошлого, очень отличающегося от такового запада. В конце концов, именно на востоке боги впервые приняли смертные формы, и был открыт гигантский *портал* к другим мирам, принесший на Фаэрун сотни тысяч иноземных орков и людей.

Со времен поселения первых людей на Востоке многочисленные королевства возникали и падали, было выслано несколько древних народов. Из пяти восточных империй лишь Унтер и Малхоранд выжили до наших дней, но сила их заметно уменьшилась от своих предыдущих высот.

Линия времени

Год	Событие
-8350	Имаскарские племена заселяют обширную плодородную равнину в области, которая потом станет Пустыней Рорин.
-8123	Имаскарские артефайкеры создают первое постоянное экстрапространственное место. Очарование их такой магией скоро преобразовывает проекты имаскарских городов.
-7975	Основан Инупрас, Имперский Город Имаскара. Первый имаскарский император Умиатин принимает титул лорда-артефайкера.
-6422	Основан имаскарский город Солон.
-4370	Подозрительная чума подкашивает имаскарские города.
-4366	Имаскарские артефайкеры открывают парные <i>порталы</i> в другой мир и магически похищают тысячи людей, чтобы те служили им рабами. Затем артефайкеры устанавливают планарный барьер, чтобы предотвратить контакт между рабами и их божествами. Через какое-то время рабы пережениваются с имаскарцами, и их потомки станут самостоятельной расой, позже названной мулан.

- 3891 Согласно приказу Лорда-Артефайкера Оманонда, имаскарские артефайкеры создают *Имаскаркану* — семь изделий, в которых навечно записаны огромные магические знания империи.
- 3234 В Метвуде основана имаскарская застава, известная как Метос.
- 2489 Божества имаскарских рабов обходят планарный барьер, посылая свои физические проявления и воплощения на Торил через Астральный План. Помазаны их первые божественные миньоны, и имаскарские рабы восстают против своих владык.
- 2488 Хорус убивает лорда-артефайкера Юварая, Императора Имаскара. Инупрас падает, отмечая конец Империи Имаскар. Опустошение, вызвавшее падение империи, обращает эти места в Пустыню Рорин.
- 2487 Бывшие имаскарские рабы мигрируют на запад к берегам Моря Аламбер. Имаскарские беженцы уходят в Подземье, забирая с собой *Третий Имаскаркану*.
- 2481 Илфемон, имаскарский лорд, основывает скрытый город Глубинный Имаскар в области Корня Земли Подземья.
- 2135 Некоторые из бывших рабов Имаскара основывают город Скалд, который скоро становится столицей новой нации по имени Малхоранд.
- 2087 Других бывшие рабы Имаскара строят город, названный Унталассом, который становится столицей новой нации под названием Унтер.
- 1967 Начинается первая Малхорандо-Унтерская война.
- 1961 Лидеры Малхоранда и Унтера договариваются об общей границе — Реке Мечей.
- 1500 Малхорандская экспансия заканчивается заселением Приадора и аннексией Мархома, Равнин Пурпурной Пыли и Пустыни Рорин. Унтерская экспансия выливается в заселение Предела Волшебников (см. "Недоступный Восток") и большей части Восточного Шаара.
- 1482 Малхоранд завоевывает восточное царство Семфар.
- 1250 Унтерское расширение на север от Предела Волшебников встречается с сопротивлением звездных эльфов Юирвуда. Подобное расширения около Великой Трещины провоцирует конфликт с золотыми дварфами.
- 1124 В Семфаре основана Малхорандская застава Семкрун.
- 1081 Малхорандский волшебник Тэйд и те, кто конспирируются вместе с ним, восстают против империи и побеждены. Тэйд казнен.
- 1075 Войны Врат Орков начинаются в регионе, где сейчас находится Тэй. Изменнические малхорандские волшебники используют имаскарскую *портальную* магию, чтобы открыть планарные врата в мир орков. Малхоранд нанимает наемников-наров, роматарцев, рашеми и сосримов на борьбу с оркскими захватчиками.
- 1071 Оркский бог Груумш убивает малхорандское божество Ра - это первое известное богоубийство. Унтерские боги Инанна, Гирру, Ки, Мардук, Нанна-Син, Нергал и Уту также убиты оркскими божествами.
- 1069 *Врата Орков* разрушены, и вторгшиеся орки побеждены в Приадоре.
- 1050 Сет убивает Осириса.
- 1048 Изис возрождает Осириса. Хорус-Ре бьется с Сетом и становится руководителем малхорандского пантеона. Заканчивается Первая Малхорандская Империя.
- 970 Нентиарх Тароса строит свою столицу в Дун-Тароса и выковывает *Корону Нарфелла*. Он начинает завоевывать окружающие королевства наров и объединяет их под своим правлением.
- 946 Армии Нентиарха уничтожают Шандолар, столицу Ашаната. Все королевства наров объединены в империю, названную Нарфелл.
- 900 Поднимаются нарская и роматарская империи. Ромвиранцы основывают Винтеркип.
- 714 Джилгим становится королем-богом Унтера. Заканчивается Первая Унтерская Империя.
- 623 *Год Подрезанных Крыльев*: Попытка Нарфелла вторгнуться в Малхоранд и Унтер морским путем проваливается.
- 425 *Год Наследственных Голосов*: Паладины Осириса уничтожают малхорандский город Секрас.
- 160 *Год Каменного Гиганта*: Нарфелл и Роматар начинают свою финальную войну — десятилетний катаклизм с призыванием лордов-демонов и аватара Коссута. Сформировано секретное роматарское содружество сестер для сохранения роматарских знаний.
- 135 *Год Старых Начинаний*: Малхорандцы основывают Кенстен (современный Безантур) на побережье Предела Волшебников.
- 82 *Год Ведьм*: Подпольный орден ведьм под масками возникает около Озера Тирулаг и открывается народу Рашемена.
- 75 *Год Кожаного Щита*: Союз ведьм и варваров свергает лорда-демона Эльтаба и формирует нацию Рашемен.
- 108 *Год Наводнения*: Река Аламбер разливается, разрушая Унталасс.
- 202 *Год Клыкастой Перчатки*: Аркаиуны из Эльтабара вторгаются в Малхоранд и Унтер и продолжают набеги на города и городки обоих царств в последующие два года.
- 481 *Год Губящей Лозы*: Северные города Делхантл и Лаоткунд объявляют о своей независимости от Унтера.
- 504 *Год Затмения Сердца*: Тет и Нетра объявляют о своей независимости от Унтера. Унтер начинает военную кампанию, чтобы вернуть мятежные города.
- 625 *Год Ливней*: Город Эскалант отделяется от Унтера.
- 545 *Год Гнездящейся Гартии*: Малхорандский волшебник Незрам покидает свою башню на берегу Озера Азулдат, чтобы исследовать другие миры
- 677 *Год Резонирующей Тишины*: Джилгим посылает военно-морскую армаду на Агларонд, чтобы сокрушить непослушные города Предела Волшебников. Ужасные штормы вынуждают унтерский флот повернуть обратно.
- 679 *Год Алого Пояса*: Унтер признает суверенитет городов Предела Волшебников, и Вторая Унтерская Империя заканчивается.
- 722 *Год Последней Охоты*: Великий Друид Летха провозглашает древний титул Нентиарха и возводит крепость деревьев на зараженных руинах Дун-Тароса.
- 731 *Год Видений*: Второе наводнение опустошает Унталасс. Джилгим забирает горную цитадель убитого коричневого дракона Вулпомискана и переименовывает ее в Цитадель Черной Золы.
- 823 *Год Плывающих Лепестков*: Моурктар отделяется от Унтера.
- 922 *Год Плеиющей Рыбы*: Красные Волшебники вырывают у Малхоранда Приадор в битве у Тазалхара и основывают нацию Тэй. Делумайд, малхорандский имперский город, снесен Красными Волшебниками. Заканчивается Вторая Малхорандская Империя.
- 929 *Год Вспыхивающих Глаз*: Несколько чессентских городов формируют союз под предводительством военачальника

- Чаззара и отделяются от Унтера.
- 976 *Год Убийственных Заклинаний*: Отражено малхорандское вторжение в Тэй.
- 1018 *Год Драконьей Ярости*: Король Чаззар из Чессенты погибает в битве против сахуагинов. Его тело так и не находят, так что его народ предполагает, что он стал богом.
- 1030 *Год Военачальников*: Зулкиры становятся правящим органом Тэя.
- 1098 *Год Розы*: Тэйское вторжение в Малхоранд терпит неудачу.
- 1117 *Год Правления Двенадцати*: Чессента разваливается на повздорившие города-государства
- 1183 *Год Жуткого Привидения*: Паладины Осириса сравнивают с землей город Секрас и очищают от последователей Себека Реку Мечей.
- 1248 *Год Кокатрайса*: Рехорустеб II становится Фараоном Малхоранда.
- 1280 *Год Манतिकоры*: Тэй начинает вторжение в Малхоранд и почти наводняет Султим.
- 1301 *Год Трубы*: В Унтере активизируется культ Тиамат.
- 1317 *Год Блуждающего Вирма*: Чума Дракона на Внутреннем Море наносит огромные потери Унтеру.
- 1320 *Год Наблюдающего Холода*: Аконхорус II становится Фараоном Малхоранда.
- 1321 *Год Скрывающейся Смерти*: Аласклербанбастос, Великий Костяной Вирм, появляется от Наездников Неба и начинает летнее господство ужаса в Чессенте.
- 1324 *Год Гримуара*: В Унтере заканчивается Чума Дракона.
- 1357 *Год Принца*: Хорустеп III берет трон Малхоранда в возрасте 11 лет.
- 1358 *Год Теней*: Тиамат убивает Джилгима, и в течение их битвы сильно поврежден Унталасс. Асуран (Хоар) убивает Раммана, заканчивая унтерский пантеон. Бунты прорываются по всему Унтеру, и империя падает в хаос. Эйю убирает имаскарский планарный барьер, и воплощения малхорандских божеств покидают Торил, чтобы воссоединиться со своими божественными сущностями.
- 1359 *Год Змеи*: Высокие священники Джилгима бегут с военной элитой Унтера в Цитадель Черной Золы. Силы Туйган сносят Цитадель Рашемар.
- 1360 *Год Башенки*: Вулканическое извержение, созданное магией, хоронит под магмой семфарский город Солон.
- 1365 *Год Меча*: Аласклербанбастос и следующие за ним молодые цветные вирмы захватывают контроль над Трескелом, Тамором, Мордукином, Горой Тулбейн и Мысом Наблюдателя.
- 1369 *Год Перчатки*: Взрывается остров, известный как Корабль Богов. Приливные волны затопляют Алаор и Безантур, причиняя много разрушений. Малхоранд ненадолго захватывает Алаор.
- 1370 *Год Пивной Кружки*: Тэй отбирает Алаор и восстанавливает его верфи и поселения при помощи эпической магии.
- 1371 *Год Бесствунной Арфы*: Малхоранд вторгается в Унтер, начиная Третью Империю Малхоранда. Армия Гниющего Человека наводняет Дун-Тарос, вытесняя Нентиарха в изгнание в Йешелмаар.
- 1372 *Год Дикой Магии*: Глубинный Имаскар заканчивает тысячелетия изоляции, посылая исследователей во внешний мир. Вулканические извержения в Дымящих Горах хоронят Цитадель Черной Золы под лавой.

Хранители прошлого

Истории о древнем Востоке существуют в удивительном изобилии, прежде всего потому, что Малхоранд и Унтер наслаждались такой долговечностью. Однако, многие из имаскарских, нарских и роматарских записей были утеряны в катаклизмах, погубивших эти империи. Унтерские и малхорандские писцы записывали не только истории своих земель, но также и главные события, которые имели место в соседних царствах. Эти древние тексты все еще хранятся в храмах и тайных башнях по всем Старым Империям.

Из этих двух источников малхорандские записи значительно точнее, чем унтерские. В течение многих столетий своего правления в Унталассе Король-Бог Джилгим часто переписывал древнюю историю, чтобы прославить свою роль в событиях и похоронить истории, противоречащие его утверждениям.

РС, пытающиеся изучить историю о восточных империях, имеет богатую информацию, но с увеличением уровня деталей источник становится более важным. Персонаж, сведущий в истории, может быть способен вспомнить определенную информацию с проверкой Знания (история) (см. Таблицу 4-1: Информация о Восточных Империях для DC).

ТАБЛИЦА 4-1: ИНФОРМАЦИЯ О ВОСТОЧНЫХ ИМПЕРИЯХ

DC Знаний (история)	Обнаруженные факты
5	Очень базовая информация (Малхоранд и Унтер основаны почти три тысячи лет назад)
10	Базовая информация (Нарфелл и Роматар были великими империями, которые сосуществовали с Малхорандом и Унтером, но давно пали)
15	Необычная, но базовая информация (Мулан Малхоранда и Унтера происходят от рабов, давным-давно свергших Имаскар. Имаскарская Империя была древним и мощным царством, расположенным там, где сейчас находится Пустыня Рорин)
20	Необычные, малоизвестные знания (Нары были призывателями извергов. Многие из унтерских божеств погибли, борясь против вторжения орков и оркских божеств в Войнах Врат Орков, которые шли там, где сейчас находится Тэй)
25	Редкая информация (персонаж знает местоположение определенного нарского, роматарского или имаскарского города или цитадели)
30+	Чрезвычайно малоизвестная информация (персонаж знает места погребения и приблизительное траурное богатство одного или более главных малхорандских фараонов)

Пурпурная Библиотека

Илфемон, основатель города Подземья Глубинный Имаскар, приказал, чтобы его народ составил письменную историю Имаскара, чтобы его богатая история никогда не была забыта. Этот том хранится в пределах экстрапространственных хранилищ Пурпурной Библиотеки Глубинного Имаскара наряду с древними артефактами и очень многими тайными письменами. Библиотека - священная святыня, посвященная древним имаскарцам.

Камень Кеста

В северных предгорьях Гор Меча Дракона стоит забытый монумент, который был когда-то известен как Камень Кеста. Этот обелиск имеет более 60 футов в высоту и, хотя он несколько побит погодой, рассказ, вырезанный на четырех его поверхностях, все еще четок. Камень Кеста хранит записи истории смертей Войн Врат Орков — в частности, роли различных малхорандских божеств и смерти унтерских богов, типа Нергала и Мардука.

Камень исписан архаичной формой Малхорандского, предоставленной иероглифами (DC Расшифровки Записи 25).

Песни и истории

Популярные мифы наших дней о восточных империях включают истории о враждующих королей-богах и грязных связывающих демонов. Они и многие другие столетиями передаются от барда к барду.

Пьесы Божественности

В Скалде малхорандцы празднуют своих богов, свою историю и культуру ежегодно в разгар лета. На продолжающемся весь день праздновании показывают организованные церковью пьесы, выдвигающие на первый план великие события прошлого. Каждая пьеса начинается на восходе солнца и многократно повторяется до заключительного исполнения на закате.

Местные барды и актеры изображают богов с уважением, хотя их человеческие качества выдвигаются на первый план. Равные Хоруса-Ре часто насмеяются над его твердым подходом к жизни. Близорукие планы импульсивного Сета всегда терпят неудачу, и все же так или иначе этим неудачам в конце концов помогает Хорус-Ре. Красные Волшебники на потеху толпы изображаются как неуклюжие негодяи.

В 1374- DR к Пьесам Божественности была добавлена новая работа. "Взятие Унтера" является перепостановкой смерти Джилгима и спасения унтерского народа армиями фараона.

Цикл Огненного Заката

Вичларан Рашемена хранят устную эпопею, известную как Цикл Огненного Заката. Этот древний рассказ описывает головокружительное повышение силы роматарцев, их жажду к механическим ужасам и их катастрофическое разрушение от руках вызывающих извергов колдунов. Очень немногие за пределами Рашемена когда-либо слышали эту эпическую песнь в ее полной, жуткой длине, и ведьмы отказываются позволять записывать ее.

Важные места

Люди древнего Востока построили могущественные нации, отличающиеся от существовавших где-либо еще. Царства, детализированные здесь - древние и экзотические, и история занимает тысячи лет.

Имаскар

Таинственная и могущественная Имаскарская Империя, доминировавшая над центральными Землями Орды примерно четыре тысячи лет назад, начала свое повышение к силе там, где теперь находится бесплодная пустошь, известная как Пустыня Рорин. Одно время гордые имаскарцы провозглашали своими все земли между Метвудом на западе и отдаленными Горами Катакорос на востоке. После того как империя была свергнута, выжившие имаскарцы торопливо покинули свои города. Рабы-мулан также ушли, прежде всего потому, что они презирали своих прежних владык до такой степени, что даже выбросили все имаскарские вещи.

Имаскарцы строили свои города и городки из пурпурного камня, добываемого в горах, окружающих Пустыню Рорин. Чрезвычайная долговечность этого камня - главная из причин, по которой столь много имаскарских руин сохранилось до наших дней. Такие места, однако, весьма опасно исследовать из-за множества их защит. Большинство разрушенных имаскарских городов и башен артефайкеров защищено конструкциями (обычно големами), направленными на принятие мер против вторжения. Кроме того, великое недоверие имаскарцев к священникам и богам привело артефайкеров империи к установке умных оберегов заклинаний и магических ловушек, строго запрещающих божественную магию. Некоторые из этих оберегов наказали заклинателей порочной обратной реакцией тайной энергии, пропорциональной освобожденной божественной энергии.

Порталы и экстрапространственные места были на расцвете империи обычными средствами транспортировки, и многие из них все еще существуют в пределах имаскарских руин. Артефайкеры также использовали *порталы*, чтобы путешествовать по своим городам, а самые богатые даже использовали их для перемещения в пределах своих домов. Большинству рабов доступ к *порталам* был запрещен, так что они должны были ходить по тесным и узким улицам имаскарских городов пешком. С ходом лет большинство этих стареющих *порталов* стало работать со сбоями и портальной утечкой (см. "Установку Кампании Забытых Царств" для информации о работающих со сбоями *порталах*). Присутствие многочисленных *порталов* в одном месте создает препятствия для исследователей, так как каждый дверной проем может соединиться с некоторым неизвестным местом назначения. Хуже всего то, что распадающиеся *порталы* на Элементные

Планы, когда-то обеспечивавшие имаскарцев жаром и водой, теперь из-за своей утечки угрожают затопить окружающие области огнем, льдом или чем-то еще хуже.

Бхалуин

Затонувший город Бхалуин отдыхает на большом острове в Озере Яркой Звезды, приблизительно в 10 милях от побережья западного Семфара. Бхалуин был северным портовым городом Имаскара и военным центром империи. Армии, размещенные здесь, служили авангардом империи против частых вторжений драконов с севера.

Многие их руин Бхалуина уходят в озеро и частично лежат под несколькими футами воды. Хорошо сохранившийся королевский дворец из розового камня с семью стройными минаретами стоит в центре разрушенного города.

Бхалуин теперь занят последователями мертвого бога Миркула. Их лидер - Виандос Риппек (НЕ человек мужчин клерик Миркула 9/рогатый предвестник 4 [см. "Веры и Пантеоны"]), одержимый священник, посвятивший себя восстановлению имаскарской магии, которая использовалась против малхорандских богов тысячелетия назад. В то время как последователи Бхалуина прочесывают в поисках этой магии верхние руины города, маленькая армия нежити - служителей Риппека ищут в подводных областях. Виандос надеется обнаружить артефакт или заклинание, способное убить нынешнего бога смерти — ненавидимого им Келемвора.

Цитадель Джорхат

Высоко в Горах Джорхат к северо-востоку от Пустыни Рорин стоит разбитый имаскарский замок, некогда известный как Цитадель Джорхат. Хотя столетия резкого климата и пренебрежения к настоящему времени разбили многие из его структур до осыпающихся груд щебня, руины все еще представляют собой силу, неизвестную большинству современных крепостей.

Эта цитадель была некогда протяженным комплексом, состоящим из многочисленных террас, лестниц, туннелей и навесов, откуда имаскарская армия наблюдала за соседним Кара-Туром. Эта крепость была столь эффективной, что оказалась одной из последних оплотов, противостоящих восстанию мулан. Когда восстание достигло ее ворот, артефайкер Мардава выпустила могущественное заклинание, чтобы защитить Джорхат от рабов-мулан. Заклинание закончилось бедствием, убив и атакующих рабов, и защитников цитадели. Кроме этого, выпущенные энергии превратили Мардаву в ночную тень-нежить (СЕ женщина ночной ходок), и она с тех пор бродит по нижним уровням Джорхата.

Метос

Крепость по имени Метос была самой западной заставой Имаскарской Империи. Во время ее строительства в Метвуде это было значительная структура с достаточным экстрапространственным местом, размещавшая пять тысяч солдат. Имаскарские артефайкеры создали многочисленные демипланы, содержащие сады и охотничьи угодья, чтобы сделать комплекс самодостаточным. Доступ к любой части Метоса требовал правильного *портального* ключа.

Крепость была покинута, когда Лорд-Артефайкер Юварай призвал свои армии на борьбу с рабами-мулан. Имаскарский генерал, размещенный в Метосе, оставил крепость фактически неуправляемой, уверенный, что ее сложные *портальные* защиты могут отогнать любых захватчиков. Легенды утверждают, что беженцы-тёрами, убегающие от рабов-мулан, каким-то способом получили доступ в имаскарскую крепость и селились там в течение столетий перед миграцией на запад, в земли, ныне известные как Унтер, Чессента и Тёрмиш.

Дворец Пурпурного Императора

Неотмеченный на карте каменный шпиль высится над дюнами известковых глин Пустыни Рорин, отмечая местоположение Инупраса, имперской столицы Имаскара. Дворец Пурпурного Императора близ сердца города является прекраснейшим из известных примеров работ имаскарских артефайкеров с экстрапространственными местами. Дворец изнутри в десять раз больше, чем снаружи, и содержит сотни огромных залов, хранилищ и тайных палат, включая Великую Имперскую Библиотеку.

Во время восстания рабов великая битва за Инупрас шла высоко над Имперским Дворцом. Лорд-артефайкер Юварай, владеющий легендарным томом *Имаскарканы*, шел в бой на своем медном драконе, чтобы присоединиться к своим артефайкерам в захватывающей битве заклинаний против королей-богов Джилгима и Анура. Разрушительные тайные и божественные энергии, выпущенные в этом конфликте, снесли имперский город и превратили Рорин в пустыню. Дворец Пурпурного Императора остался невредимым, возможно, потому, что он был защищен берегами эпической магии. За десятилетия после восстания метущие пески Пустыни Рорин поглотили останки Инупраса, а также чудесный дворец императора.

Равнины Пурпурной Пыли

Эта северная область Пустыни Рорин - обширная пустошь пурпурных дюн, каменных скал и каменистых разбитых земель. Мелкий пурпурный песок излучает слабую магию — небольшое наследие магических энергий, выпущенных во время битв заклинаний, объявивших о падении империи. Множество древних тайных башен, сделанных из пурпурного камня, лежит скрытыми среди массивных холмов песка и потухших вулканических конусов, и спектральные маги-нежить, оставшиеся от имаскарских артефайкеров, заполняют разбитые земли. Эта область также - дом опасных хищников, особенно коричневых, синих и латунных драконов. Несколько оазисов усеивают северный край этой пустынной области, обеспечивая проходящим караванам воду и убежище.

Раудор

Разрушенный город Раудор частично захоронен павшей скалой и песками пустыни на западных склонах Гор Щит Рорин. Исторические записи глубинных имаскарцев указывают, что *Четвертый Имаскаркана* был потерян здесь при падении города.

На мили вокруг руин зловоние распада наполняет воздух. Немногие рассказы, существующие о Раудоре, говорят о пересиливающем все присутствии зла, которое управляет скользящими существами, живущими в рабских туннелях города. Фактически же теперь в Раудоре живет уединенный пожиратель разума старший мозг (Под). Давно уже это существо поглотило последних пожирателей разума сообщества и начало сходить с ума от столетий изоляции. Старший мозг бесплоден и неспособен произвести потомство, но его сопровождают три мозговых голема (ФИ), которые охотятся в горах на гоблинов, доставляя их на трапезу своего владыки.

Рорин, пустыня пыли

Некогда пышная долина, эта область, теперь известная как Пустыня Рорин, была местом рождения Имаскарской Империи. Большинство выживших имаскарских структур можно найти в пределах этого обширного пространства пурпурной пыли. Пурпурные дюны, увенчанные белыми шапками соли, идут во всех направлениях. Колоссальные блоки затвердевшей лавы, выступающие из песчаной пустоши, служат напоминанием о разрушительных силах, развязанных королями-богами и артефайкерами во время битв, предшествующих падению Имаскара. Невыразимое количество забытых имаскарских городов, цитаделей и гробниц лежат под песками Рорин, потерянные для памяти всех, кроме граждан Глубинного Имаскара.

Пустыня Пыли - дом множества бродячих ифритов и джиннов, большинство которых - потомки элементаров, поработанных имаскарцами. Также здесь живут пурпурные черви и драконы (в первую очередь коричневые, синие и медные), устраивая свои логовища под дюнами и в руинах. В дополнение к регулярным жителям, Чоун Старый (LN мужчина человек монах 5/ученик Шу (РФ) 4), блуждающий монах из Кара-Тура, бродит по Пустыне Рорина в своих личных поисках просвещения. Он знает местоположение, но не названия различных руин, хоть он и не потрудился исследовать их.

Солон

Разрушенный город Солон находится к востоку от Гор Щит Рорин на северо-восточном краю Пустыни Рорин. Хотя Солон за столетия восстанавливался дважды, теперь он опять лежит в руинах. Причина его последнего падения - магически вызванное извержение, покрывшее город золой и магмой десять лет назад. Правитель Солона, Амбучар Девайам (LE мужчина человек лич некромант 18), очевидно, сам и причинил бедствие неправильным употреблением имаскарского артефакта. Выжившие сообщили, что незадолго до извержения некромант раскопал таинственную святыню, посвященную темным параэлементным и квазиэлементным силам льда, золы и вакуума. Святыня все еще остается заключенной внутри массивной сферы из черного камня.

Малхоранд

Империя Малхоранд поднималась и снижалась дважды и теперь выглядит достаточно сбалансированной, чтобы начать третий имперский подъем. На высоте своей Малхоранд удерживал обширные земли к востоку от Моря Упавших Звезд, которые простирались от Тэя до отдаленного Семфара и включали Пустыню Рорин большую часть Восточного Шаара.

Забытые молитвенные башни и погребальные пирамиды, символы древних божественных династий империи, лежат рассеянными по всему Малхоранду и его прежним доменам. Эти руины украшены стилизованными рисунками, изображающими богов, занятых размышлениями. Погребальные пирамиды видных божеств содержат огромные количества золота, украшенных саркофагов и похоронных принадлежностей, наполненных божественной силой. Такие места, как правило, защищались многочисленными ловушками и охранялись големами намного сильнее, чем таковые где-либо еще.

Делумайд

В течение восстания Тэя против его родительской империи изверги заметно снесли малхорандскую провинциальную столицу Делумайд. Теперь разрушенный город - протяженная масса развалин и щебня, в которой ни от одного из зданий не осталось более одного этажа. Ходят слухи, что изверги Абисса и грязные существа Подземья живут в лабиринтах туннелей под старым городом. Несмотря на эти ужасы, авантюристы часто посещают Делумайд в поисках его легендарного золота и божественных артефактов. Тарчион Инварри Метрон (LE мужчина человек боец 11), текущий правитель тэйской области Делумайд, требует доли любого богатства, возвращенного авантюристами, исследующими разбитый город.

Кепетур

Молитвенная башня Кепетура - покинутый обелиск в области южного Пирадоса Тэя. Во время тэйского восстания Красные Волшебники забрали себе некоторые из малхорандских молитвенных башен в спорной области и разбили остальные до щебенки. В Кепетуре священники и божественные миньоны Анура сумели сдерживать Красных Волшебников в заливе несколько десятидневков, но башня пала вскоре после прибытия архиизверга Эльтаба.

Едва заполучив контроль над Кепетуром, Эльтаб открыл постоянные *врата* в Абисс, через которые демоны продолжают идти на Фаэрун до наших дней. Но заклинания оберегов, размещенные там Красными Волшебниками, не позволяют множеству извергов Кепетура покинуть обелиска. Ходит легенда, что в Кепетуре все еще есть много божественных реликвий, которые его защитники укрыли перед приходом Эльтаба.

Земля Мертвых

Эта святая долина по краю Гор Меча - место погребения малхорандских королей-богов. Долина содержит множество клонящихся пирамид, зиккуратов и высоких обелисков, в каждом из которых размещены останки воплощений божеств Малхоранда. Все могилы продуманно украшены божественными сценами и иероглифическими записями. Самая великолепная из них - массивный памятник, вырезанный из целой горы — могила Фараона Хорусереса II. Короли-боги традиционно хоронились с невероятными сокровищами, включая великолепные драгоценные камни, золотые монеты и личные принадлежности, которые они носили при жизни. Смертельные механические ловушки и големы из драгоценного

камня защищают мертвых внутри их гробниц, в то время как великолепные служители внимательно наблюдают за священной долиной своих богов.

Секрас

Этот маленький город по Реке Мечей служил главным центром поклонения Себеку, очень презираемому малхорандскому божеству рек. С безмолвного одобрения Хоруса-Ре паладины Осириса снесли город и сбросили всю собственность храма в реку.

Начиная с разрушения Секраса его руины были местом размножения крокодилов-оборотней и сфинксов. Однако недавно бог Себек назначил Сипан (NE человек женщина клерик Себека 10/великолепный служитель Себека 3) секретным стражем Секраса. Начиная с принятия этого священного заряда она вернула из реки реликвии своего бога и медленно восстанавливает храм. Она бдитительно высматривает любые признаки паладинов Осириса.

Семкрун

Город Оракула Семкрун был основан более двадцати пяти столетий назад на равнинах южного Семфара. Город в конечном счете стал центром изучения предсказания и стал известен тем, что здесь находился Оракул Фахзакум, артефакт со способностью предсказывать будущее. Просители издалека, аж из Кара-Тура и Нетерила, разыскивали Семкрун и нагромождали священникам городам щедрые суммы денег в надежде получить доступ к оракулу. Переименовав себя во Владык Оракула, жадные священники требовали дань со всех, кто задавал вопросы оракулу. Они использовали подносимое золото, чтобы строить могущественные дворцы, обелиски и погребальные пирамиды, имитируя построенные божественными династиями в Скалде.

Слово о высокомерии священников в конечном счете достигло королей-богов, пославших свои армии, чтобы наказать Семкрун. Все Владыки Оракула пошли под меч, и богохульствующее население города был порабощено. Великолепные служители погребли Семкрун под землей и песком, стерев его с лица земли. Название Семкруна было уничтожено со всех карт и свитков, так что немного записей в наши дни несут его название. Дальнейшая судьба Оракула Фахзакума остается неизвестной, хотя слухи связывают артефакт с блуждающим пророком, известным как Серкент Воюющего Промежутка (NG человек мужчина прорицатель 11).

Нарфелл

Человеческая империя, известная как Нарфелл, некогда тянулась от Гор Шпили Гиганта до Озера Ашейн, затрагивая южные земли, которые в конечном счете стали Импилтуром, Великой Долиной, Теском и северо-западной частью Тэя Немного твердынь наров и еще меньше городов наров пережило катастрофическую войну, которая разрушила империю, а те, что еще существуют, рассеяны по всем землям, которыми некогда владел Нарфелл.

Типичные крепости наров были приземистыми зданиями с многочисленными подземными уровнями и комнатами. Каждая крепость имела по крайней мере одну палату призываний, которая использовалась для вызывания извергов. Нары-колдуны размещали *глифы* и обереги по всем подземным уровням, чтобы защититься от безудержных извергов. Крепости более мощных призывающих Нарфелла часто имели *порталы*, ведущие к Абиссу и Девяти Адам. Многие руины наров все еще заполнены демонами и дьяволами, вызванными почти двадцать столетий назад.

Город Плачущих Привидений

По берегам Озера Ашейн в Великой Долине лежат руины некогда гордого города наров, известного как Шандолар. Перед возвышением Нарфелла Шандолар был столицей незначительного королевства наров Ашанат. Когда его лидеры отказались присоединиться к новой империи, Нентиарх Тароса разрушил город. Сегодня руины заполнены сотнями привидений и духов страха — жертвами беспощадного гнева древнего Нентиарха.

Дун-Тарос

Ранее имперская столица Нарфелла, теперь Дун-Тарос - разбитые руины глубоко в сердце Ролинсвуда. В последние дни империи роматарские боевые маги опустошили Дун-Тарос, оставив лишь разрушенные башни, разбитые храмы и щебень.

Дун-Тарос был фактически неизведанным начиная с его падения. Когда-то здесь стал жить мощный друид, взяв себе титул Нентиарха после лордов-наров древности. Он вырастил на руинах живую крепость деревьев, стараясь очистить Ролинсвуд от грязной инфекции Нарфелла. Однако, недавно некто таинственный, называемый Гниющим Человеком, и его армия зараженных существ прогнала друида и взяла руины под свой контроль.

Теперь оставшееся от Дун-Тароса лежит полузахороненным под гниющими массами мертвых и умирающих деревьев. Авантюристы, ищущие полные сокровищ хранилища под Дун-Таросом должны пробраться мимо массы растительности, а также мимо Гниющего Человека (см. "Недоступный Восток" для дальнейшей информации).

Крепость Полудемона

Одни из немногих руин наров в пределах владений Рашемена, эта твердыня расположена в Северной Стране, около Озера Ашейн. Чужеземный камень, из которого построен форт, предотвратил его от разрушения от рук ромвиранцев. Камень стен крепости при касании холоден, как лед, и выделяет безопасные пылающие зеленые испарения. Гигантские железные ворота в форме демонического лица отмечают вход.

Ведьмино отродье по имени Лоск (SE мужчина ведьминское отродье (НВ) боец 4/волшебник 9) недавно провозгласил древнюю твердыню своей. Его банда головорезов и воров теперь ищет в подземельях что-нибудь ценное.

Крепость Нардер

Руины этой крепости лежат на дальнем восточном краю Леса Летир. В дни империи Крепость Нардер служила сборным пунктом для армий наров, готовящихся напасть на роматарцев. Однако, когда конфликт наконец достиг этой области, неизвестное роматарское заклинание снесло Нардер до массы сломанного камня.

Грязная, искривленная болезнь теперь проникает из руин древней крепости, просачиваясь из подземелья, отравляя окружающую воду, почву и воздух. При помощи других друидов прежний Нентиарх Дун-Тароса работал, чтобы очистить искажение, но прогресс был медленным из-за частых атак от демонов хезру, скрывающихся в глубинах крепости. Нентиарх боится, что источник злой силы — скорее всего, "пересаженный" кусок Абисса — находится в сердце крепости.

Замок Джастаат

Эти обваливающиеся руины - все, что осталось от огромного замка, который был построен высоко на западных склонах Горы Нар задолго до возвышения Нарфелла. Архаичные тексты называют королей-священников Джастаата первыми нарами, которые вели переговоры с демонами Абисса. Покинутый по неизвестным причинам, замок лежит под вечным одеялом снега и льда начиная с падения Нарфелла.

Крионар, изменнический белый вирм-драколич, устроивший логовище на Горе Нар около замороженного замка, рассматривает любого посетителя Джастаата как потенциального шпиона Культа Дракона. Убийственный характер Крионара и отдаленное местоположение замка до настоящего времени препятствовали исследователям.

Вал Муртаг

Опустошенная разрушающей землю роматарской боевой магией, крепость наров Вал Муртаг была разрушена в течение заключительной войны между этими двумя империями. Расположенный на западном краю Великой Долины, замок Вал Муртаг был безобразным духовным центром Нарфелла по поклонению демонам. Рушащиеся стены из старого камня - все, что осталось от поверхностной структуры, но глубокие хранилища под руинами держат пойманных демонов, беспокойную нежить, украденные роматарские сокровища и секреты грязных ритуалов, некогда преобразовывавших смертных в извергов.

В течение последних нескольких недель изменнический Красный Волшебник и ее фамильяр-импа систематически исследовали Вал Муртаг, надеясь раскопать его демонические секреты. Бранимерн Ритил (LE женщина человек призывающий 5/ Красный Волшебник 3/связывающих демонов нар (НВ) 1) активно избегает незнакомцев, потому что она живет в постоянном страхе возмездия со стороны своего прежнего владыки — Неврона, тэйского Зулкира Призывания.

Роматар

Угнездившись в северных пределах восточного Фаэруна, Роматарская Империя быстро расширилась, доминируя над землями к югу от Гор Ледяного Края и к северу от Озера Эльтаббар на земле, которая ныне является Тзем, включая западную половину Бескрайней Пустоши. Подобно своему врагу Нарфеллу, Роматар был недолгой империей, продержавшейся менее девяти столетий. Его катастрофический конец был настолько абсолютным, что осталось немного его следов. Роматарские руины обычно состоят из нескольких высоких башен, сгруппированных вместе, охраняемых смертельными боевыми заклинаниями. Твердыни и цитадели обычно защищались обрезами, чтобы не дать войти аутсайдерам, и множество неповрежденных заклинаний-ловушек, нацеленных на извергов, вложено в крыши и стены. По мере того, как эти магические защиты стареют и распадаются, они выпускают в окружающий ландшафт причудливые магические энергии, искажая близлежащую флору и фауну.

Алморел

Заселенный более пятнадцати столетий назад на высоте Роматарской Империи, Алморел пережил своих основателей и стал одним из главных торговых городов Бескрайней Пустоши. Город, лежащий на южном берегу Озера Мглы, является регулярной остановкой для караванов и авантюристов, путешествующих по Золотому Пути. Глубоко под Алморелом находится обширная система древних подземных туннелей и покинутых военных палат. Эти комнаты содержат механические ужасы, созданные ромвиранцами определенно для того, чтобы выслеживать и заманивать в ловушки извергов Наров.

Маяк Каирн

Прямо на восток от Гор Восхода руины Маяка Каирн отмечают самую южную границу Рашемена. Город был первоначально основан роматарским боевым магом, создавшим магически освещенную вершину скалы, от которой город получил свое название. Приблизительно две тысячи лет назад Маяк Каирн служил потайным местом для магического оружия войны.

После вторжения Гуйган Хухронг Рашемена разместил здесь маленький гарнизон воинов, чтобы внимательно наблюдать за конными наездниками Бескрайней Пустоши. Однако, в начале 1373 Маяк Каирн был атакован неизвестным врагом, сровнявшим город и вырезавшим жителей. На немногих оставшихся стоять каменных зданиях видны огромные выбоины — вероятно, от атак некоего гигантского когитистого существа. Вичларан подозревают, что в конечном счете за разрушение города ответственны Красные Волшебники.

Горос

Несколько старых роматарских руин усевивает эту отдаленную горную часть Тэя. Самые известные среди них - Бронзовая Боевая Башня, построенная древним Роматарским магом Востасом. Предвидя надвигающуюся гибель своей империи, Востас скрыл свою боевую башню громадным заклинанием оберега, сделавшим ее невидимой и необнаружимой магией. Востас умер с падением Роматара, и боевая башня перешла к его потомкам. Текущий владетель - Иарокна Нучлев (NE человек женщина колдун 3/друид 3/дуртан (НВ) 2), изменническая Вичларан. Эпическое заклинание, которым Востас

укрыл Бронзовую Боевую Башню, все еще функционирует, сохраняя Иарокну и роматарские секреты башни хорошо скрытыми.

Кольцо Серого Пламени

По границе между Рашеменом и Бескрайней Пустошью стоят причудливые Роматарские руины, состоящие из пяти взломанных и разрушенных башен, установленных кольцом. Каждая башня увенчана мерцающей короной серого пламени. Прежде всего из-за странных шумов размалывания, часто исходящих по крайней мере от двух из пяти башен, так называемому Кольцу Серого Пламени приписывают необычные конструкции, бродящие по окружающей области.

Первоначальная цель этого кольца неизвестна, но оно разрушает любое чтение божественной магии в пределах 100-футового радиуса и делает весьма опасным делом призыв аутсайдеров. (Любой пытающийся вызвать аутсайдера в пределах 100 футов от кольца должен преуспеть в проверке Колдовства [DC 15 + уровень заклинания] или быть поглощенным серым пламенем, наносящим 1d6 пунктов урона огнем на уровень предпринятого заклинания призывания).

Винтеркип

Построенный на западном краю Бескрайней Пустоши у Великого Ледяного Моря, этот древний город был некогда столицей Роматарской Империи. Хотя его дворцы были давно разрушены ледяным холодом, огнем и распадом, его подземные каменные залы остались в большинстве своем неповрежденными. Множество глубинных, перекрученных проходов и тщательно скрытых комнат служат неммым свидетельством стратегического склада ума, которым славились древние ромвиранцы.

Одинокая ведьма-беур (НВ) и ее служители-орглаши (НВ) шарят в туннелях Винтеркипа каждое лето, но они уходят с первым снегом. Ходят слухи, что Вичларан знают самый безопасный путь этим изолированным руинам, но немногие желают совершить столь ненадежную поездку по бесплодным степям Бескрайней Пустоши.

Унтер

Некогда могущественное царство, владевшее землями к югу от Моря Упавших Звезд, а также южной половиной Полуострова Агларонд, ныне Унтер - заметно уменьшенная империя на грани полного исчезновения. В течение своего первого имперского возвышения Унтер расширился на Чессенту, Шаар и части Дамбрата и Истганда. Чтобы распространять унтерскую религию на эти новые земли, короли-боги требовали строительства храмов, зиккуратов и других религиозных памятников по всей империи. Со смертью унтерского пантеона и последующим снижением империи эти структуры были в значительной степени покинуты. Подобно малхорандским религиозным участкам, унтерские руины - россыпи религиозных артефактов и богатств, защищенных огромными конструкциями и ловушками, грозящими смертельным ядом.

Цитадель Черной Золы

Более шести сотен лет назад унтерское божество Джилгим превратил покинутое логовище дракона на юго-восточном склоне Дымящих Гор в свою личную цитадель. Отец Побед назвал свою новую крепость Цитаделью Черной Золы, из-за болотистой трясины вулканической золы, окружающей подножие горы.

Когда лояльные клерики и высокие чемпионы Джилгима были вынуждены бежать от бунтов, последовавших за смертью их короля-бога, цитадель стала их тайным святилищем. Годами генералы готовили свое возвращение к силе, в то время как священники молились о возвращении своего короля-бога. Тем временем солдаты широко добывали в туннелях горы драгоценные камни для финансирования наступающей войны.

Усилия преданных Джилгима окончились в 1372, когда вулканическая деятельность охватила цитадель перегретым облаком пламенной золы, убив почти всех, кто был внутри. Структура теперь почти полностью захоронена в золе, которая помогает защитить драгоценные камни, оружие и божественные магические изделия, лежащие в ее хранилищах. Множество хуекувов — нежити, оставшейся от клериков Джилгима — теперь заполняют это место.

Могилы богов

Когда боги Унтера умирали, они погребались в зиккуратах со срезанными вершинами, далеко от цивилизованных областей. Инанна, Гируу, Ки, Мардук, Нанна-Син, Нергал, Рамман и Уту - все они были отправлены на отдых этим способом, но тело Джилгима никогда не было восстановлен для похорон.

Поскольку унтерские священники боялись общественного позора в случае, если дремота их богов будет нарушена, они заполнили зиккураты ловушками и другими опасностями, чтобы сдерживать воровство. Саркофаг каждого мертвого бога был помещен глубоко в пределах лабиринтоподобной системы комнат и проходов зиккурата. Механические ловушки, многие из которых содержали опасный яд, были помещены в замки дверей и залы. Ловушки управлялись так, чтобы или выводить из строя, или прыжком активизировать другие, создавая каскад смертельных эффектов. Наконец, гигантские каменные големы были включены в различные палаты как часть стен.

Великий Курган

Прямо у Великой Дороги, около самой южной части Ролинсвуда в Великой Долине, находится Великий Курган, массивный могильный холм, окруженный многочисленными меньшими насыпями. Великий Курган был построен в беспокойные дни Первой Унтерской Империи в качестве могилы для убитого унтерского бога Нергала. Джилгим наблюдал похороны и запечатал все еще живущее семейство Нергала и его служителей внутри меньших могил, окружающих таковую божества. Как только все могилы были захоронены под глиняными холмами, Джилгим убил строителей, поднял их как нежить - тварей склепа и заставил охранять Нергала и его семейство.

Путешествующие в области Великого Кургана часто рассказывают о столкновениях со скелетной нежитью, которая задыхается, как будто отчаянно пытаясь дышать. Являются ли эти существа тварями склепа Джилгима или беспокойная нежить - остатки семейства Нергала - остается тайной.

Унталасс

Ветхая бывшая столица Унтера ужасно страдала от естественных бедствий и столетий пренебрежения. Великие наводнения дважды разрушали огромные секции Унталасса, погружая целые кварталы города в грязь и навоз. Такой урон редко восстанавливался; Джилгим просто приказывал построить по-старому новые структуры. Захороненные области Унталасса ныне формируют значительный нижний город, населенный прежде всего крысами-оборотнями и ламиями.

Самые большие руины в Унталассе - Зи ккурат Вечной Победы — великолепный дворец короля-бога Джилгима. Дворец некогда возвышался на 300 футов и мог похвастаться шестнадцатью рядами покрытого синей эмалью кирпича, украшенного золотом, серебром, латунью и другими драгоценными металлами. Под зиккуратом проложен лабиринтообразный комплекс нижних уровней и туннелей, в которых священники-джилгимиты управляли бюрократией Унтера.

Почти пятнадцать лет назад колоссальная битва Джилгима с Тиамат разрушила наземную часть дворца-пирамиды и рассеяла преданных Джилгима. Зиккурат с тех пор остается пустынным. Сегодня руины дворца патрулируются малхорандскими солдатами, имеющими приказ предотвратить любое разграбление легендарного богатства Джилгима. Генерал армий Малхоранда в Унталассе, Лорд Хемехет (LG мужчина человек паладин Хорус-Ре/великолепный служитель Хорус-Ре 7) готовится раскапывать Зиккурат Вечной Победы. Он ищет достойных добровольцев среди великолепных служителей Малхоранда, чтобы войти в смертельную пирамиду и вернуть ее легендарные сокровища фараону.

Наследие Старых Империй

Неисчислимые реликвии прошлого усеивают земли Востока. Немногие варианты приключений, описанных здесь - лишь царапины на поверхности потенциала кампаний в этих экзотических землях.

Зерна приключений

В королевствах, где боги жили среди своего народа и демонов с удовольствием приглашали в качестве союзников, количество возможностей для возбуждающих и необычных приключений кажется неограниченным.

Связывание демона

Несколько людей, считавшихся в Теске и Великой Долине пропавшими, вернулись месяцы спустя с извергскими физическими признаками. Они не помнят, что случилось с ними, но они явно не люди и орки, которыми некогда были. Поскольку новости об этих событиях стали достоянием общественности, паника распространилась по обеим странам. Должностные лица взвалили вину на передающуюся по воздуху чуму, но реальный преступник - Амуррул (СЕ мужчина человек волшебник 13/связывающий демонов нар (НВ) 3), сумасшедший волшебник, изучивший темное колдовство древнего Нарфелла (см. выше). Амуррул теперь ищет более сильных жертвы, из которых он сможет создать даже более мощных полуизвергов.

Голем из божьей плоти

Встревоженная разрушением унтерского пантеона, Нидиба (LE человек женщина клерик Джилгима 13) вела исследования, чтобы создать голема из мертвой плоти старых богов. За прошедшие десять лет она врывается в различные могилы богов и погребальные пирамиды, чтобы приобрести мумифицированные останки мертвых унтерских проявлений и воплощений малхорандских божеств. Нидиба полагает, что голем "божьей плоти", которого она создаст, будет обладать способностями аватара и станет достаточно мощным, чтобы наказать оскорбительную малхорандскую династию. Великолепные служители в Малхоранде знают о воровстве из гробниц их богов, но они не связывают эти инциденты с разграблением могил в Унтере.

Захороненные секреты

Злые маги Недоступного Востока скрыли некоторых из своих самых грязных созданий в секретных подземельях и башнях, которые ныне лежат в руинах. Многие из этих древних мест оставались незамеченными и непо потревоженными в течение столетий.

Забытый роматарский арсенал

Незадолго до конца войны с Нарфеллом отчаянные роматарские боевые маги создали опытный образец конструкции для уничтожения своих врагов К сожалению, ромвиранцы были разбиты прежде, чем они смогли проверить свои новые конструкции. Множество причудливых големоподобных механизмов и конструкций с названиями типа "Дредноут" ("Не знающий страха") и "Извергодав" могут быть найдены в руинах на всех древних роматарских землях.

Имаскарские пыточные палаты

Презирующие богов, но и столь же напуганные ими, имаскарские артефайкеры похищали невыразимые количества священников, друидов, шаманов и других божественных заклинателей сво всего Фаэруна и помещали их в межпространственные тюрьмы, защищенные оберегами и барьерами, не позволявшие пленникам общаться с их богами. Имаскарские артефайкеры проводили жестокие эксперименты, чтобы определить природу божественной магии. Результаты этих исследований позволили имаскарцам создать комплекс заклинаний и магических изделий, нацеленных на божественных заклинателей, включая заклинание эпического уровня, заблокировавшее Торил от малхорандских богов.

Жертвы имаскарских пыток давно исчезли, но сотни древних благочестивых символов и божественных реликвий — некоторые от давно уже мертвых богов — лежат забытыми в этих пыточных палатах. Некоторые из этих изделий - артефакты, которые могут вызвать невообразимые бедствия, если попадут не в те руки.

Наследники империи

Хоть империи типа Имаскара и Роматара давно ушли, потомки их граждан все еще живут на сегодняшнем Фаэруне. Малхоранд и Унтер все еще существуют, но многие потомки их прежних граждан покончили со своими родительскими королевствами.

Чессента

Враждующие города этой капризной земли были основаны гражданами Унтера в течение первого возвышения силы их империи. Мучимые политическим и религиозным притеснением своих тиранических владельцев, города Чессенты в конечном счете покончили со своим их ветхим родителем, покинув пути Унтера, а также унтерских богов. Но влияние Унтера все еще видно во многих унтерских руинах — включая храмы, зиккураты и покинутые крепости — которые все еще стоят во многих чессентских городах.

Глубинный Имаскар

Приблизительно четыре тысячи лет назад группа выживших имаскарцев искала в Подземье убежище от своих разгневанных бывших рабов. Эти беженцы построили город по имени Глубинный Имаскар глубоко под Бескрайней Пустошью и использовали эпическую магию, чтобы заблокировать его от внешнего мира. Теперь, после тысячелетий изоляции, некоторые глубинные имаскарцы начали покидать свой великий город и исследовать мир, от которого отказались их предки. Но большинство граждан Глубинного Имаскара сохраняет свое желание изоляции, так что разумы этих потенциальных исследователей избавляются от любого знания о существовании их родного города, когда они выходят за его ворота. Понятно, что у глубинных имаскарцев будут сильные подозрения относительно любых людей происхождения мулан.

Малхоранд

Знания древнего Востока в Малхоранде сохранились лучше, чем в любой другой области. Ненарушенная линия божественных правителей тянется почти три тысячи лет, от тех дней, когда рабы-мулан свергли своих имаскарских владык. Присутствие малхорандских божеств как физических воплощений много лет хранило империю, и великолепные служители несут на себе бремя сохранения теперь, когда воплощения их божеств прилегли отдохнуть. Поскольку малхорандцы всегда были требовательными историками, библиотеки храмов и башни магов по всей империи полны точных записей о великих событиях древности.

Теперь, когда физических проявлений малхорандских божеств больше нет, люди взяли на себя бремя управления Малхорандом. Страна остается абсолютной теократией, и ее лидеры недавно начали новую кампанию по завоеванию Унтера. Вторжение в Унтер отмечает новый век божественного империализма, который может распространить малхорандскую веру вдаль и вширь, и возможно, даже вызвать новый золотой век старой империи. Малхорандские клерики и чемпионы были направлены на исследование других соседей своей нации и оценку того, можно ли также извлечь выгоду из присоединения их к империи.

Нарфелл

Немногое осталось от Империи Нарфелл, но народ нар живет в виде диких конных варваров севера. Более дюжины кочевых племен наров провозглашают холодные равнины к югу от Великого Ледника и к северу от Ролинсвуда своими законными наследственными землями.

Нары сохранили немного памяти о своем имперском прошлом, и они хранят немного древних традиций Нарфелла. В отличие от Веем Рашемена, все еще удерживающих много секретов древней магии Роматара, нары забыли темную и ужасную силу, которой их предки командовали пятнадцать столетий назад. Фактически, нары расценивают тех, кто разрывает могилы и разграбляет руины, как опасных глупцов, для которых слишком вероятно травмировать других своими опрометчивыми делами. Таким образом, племена наров часто стараются найти и отогнать или убить любых авантюристов, которых ловят за исследованием древних руин наров.

Семфар и Мархом

Лидеры этих полуавтономных протекторатов Малхоранда напуганны вторжением в Унтер и посматривают на выбор независимости. Правитель Семфара, Калиф Абу Бакр (LN мужчина человек боец 16) все еще спокойно следует своей мечте об установлении своей собственной империи и надеется, что сможет найти некую древнюю магию для защиты своего королевства от армий Скалда. Он недавно послал экспедицию в захороненный город Солон, чтобы найти имаскарский храм, который, как известно, содержит четыре черных артефакта древнего имаскарского изготовления.

Тэй

Правящий класс Тэя, подобно таковому Малхоранда, полностью состоит из людей-мулан. Однако, по своим ценностям и методам Тэй походит скорее на древний Имаскар, чем на древний Малхоранд. Подобно Имаскарской Империи, Тэй - земля, в которой правление волшебников высшее, а боги и божественная магия расцениваются с некоторым подозрением. За четыре столетия, начиная с успешного восстания Тэя против Малхоранда, Красные Волшебники расширили свои домены от плодородного плато Тэй до Приадора, устья Лапендрара, Предела Волшебников, пограничных областей Теска и склонов Гор Восхода. Хотя Красные Волшебники не сумели подчинить Агларонд или Рашемен, Тэй

доминирует над восточными берегами Моря Упавших Звезд, представляя собой вездесущую угрозу, истинная сила которой еще не была измерена.

Унтер

Древняя нация Унтер, кажется, наконец стоит на пороге своей гибели. Менее чем за год Малхоранд преуспел в завоевании большинства владений Унтера, оставив лишь остаток земли вокруг старого города Мессемпрар. Хаос и беспорядок теперь правят по всему Унтеру.

Единственные препятствия на пути дальнейших малхорандских завоеваний - различные военачальники, препирающиеся и постоянно враждующие из-за земли. Некоторые из них - унтерская знать, другие - клерики-джилгимиты, отказавшиеся от своей преданности, остальные - не более чем местные лорды-бандиты. Малхоранд может с легкостью сокрушить любую из этих групп, но он испытывает недостаток военной силы, чтобы сокрушить их внезапно.

Лидеры Унтера также разделены на три больших фракции. Первая состоит из унтерцев, ищущих мира с Малхорандом и желающих стать вассалами фараона в обмен на силу для сокрушения своих конкурентов. Во второй фракции - те, кто предпочитает в качестве лидеров выжившую знать Унтера, и считают, что унтерский король — даже тот, что когда-то служил Джилгиму — предпочтительнее хаоса или завоевания. Третья фракция, популярная среди разочаровавшегося простого народа, состоит из истинных революционеров, уничтоживших бы все остатки старого порядка и также отбросивших малхорандский.

Чтобы еще больше усложнить вопрос, Красные Волшебники Тэя решили, что Малхоранду нельзя позволить завоевать весь Унтер. Они предложили тайную поддержку выжившей знати первых двух фракций, но не третьей, так как то, что они могут предложить, неприемлемо для революционеров любого вида.

Ведьмы Рашемена

Ведьмы Рашемена (или Вичларан) - члены древнего ордена женщин-заклинателей, появившегося вскоре после падения Роматара. Ведьмы слили стратегию заклинаний и боевую магию роматарских волшебников с магией, тесно связанной к духами и землей, и эта уникальная комбинация тайных энергий помешала многим тэйским вторжениям и заслужила уважение соседних королевств. Ведьмы плотно охраняют свои секреты и никогда не раскрывают их — даже под пыткой. Недавно изменническая секта Вичларан, известная как дуртан (НВ), собрала древнюю роматарскую боевую магию для своих целей

Место для приключений: Башня Сонжара

В тени Гор Пояса Гиганта, наполовину захороненная под пурпурными песками Пустыни Рорин, находится покинутая магическая башня, относящаяся ко времени крушения древнего Имаскара. Эта башня некогда принадлежала артефайкеру Сонжару, старшему волшебнику на службе лорда-артефайкера в течение последних дней империи. Это приключение подходит для персонажей 11-го уровня.

Предыстория

Башня Сонжара была построена внутри гигантского геода — естественно сформировавшегося полого яйцеобразного камня, усеянного кристаллами. С внешней стороны он напоминает простое каменное обнажение — округленную скалу, поднимающуюся приблизительно на 50 футов над уровнем пустыни. Внутри он походит на великую пещеру, стены которой пестрят кристаллами аметиста. Геод не имеет физических входов, но *портал* на его внешней поверхности разрешает доступ. Внутри геода на 60 футов над полом возвышается лишенная окон башня Сонжара.

Дурдин, друу-"меч на продажу", недавно занял башню. Он и его банда наемников (известная как Дьяволы Дурдина) были наняты Домом Врасл из Ундрек-оза, расположенного в восточном Подземье. Их миссия состоит в исследовании легенд о том, что древние люди Пустыни Рорин обладали магией, способной препятствовать богам. С такой магией матери-матроны надеются наконец раскрыть причину безмолвия Лолс.

Земной узел

Сонжара первоначально привлекла к этому геоду концентрация земной силы, которую он реализовывает. Земной узел 1 класса расширяется на 160 футов от геода, узел 2 класса расширяется на 80 футов, и в ядро его внутренность - земной узел 3 класса (См. "Подземье" для большего количества информации о земных узлах).

Любое существо, находящееся в пределах 190 футов от геода, может сделать попытку DC 20 проверки Интеллекта, чтобы ощутить концентрацию земной силы вокруг геода. Заклинатель, знающий о земном узле, может пытаться добавить его силу к своим заклинаниям. При успешной проверке Колдовства он может увеличивать свой эффективный уровень заклинателя на число, равное значению слоя, в котором он в настоящее время стоит. DC проверки - 10 для секции 1 класса (+1 увеличение), 15 для секции 2 класса (+2 увеличение) или 20 для секции 3 класса (+3 увеличение). Персонаж с умением Магия Узла может также получить доступ к предоставленным заклинаниям земного узла, как дано в Таблице 4-2, ниже.

ТАБЛИЦА 4-2: ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ЗЕМНОГО УЗЛА

Уровень заклинания	Заклинание
--------------------	------------

1-й	<i>Истинный удар</i>
2-й	<i>Кожа-кора</i>
5-й	<i>Раскрыть в камень</i>

Особенности башни

Башня Сонжара служила ему домом, убежищем и лабораторией. Мраморные полы, великолепные подушечные места для сидения и красиво раскрашенные фресками стены теперь ужасно изношены, но они все еще придают башне дух элегантности. Потолки излучают мягкий свет, эквивалентный сумеркам, позволяющий видению при слабом освещении функционировать как обычно. Постоянные *невидимые слуги* хранили интерьер башни в чистоте в течение последних четырех тысяч лет.

Ни геод, ни башня не имеют дверей. Внутренние комнаты или связаны открытыми сводчатыми проходами, или запечатаны чистыми каменными *порталами*, активизируемыми касанием. Некоторые из этих порталов через какое-то время распались, что закончилось утечками и сбоями. Используйте таблицу Сбойных Порталов из "Установки Кампании Забытых Царств", чтобы определить точные эффекты.

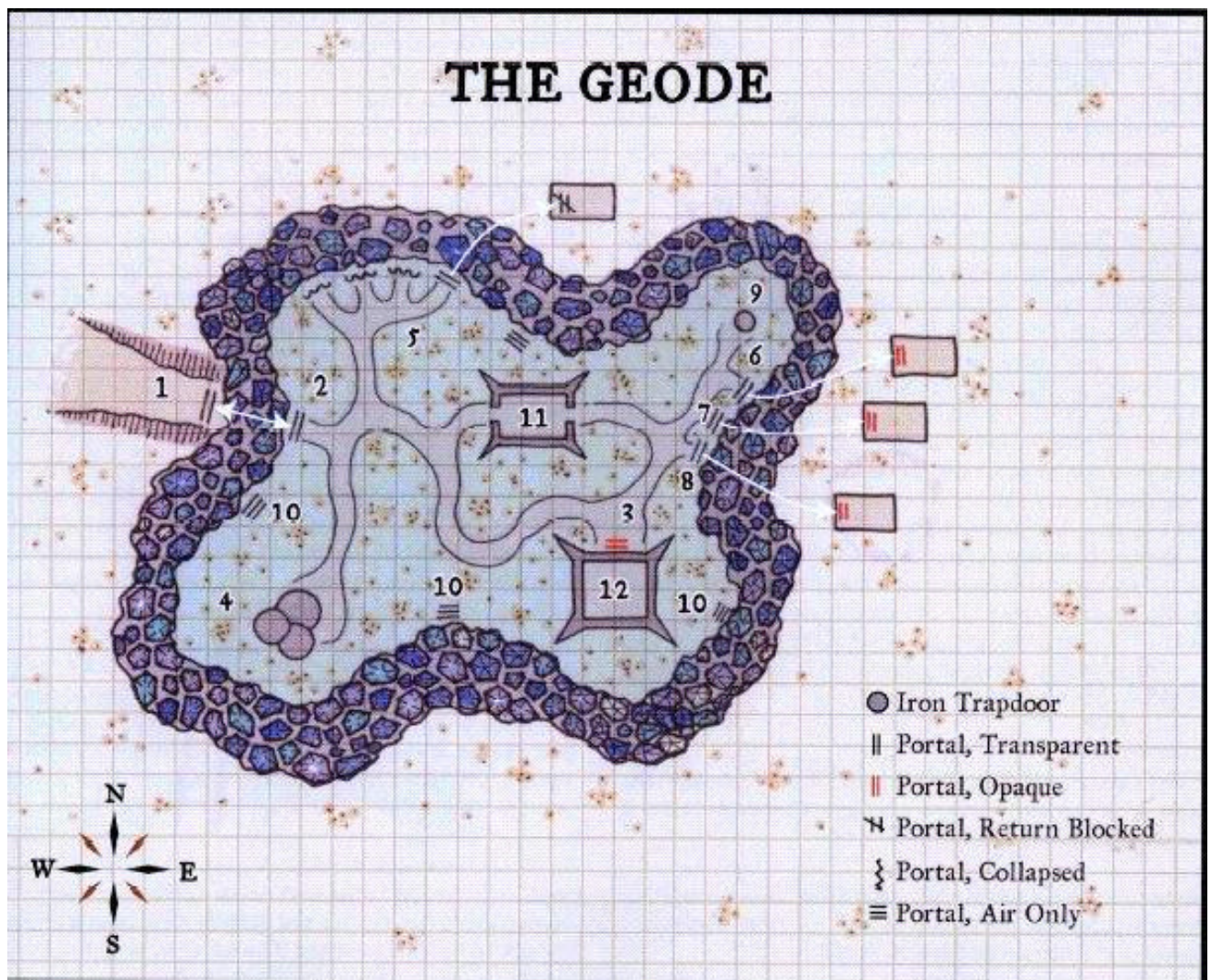
Стены геода - естественный камень, а стены башни - магическая превосходная каменная кладка. Площадь вне башни покрыта каменными плитами, но каменные полы внутри ее гладки. (См. Ландшафт подземелья в "Руководстве Ведущего" для эффектов этих признаков).

Помеченные области

Следующие области отмечены на карте Башни Сонжара.

1. Вход в геод

Это странное скальное формирование напоминает огромную овальную массу грубого пурпурного камня, высовывающегося почти на 50 футов над песком. Широкая и мелкая траншея в песке с одной стороны каменной массы открывает темный сводчатый проход внутрь полукруглого выреза в скале, приблизительно в 10 футах ниже уровня песка. За сводчатым проходом - пещера из красивого кристалла аметиста, в которой стоит лишенная окон башня. Пещера смутно освещена странным пурпурным светом.



Сводчатый проход содержит функционирующий *портал*, запрограммированный предоставлять вход только живущим существам. Эта особенность защищает внутренность геода от песка и погоды. *Портал* прозрачен так, чтобы зрители могли видеть свое место назначения (площадь геода; см. область 2).

Недавние песчаные бури показали вершину геода Шианакс, коричневому дракону - союзнику Дурдина, прорывшему в песке путь к полукруглому входу 20-футового диаметра.

2. Площадь геода

Прозрачные стены и потолок этой необычной пещеры излучают искрящийся мягкий свет и цвет, купающий интерьер в нежных сумерках. Старая площадь из пурпурно-серого камня простирается во всех направлениях к стенам пещеры. Рядом стоит любопытно угловатая, лишенная окон башня, достаточно высокая, чтобы почти касаться потолка пещеры. Каменный сводчатый проход у ее основания - кажется, единственный доступ в нее. Слева от башни стоит маленькое каменное здание, справа - три водоема формой слезинки. Вдоль последней стены пещеры - ряд металлических дверных проемов, вмурованных в кристалл.

Площадь - приятное место для созерцания его жителями башни.

Существа: Наемники Дурдина иногда прогуливаются вокруг площади или вообще за пределами геода. Дракон Шианакс также проходит через эту область пару раз в день, появляясь из области 11 для выхода из геода, чтобы поохотиться в пустыне поблизости.

Наемники: Аррак и Райет (см. область 13).

Шианакс: См. область 11 для статистики.

3. Вход в башню

Странная башня имеет около 60 футов в высоту. Кроме 10-футовой ширины сводчатого прохода, обложенная чистым камнем по основанию, она не имеет никаких окон, дверей или других внешних особенностей. Несколько плавных линий идут по камням арки.

Каменная арка - вход в башню, но она не имеет двери или опускаемой решетки. Арка - *портал*, перемещающий любого тронувшего его в некоторую точку внутри. Пользователь, громко сказавший место назначения (один, два, три или выход) на Роушоме, древнем имаскарском языке, перемещается в область 12, 14, 19 или обратно к области 3 соответственно. *Портал* не понимает никаких других языков. Если на этом языке не определено место назначения, пользователь транспортируется в комнату ожидания (область 12). Этот переменный *портал* отмечен с "V" в каждом из мест назначения, так как он может использоваться таким же образом с любого этажа башни.

Руны на Роушоме (DC Расшифровки Записи 30) гласят: "Сонжар, Артефайкер, Владыка Аметистовой Башни".

4. Пруды

Эти три водоема формой слезинки были построены из керамических плиток, некоторые из которых сломаны временем. Вода внутри грязна, но кажется пригодной для питья.

Рабы Сонжара некогда брали воду из этих водоемов. Пресная вода сочится в основание каждого из них из миниатюрного *портала* на Элементный План Воды.

5. Бараки рабов (EL 11)

Эти четыре обделанных железом дверных проема не имеют дверей. Перед каждой из первых трех лежат груды пыли, и за ними видно лишь кристаллическую стену пещеры. Через четвертый дверной проем видно унылую серую комнату, в которой дрейфуют четыре странных туманных гуманоидных фигуры, по-видимому, замороженные.

Эти четыре дверных проема некогда вели к экстрапространственным комнатам, которые использовались как бараки рабов. Вход в каждую комнату был *порталом* с железной оплеткой, включенной в стену строения. Магия, удерживающая три из барачков, разрушилась, оставив пыль перед входами.

5а. Населенные бараки

Оставшийся вход (область 5а) ведет к неповрежденной комнате барачков. Мебель, одежда и личное имущество рабов в этой палате давно превратились в пыль.

Портал не имеет ключа для входа, но управляется для выхода. Кроме того, он позволяет с внешней стороны видеть то, что внутри, но те, кто внутри, видят только серую стену, когда смотрят на выход.

Любое существо, которое входит в бараки рабов, не может выйти, если не имеет доступа к заклинаниям типа *фазовой двери* или *телепорт*, или кто-то извне не назовет его имя. Успешная DC 20 проверка Колдовства показывает, что для освобождения персоны, пойманной в бараках, необходим определенный ключ, но не показывает характер ключа.

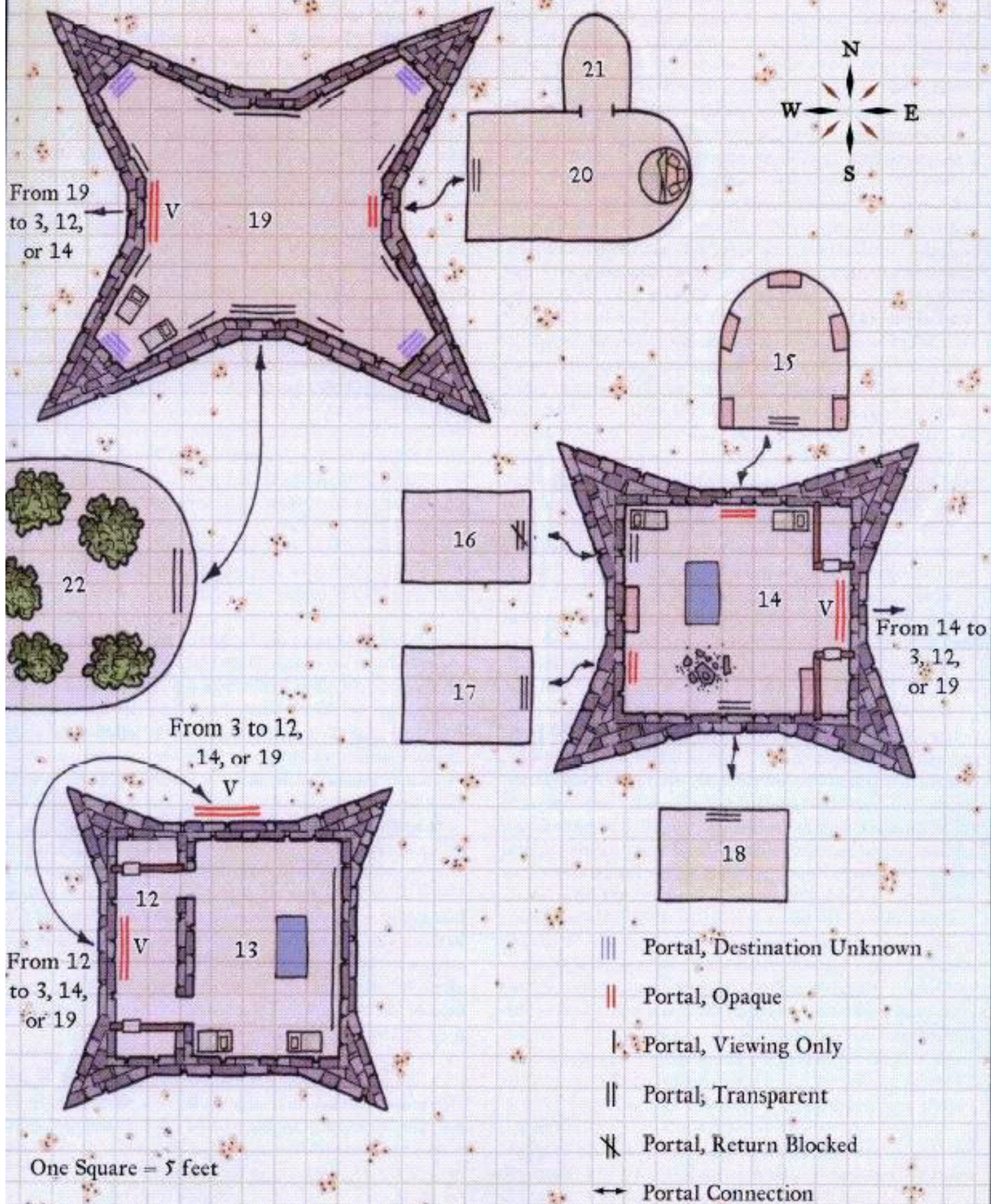
Существа: Четыре тысячи лет назад, во время восстания рабов, надзиратель-мулан по имени Имкет (см. область 6), лояльный Сонжару, вынудил горстку рабов вернуться в их бараки (область 5а) перед тем, как вернуться на свое место. Пойманные в своей комнате со смертью Сонжара, эти четыре раба умерли от голода, затем поднявшись как вептры. Они давно перестали двигаться и внешним наблюдателям могут напоминать летучие статуи. Дурдин приказал своей команде не тревожить их, так как они не казались способными сбежать сами.

Спектры (4): hp 32 каждый; см. "Руководство Монстров".

Тактика: Спектры никогда не имели возможности коснуться живой плоти, и они стремятся сделать это. Таким образом, они нападают на любое живущее существо, входящее в бараки.

Развитие: Если все персонажи застрянут в бараках рабов без средств у выхода, группа NPC-авантюристов в конечном счете заметит их затруднительное положение. PC не могут говорить через *портал*, но один из NPC сможет благополучно вступить в разговор с пойманными PC, чтобы узнать их имена, а затем их вернет другой NPC извне.

SONJAR'S TOWER



6. Бараки надзирателей (EL 11)

Пол этой простой серой каменной палаты покрыт несколькими дюймами пыли. Дрожащий человек с бледной, надтреснутой кожей и в подбитом кожаном доспехе прислонился к стене. Он рассеянно смотрит на клетки, по-видимому не осознавая, что за ним наблюдают. В его кулаке зажат кнут из сыромятной кожи.

Подобно баракам рабов, эта экстрапространственная комната некогда размещала надзирателей Сонжара. В отличие от рабов, надзирателям позволялось свободно заходить и выходить из своих комнаток в течение дня. Чтобы войти или выйти из комнаты от восхода до заката солнца, персонаж должен просто коснуться *портала*. В течение ночи *портал* позволяет только входить.

Существо: Жалкое существо в этой комнате было Имкетом, любимым рабом Сонжара. При жизни Имкет был способным охотником и жестоким надзирателем. Во время восстания он испугался гнева своего владыки и насильственно возвратил горстку рабов (см. область 5а) в их бараки. Сонжар никогда не вернулся в башню, и Имкет годами жил как в геде в одиночестве. Годы спустя он наконец умер, все еще веря, что его гневный владыка наказал его, прокляв и заточив здесь. С непонятными интервалами Имкет выходит из комнаты и блуждает по геоду, но иногда между его набегами проходят десятидневки или месяцы. Он не появлялся с тех пор, как в геод пришли Дьяволы Дурдина.

Имкет: Мужчина человек проклятый боец 10; CR 11; Средняя нежить (усиленный гуманоид); HD 10d12; hp 66; Инициатива +4; Скорость 30 футов; AC 22, касание 14, застигнутый врасплох 18; Базовая атака +10; Захватывание +13; Атака +13 рукопашная (1d4+4, хлопок) или +19 рукопашная (1d8+8, +3 бич); Полная атака +13 рукопашная (1d4+4, хлопок) или +19/+14 рукопашная (1d8+8, +3 бич); SQ темновидение 60 футов, быстрое лечение 1, иммунитет к холоду и огню, сопротивление заклинаниям 22, иммунитет к изгнанию, черты нежити, неубиваемый; AL LE; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +7, Воля +0; Сила 16, Ловкость 18, Телосложение -, Интеллект 8, Мудрость 4, Харизма 13.

Навыки и умения: Запугивание +13, Прыжок +15 (В), Слушание -3, Поиск -1, Обнаружение -3, Выживание -2; Боевые рефлексы (В), Увертливость (В), Мастерство Экзотического Оружия (бич) (В), Великий Фокус Оружия (бич), Мобильность (В), Силовая Атака (В), Быстрая Атака, Прослеживание, Ловкость с Оружием, Фокус Оружия (бич), Специализация Оружия (бич).

Языки: Малхорандский, Роушом.

Быстрое лечение (Ех): Имкет восстанавливает 1 очко жизни за раунд, пока имеет по крайней мере 1 оставшееся очко жизни.

Иммунитет к изгнанию (Ех): Имкета нельзя изгнать, напугать, разрушить или контролировать.

Черты нежити: Имкет иммунен к воздействующим на разум эффектам, яду, эффектам сна, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам и любому эффекту, который требует спасброска стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен. Он не подвержен дополнительному урону от критических попаданий, несмертельному урону, урону способностей его показателям физических способностей, иссушению способности, иссушению энергии, истощению или смерти от массивного урона. Он не может быть поднят, а восстановление работает, только если он пожелает. Он имеет темновидение до 60 футов.

Неубиваемый (Ех): Единственный способ уничтожить Имкета насовсем -уничтожить его тело (полным погружением в кислоту или, например, заклинаниями *дезинтеграция* или *несмерть в смерть*) или удалить проклятие, предохраняющее его от смерти. Заклинатель заклинания *удаления проклятия* должен преуспеть в DC 20 проверке уровня заклинателя, чтобы успешно удалить проклятие.

Имущество: +2 подбитый кожаный доспех, +3 бич, перчатки Ловкости +2.

7. Кухня

Ошпаривающий пара вздымается из этого обделанного железом сводчатого прохода, затрудняя возможность увидеть, что внутри.

Это экстрапространственное место некогда служило кухней. В этой палате рабы готовили пищевые продукты, принесенные охотничьими партиями Сонжара.

Металлический таблица, застекленный керамический слив и очаг для готовки, запятнанный сажей - единственные изделия, оставшиеся неповрежденными. Слив оборудован оформленным в затычку *порталом*, который соединяется с Элементным Планом Воды. В подобной же манере очаг связан с Элементным Планом Огня. Оба *портала* были оставлены открытыми поваром-рабом, когда он сбежал, чтобы присоединиться к восстанию. Непрерывное смешение воды и огня наполнило кухню облаками нагретого пара, вырывающимися через дверной проем. (См. "Руководство Ведущего" для эффектов чрезвычайного жара").

Крошечное круглое отверстие на полу в северном углу - еще один *портал*, который использовался для сброса мусора. Крошечные или меньшие объекты и существа, помещенные в него, автоматически перемещаются в яму для отходов (область 9). Избыток воды из слива также уходит через этот *портал*.

Стол - также *портал*. По устной команде он немедленно переносит любые неодушевленные объекты на нем на обеденный стол в великом зале (область 13). Рабы таким способом подавали Сонжару пищу.

8. Кладовая

Мясо, приносимое охотничьими партиями Сонжара, обрабатывалось и запасалось в этой межпространственной кладовой. Все пищевые продукты, зраниявшиеся здесь, давно рассыпались в пыль.

9. Яма для отбросов (EL 4)

С одной стороны каменной площадки - ржавеющая железная дверь-ловушка. Слабые потоки мглы просачиваются вокруг нее.

Эта железная дверь-ловушка размером 5 на 5 футов имеет толщину около полудюйма. Она закрывает яму 15 футов глубиной и 10 футов в диаметре. Пол ямы затоплен на глубину 4 фута.

С прибытием Дурдина и его последователей древний серый ил, живущий в яме, стал активным после долгого бездействия.

Железная дверь-ловушка: 1/2 дм. толщиной, твердость 10, hp 20, DC Силы для поднятия 23.

Серый ил, (1): hp 31; См. "Руководство Монстров".

10. Воздушные порталы

Стены геода усеяны маленькими односторонними *порталами*, ведущими к и с Элементного Плана Воздуха. Лишь горстка их все еще функционирует, принося свежий воздух (и иногда меньших элементаров) в геод и возвращая обратно несвежий воздух. Ветры, мчащиеся через эти поврежденные *порталы*, издают звуки, чем-то похожие на вопли острого духа (см. "Город Паучьей Королевы), хотя они не причиняют никаких болевых эффектов.

11. Конура монстра (EL 11)

Это здание из камня имеет широкий сводчатый проход без дверей. Подобный разрезам софиты сделаны в верху стен, создавая ряд маленьких, высоких окон по сторонам.

Некогда конура, где Сонжар держал своих ценных монстров, теперь это - дом темпераментного коричневого дракона по имени Шианакс.

Существо: Дракон служит Дьяволам Дурдина проводником по пустыне. Дурдин платит за ее службу золотом и драгоценными камнями.

Шианакс: Женщина молодой взрослой коричневый дракон (Мон); CR 11; Огромный дракон (земля); HD 18d12+90; hp 207; Инициатива +4; Скорость 60 футов, копание 60 футов; AC 23, касание 8, застигнутый врасплох 23; Базовая атака +18; Захватывание +34; Атака +24 рукопашная (2d8+8, укусы); Полная атака +24 рукопашная (2d8+8, укусы) и +22 рукопашная (2d6+4, 2 когтя) и +22 рукопашная (1d8+4, 2 крыла) и +22 рукопашная (2d6+12, удар хвостом); Пространство/досигаемость 15 фт/10 фт. (15 фт. с укусом); SA дыхательное оружие, сокрушение 2d8+12, ужасное присутствие, подобные заклинаниям способности, заклинания; SQ слепое видение 60 футов, уменьшение урона 5/магия, темновидение 120 футов, иммунитет к кислоте, острые чувства, видение при слабом освещении, сопротивление заклинаниям 20, чувство вибраций 500 футов; AL NE; Спасброски: Стойкость +16, Рефлексы +11, Воля +14; Сила 27, Ловкость 10, Телосложение 21, Интеллект 16, Мудрость 17, Харизма 16.

Навыки и умения: Блеф +13, Концентрация +20, Дипломатия +18, Искусство Побега +15, Скрытность -4, Запугивание +16, Прыжок +20, Знание (тайны) +14, Знание (география) +24, Слушание +24, Бесшумное Движение +11, Чувство Мотива +17, Колдовство +9, Обнаружение +19; Боевые рефлексы, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Естественная Атака (укусы), Улучшенная Естественная Атака (коготь). Улучшенное Раскалывание, Мультиатака, Силовая Атака.

Языки: Общий, Драконий, Роушом, Семфари.

Дыхательное оружие (Su): 100-фт. линия, 10d6 кислотой. Рефлексы DC 24.

Сокрушение (Ex): Область 15 фт. на 15 фт.; Маленькие или меньшие противники получают 2d8+12 пунктов крушащего урона и должны преуспеть в DC 24 спасброске Рефлексов или быть пригвожденными.

Ужасное присутствие (Ex): 150-фт. радиус, HD 17 или меньше, DC Воли 22 - отменяет.

Подобные заклинаниям способности: 1/день — *создать воду* (уровень заклинателя 5-й).

Известные заклинания колдуна (уровень заклинателя 3-ий): 0-й — *ошеломление, обнаружение магии, рука мага, исправление, читать магию*; 1-й — *магическая ракета, щит, тихое изображение* (DC 14).

Тактика: Шианакс пытается вести переговоры со вновь прибывшими, чтобы установить их мотивы. Вторгшиеся, которые могут быть союзниками, сопровождаются в великий зал для встречи с Дурдином. Если партия авантюристов кажется враждебной, но легко запугиваемой, Шианакс пытается выгнать их, зовя подкрепление. Дракон бежит от вторгшихся, представляющих собой серьезную угрозу.

Сокровище: Большинство персональных сокровищ Шианакса находится в ее логовище, которым является скалистый утес в дне пути. Она держит золото и драгоценные камни, которыми ей платит Дурдин, под свободной каменной плитой позади конуры (DC Поиска 15). Запас включает 1,150 гр, 35 pp, пять турмалинов (50 гр каждый), прекрасный перидот (200 гр) и два рубина (400 гр каждый).

12. Зал ожидания

Исчезающие фрески древних человеческих заклинателей украшают 12-футовой высоты стены этого зала. Груды осколков и потерянная ткань, которая могла быть некогда обивочной материей, лежит на полу у западной стены. Двери по обе стороны холла и два сводчатых прохода служат выходами.

Этот зал первоначально служил комнатой для ожидания тех, кто искал аудиенции у Сонжара. Одна из этих двух дверей ведет к раздевалке, другая - к умывальне. Сводчатые проходы ведут на восток в большую комнату.

Портал здесь функционирует подобно тому, что описан в области 3. Если место назначения не обозначено, он перемещает пользователя в область 3.

13. Великий зал (EL 11)

Куполообразный потолок этой великоленной палаты находится на 20-футовой высоте. Каменные стены и купол раскрашены образами строго выстроившихся мужчин и женщин, держащих различные изображения, включая карту, большое яйцо, серебряную палочку и шар света. Комната снабжена единственным обеденным столом с гранитной

столешиницей и несколькими грудами пыли, которая могла быть некогда другими столами или стульями. В восточной стене - большое окно, которое смотрит на обширный ледниковый пейзаж, как будто башня громоздится на склоне горы.

Восточная стена - прозрачный портал, показывающий одно из нескольких определенных мест, как направлено его пользователем. Портал не позволяет ни существам, ни объектам проходить сквозь него, его цель чисто эстетическая.

Дурдин вычислил, как изменить вид, показываемый порталом, но он ошибочно верит, что он имеет другие функции, которые он еще не обнаружил.

Существа: По крайней мере двое последователей Дурдина — обычно Аррак Абэир и Райет а эль Капин - начеку в этой комнате в любое время. Аррак служит правой рукой Дурдина и следит за действиями других его последователей. Райет - полудроу, завербованный на улицах Ундрек-тоза. Изгой и сирота, он впечатлил Дурдина не только своими исключительными навыками борьбы, но также и своим открытым презрением к правящему матриархату дроу.

Аррак Абэир: Мужчина дроу жулик 9; CR 10; Средний гуманоид (эльф); HD 9d6+27; hp 58; Инициатива +8; Скорость 30 футов; AC 18, касание 14, застигнутый врасплох 18; Базовая атака +6; Захватывание +6; Атака +7 рукопашная (1d4+1/19-20, меч тонкости) или +13 дальнобойная (1d4+2/19-20, +2 ручной арбалет); Полная атака +7/+2 рукопашная (1d6+1/19-20, меч тонкости) или +13/+8 дальнобойная (1d4+2/19-20, +2 ручной арбалет); SA атака крадучись +5d6, подобные заклинаниям способности; SQ темновидение 120 футов, черты дроу, уклонение, улучшенная странная увертливость, слепота при свете, сопроводительные заклинания 20, чувство ловушки +3, нахождение ловушек, странная увертливость; AL CN; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +10, Воля +3 (+5 против заклинаний и подобных заклинаниям способностей); Сила 10, Ловкость 19, Телосложение 16, Интеллект 14, Мудрость 10, Харизма 14.

Навыки и умения: Баланс +18, Подъем +5, Дипломатия +12, Маскировка +8, Искусство Побега +16, Сбор Информации +11, Скрытность +11, Прыжок +2, Слушание +2, Бесшумное Движение +16, Открывание Замка +11, Поиск +9, Обнаружение +8, Кувырок +15, Использование Магического Устройства +14, Использование Веревки +10; Улучшенная Инициатива, Точный Чистый Выстрел, Быстрая Перезарядка, Фокус Оружия (ручной арбалет).

Языки: Общий, Драконий, Эльфийский, Роушом, Нижне-общий.

Атака крадучись (Ex): Аррак наносит дополнительные 5d6 пунктов урона при любой успешной атаке против застигнутых врасплох или замкнутых целей, или против цели, потерявшей свой бонус Ловкости по любой причине. Этот урон также применяется к дальним атакам против целей на расстоянии до 30 футов. Существа с укрывательством, существа без заметной анатомии и существа, иммунные к дополнительному урону от критических попаданий, иммунны к атакам крадучись. Он может доставлять несмертельный урон своей атакой крадучись, но только при использовании оружия, предназначенного для этой цели, типа сапа (блэк джек).

Подобные заклинаниям способности: 1/день — танцующие огни, темнота, огонь феири. Уровень заклинателя 9-й.

Черты эльфа: Аррак имеет иммунитет к эффектам магического сна. Если он просто проходит в пределах 5 футов от секретной или скрытой двери, он имеет право на проверку Поиска, чтобы заметить ее, как будто он активно искал ее.

Уклонение (Ex): Если Аррак подвергнут любому эффекту, который обычно позволяет ему делать попытку спасброска Рефлексов для половины урона, он не получает урона вообще при успешном спасброске.

Улучшенная странная увертливость (Ex): Аррак не может быть замкнут и может быть атакован исподтишка только персонажем, имеющим по крайней мере тринадцать уровней жулика.

Слепота при свете (Ex): Резкое подвергание яркому свету ослепляет Аррака на 1 раунд. Он ослеплен, пока остается в области воздействия.

Обнаружение ловушек (Ex): Аррак может находить, разоружать или обходить ловушки с DC 20 или выше. Он может использовать навык Поиска для нахождения и навык Поломки Устройства для разоружения магических ловушек (DC 25 + уровень заклинания, которым создана ловушка). Если его результат Поломки Устройства превышает DC ловушки на 10 или более, он обнаруживает, как обойти ловушку без ее срабатывания или разоружения.

Странная увертливость (Ex): Аррак сохраняет свой бонус Ловкости к классу доспеха, даже когда застигнут врасплох или преследуется невидимым противником (он все же теряет свой бонус Ловкости, если парализован или иначе обездвижен).

Имущество: наручи доспеха +4, меч тонкости, +2 ручной арбалет с 25 зарядами, микстура невидимости, микстура лечения умеренных ран, 10 доз нокаутирующего яда дроу.

Райет а эль Капин: Мужчина полудроу боец 8; CR 9; Средний гуманоид (эльф); HD 8d10; hp 44; Инициатива +6; Скорость 20 футов; AC 19, касание 12, застигнутый врасплох 17; Базовая атака +8; Захватывание +11; Атака +15 рукопашная (2d4+8, +2 шипастая цепь) или +12 рукопашная (1d6+5/18-20, +1 скимитар); Полная атака +15/+10 рукопашная (2d4+8, +2 шипастая цепь) или +12/+7 рукопашная (1d6+5/18-20, +1 скимитар); SQ темновидение 60 футов, черты полудроу; AL CE; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +4, Воля +3 (+5 против зачарования); Сила 17, Ловкость 14, Телосложение 10, Интеллект 12, Мудрость 13, Харизма 8.

Навыки и умения: Подъем +10, Дипломатия +1, Сбор Информации +1, Скрытность +4, Прыжок +5, Слушание +4, Поиск +4, Обнаружение +4; Боевые рефлексы (В), Увертливость (В), Мастерство Экзотического Оружия (шипастая цепь) (В), Великий Фокус Оружия (шипастая цепь), Улучшенная Инициатива (В), Мобильность (В), Фокус Оружия (шипастая цепь), Специализация Оружия (шипастая цепь).

Языки: Общий, Эльфийский, Нижне-общий.

Черты полудроу: Райет имеет иммунитет к эффектам магического сна. Для всех эффектов, связанных с расой, полудроу рассматривается как дроу.

Имущество: +2 цепная кольчуга, +2 шипастая цепь, +1 скимитар, микстура спешки, кольцо антияда.

Тактика: Любой входящий в башню без эскорта Шианакс считается враждебным и атакуется Райетом и Арраком. Эти два наемника координируют свои атаки, пытаются сначала избавиться от противников, которые похожи на бойцов. Аррак выстреливает столько своих отравленных стрел, сколько возможно, перед тем, как

вступить в рукопашную. Райет подсекает противников своей шипастой цепью, оставляя их уязвимым к атакам исподтишка Аррака.

14. Палата изобретений

Каменный стол занимает центр этой комнаты. В юго-западном углу находится массивная черная железная духовка. На стенах - четыре пустых сводчатых прохода, подобных таковым в основе башни. На нескольких полках, идущих вдоль южной стены, стоят запятанные религиозные символы, пустые бутылки и примечания, написанные на древнем языке.

Эта палата некогда служила лабораторией Сонжара, пыточной и цехом. Он проводил эксперименты, допросы и другие тайные исследования на существах, зафиксированных на столе.

Все сводчатые проходы - *порталы*. Тот, что на восточной стене, функционирует подобно *порталу* в основе башни (область 3), за исключением того, что он позволяет путешествие к другим этажам башни. Если не дано место назначения, он транспортирует пользователя к области 3.

Порталы, соединяющиеся с областями 15 и 17, непрозрачны с этой стороны, но ведущие к областям 16 и 18 прозрачны так, чтобы персонажи в этой комнате могли видеть сквозь них. *Портал* из области 15 прозрачен с другой стороны, так что двое дроу в той палате могут увидеть вторгшихся и подготовиться к бою.

15. Библиотека (EL 12)

Ряды полок, сделанных из мягко пылающей магической силы, выстроились вдоль стен этой палаты. На полках - сотни распадающихся свитков, куски пожелтевшего пергамента и тома в кожаных переплетах.

Библиотека Сонжара содержит книги, написанные многочисленными имаскарскими артефайкерами за всю историю империи. Эти старые работы очень ломки, и большинство их рушится в пыль при касании.

Кару'шон, старший маг Дома Врасл, был назначен сопровождать Дурдина и наблюдать за действиями его банды. Волшебник проводит существенное количество своего времени, накладывая *секретарь* (Mag) для копирования информации из этой библиотеки для своей матроны. Его всегда сопровождает его сестра - дроу Кси'ан, арахномансер (Под), на которую давно смотрят как на черную овцу Дома Врасл из-за ее решения изучать тайную магию. В течение безмолвия Лолс она наметила захват управления над Домом Врасл после возвращения домой.

Если Кару'шон или Кси'ан увидят вторгшихся в комнату артефайкера (область 20), оба они приготовятся к битве. Кару'шон накладывает *глубокую темноту*, затем начинает читать наступательные заклинания. Кси'ан использует свою способность *формы паука*, стать Большим чудовищным пауком, а затем схватывает противника, чтобы доставить свое иссушающее силу ядовитое касание.

Кару'шон Врасл: Мужчина дроу волшебник 9; CR 10; Средний гуманоид (эльф); HD 9d4+18; hp 40; Инициатива +2; Скорость 30 футов; AC 16, касание 14, застигнутый врасплах 14; Базовая атака +4; Захватывание +3; Атака или Полная атака +5 рукопашная (1d4+1/19-20, +2 *кинжал*) или +7 дальнобойная (1d4+1/19-20, +1 *ручной арбалет*); SA подобные заклинаниям способности, заклинания; SQ темновидение 120 футов, черты дроу, фамильяр, выгоды фамильяра, слепота при свете, сопротивление заклинаниям 20; AL NE; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +5, Воля +7 (+9 против заклинаний и подобных заклинаниям способностей); Сила 8, Ловкость 15, Телосложение 14, Интеллект 20, Мудрость 12, Харизма 10.

Навыки и умения: Концентрация +14, Расшифровка Записи +12, Сбор Информации +2, Запугивание +5 (В), Знание (тайны) +17, Знание (Корень Земли местный) +17, Знание (история) +15, Слушание +5, Поиск +7, Колдовство +18, Обнаружение +5; Настороженность *, Создание Чудесного Предмета, Усиление Заклинания (В), Продление Заклинания, Высокороденный Дроу (РФ), Быстрая Перезарядка, Написание Свитка (В).

Языки: Общий, Драконий, Эльфийский, Роушом, Нижне-общий.

Подобные заклинаниям способности: 1/день — *т анирующие огни, темнота, обнаружение добра, обнаружение магии, огонь фейри, левитация.* Уровень заклинателя 9-й.

Черты эльфа: Кару'шон имеет иммунитет к эффектам магического сна. Если он просто проходит в пределах 5 футов от секретной или скрытой двери, он имеет право на проверку Поиска, чтобы заметить ее, как будто он активно искал ее.

Фамильяр: Фамильяр Кару'шона - жаба по имени Ку'руп. Фамильяр использует лучшие из своих и Кару'шона базовые бонусы спасбросков. Способности и характеристики существа подытожены ниже.

Выгоды фамильяра: Кар у'шон получает специальные выгоды от наличия фамильяра. Это существо предоставляет Кару'шону 3 очка жизни.

Настороженность (Ex): * Ку'руп предоставляет своему владельцу Настороженность, пока находится в пределах 5 футов.

Эмпатическая связь (Su): Кару'шон может телепатически общаться со своим фамильяром на расстоянии до 1 мили. Владелец имеет такую же связь с предметами или местом, что и фамильяр.

Доля заклинаний (Su): Кару'шон может любым заклинанием, которое он читает на себя, также затрагивать своего фамильяра, если тот в пределах 5 футов. Он может также читать заклинание с целью "на себя" на своего фамильяра.

Слепота при свете (Ex): Резкое подвергание яркому свету ослепляет Кару'шона на 1 раунд. Он ослеплен, пока остается в области воздействия.

Подготовленные заклинания волшебника (уровень заклинателя 9-й): 0-й — *обнаружение магии, электрический толчок (Mag), читать магию (2), 1-й — постигать языки, доспех мага, магическая ракета (2), затеняющая мгла, червь духа (Mag) (DC 16); 2-й — блестящая пыль (DC 17), невидимость (2), зеркальное изображение, опаляющий луч (+6 дальнее касание); 3-й — глубокое темновидение, усиленная магическая ракета, пламенная стрела, полет; 4-й — продленный секретарь (Mag) (2), вид портала (Под); 5-й — телепорт, стена силы.*

Книга заклинаний: Как выше, плюс: 0-й — *кислотный всплеск, тайная метка, танцующие огни, ошеломление, обнаружение яда, разбить нежить, вспышка, звук привидения, свет, рука мага, исправление, общение, сопротивление, касание усталости;* 1-й — *истинный удар, 2-й — вызов монстра II; 3-й — секретарь (Mag), заряд молнии, вампирское касание.*

Имущество: наручи доспеха +2, кольцо защиты +2, +1 ручной арбалет, +2 кинжал, знак отличия дома Врасл (пятно 1/день), микстура лечения серьезных ран, 30 гр.

Ку'руп: Фамильяр жаба; CR —; Крошечная магическая тварь; HD 9d8; hp 20; Инициатива +1; Скорость 5 футов.; AC 20, касание 15, застигнутый враспloch 19; Базовая атака +4; Захватывание -13; Атака или Полная атака —; Пространство/досягаемость 1 фт/0 фт; SQ земноводный, достака заклинаний касанием, улучшенное уклонение, видение при слабом освещении, говорить с земноводными, говорит со владельцем; AL NE; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +4, Воля +8; Сила 1, Ловкость 12, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 14, Харизма 4.

Навыки и умения: Концентрация +12, Скрытность +21, Запугивание +2, Слушание +6, Обнаружение +6; Настороженность.

Доставка заклинаний касанием (Su): Ку'руп может доставлять заклинания касанием для Кару'шона (см. Фамильяры в "Руководстве Игрока").

Улучшенное уклонение (Ex): Если Ку'руп подвергнут любому эффекту, который обычно позволяет ему делать попытку спасброска Рефлексов для половины урона, он не получает урона вообще при успешном спасброске и половину урона, если спасбросок провален.

Говорит с земноводными (Ex): Ку'руп может говорить с земноводными. Такая связь ограничена интеллектом соответствующих существ.

Говорит с владельцем (Ex): Ку'руп может связываться устно с Кару'шоном. Другие существа не понимают связи без магической помощи.

Навыки: Ку'руп имеет +4 расовый бонус по проверкам Скрытности.

Кси'ан Врасл: Женщина дроу боец 2/колдун 4/арахномансер (Под) 4; CR 11; Средний гуманоид (эльф); HD 2d10+2 плюс 4d4+4 плюс 4d6+4; hp 45; Инициатива +2; Скорость 30 футов; AC 15, касание 15, застигнутый враспloch 13; Базовая атака +7; Захватывание +13; Атака +9 рукопашное касание (яд, ядовитое касание) или +9 рукопашная (1d3+2 плюс яд, невооруженный удар); Полная атака +9 рукопашное касание (яд, ядовитое касание) или +9/+4 рукопашная (1d3+2 плюс яд, невооруженный удар); SA ядовитое касание, подобные заклинаниям способности; SC темновидение 120 футов, черты дроу, слепота при свете, говорить с пауками, сопротивление заклинаниям 21, форма паука; AL CE; Спасброски: Стойкость +6 (+10 против яда), Рефлексы +7, Воля +5 (+7 против заклинаний и подобных заклинаниям способностей); Сила 15, Ловкость 15, Телосложение 13, Интеллект 10, Харизма 17.

Навыки и умения: Подъем +5, Концентрация +12, Запугивание +6, Прыжок +7, Знание (природа) +4, Слушание +2, Поиск +2, Колдовство +3, Обнаружение +2; Увеличенное Призывание, Высокорожденный Дроу (РФ), Улучшенное Захватывание, Улучшенная Левитация (Под), Улучшенный Невооруженный Удар, Фокус Заклинания (призывание).

Языки: Эльфийский, Нижне-общий.

Ядовитое касание (Ex): Как свободное действие, Кси'ан может выделять яд, который она может доставлять касанием (контакт, DC Стойкости 14, 1d4 Силы).

Подобные заклинаниям способности: 1/день — танцующие огни, темнота, обнаружение добра, обнаружение магии, огонь фейри, левитация. Уровень заклинателя 10-й.

Черты эльфа: Кси'ан имеет иммунитет к эффектам магического сна. Если она просто проходит в пределах 5 футов от секретной или скрытой двери, она имеет право на проверку Поиска, чтобы заметить ее, как будто она активно искала ее.

Слепота при свете (Ex): Резкое подвергание яркому свету ослепляет Кси'ан на 1 раунд. Она ослеплена, пока остается в области воздействия.

Говорит с пауками (Su): Кси'ан может связываться с любым пауком или арахнидом, как свободное действие.

Форма паука (Su): Кси'ан может превращаться в Маленького, Среднего или Большого чудовищного паука три раза в день. Эта способность функционирует подобно *полиморфу*, за исключением того, что продолжительность - 40 минут. Возобновление нормальной формы требует стандартного действия, но не вызывает атаки возможности.

Известные заклинания колдуна (уровень заклинателя 7-й): 0-й — *кислотный всплеск, ошеломление, обнаружение магии, обнаружение яда, читать магию, палка (Под)* (DC 13), *касание усталости* (+9 рукопашное касание; DC 13); 1-й — *коррозийная хватка (Mag), ледяной кинжал (Mag)* (DC 14), *подъем паука, вызов маленького чудовищного паука (Под), истинный удар*, 2-ая — *кожа паука (Под)* (DC 16), *вызов роя, паутина* (DC 16); 3-я — *кислотное дыхание Местила (Mag)** (DC 17), *вызов большого чудовищного паука (Под)*.

*Имущество: кольцо защиты +3, знак отличия дома Врасл (плащ темной силы * 1/день), малый плащ смещения, кольцо свободы движения, 200 гр.*

16. Тюрьма

За этим дверным проемом - холодная, серая каменная палата, железные кандалы и куски костей видны через толстый слой пыли на полу.

Сонжар держал в этой тюрьме похищенных священников, когда не экспериментировал на них. Вход и выход функционируют точно так же, как таковые бараков рабов (область 5). Пыль и части костей на полу - останки нетереза - священника Моандера.

17. Склад

Это межпространственное место полно полок с пустыми стеклянными флягами. Маленькая палочка из железа и три бронзовых статуэтки скрыты среди фляг (DC Поиска 10).

18. Комната-кузница

За этим дверным проемом лежит пустая палата, построенная из невыразительного серого камня. Воздух, кажется, время от времени дрожит и мерцает, и когда это происходит, комната медленно завихряется и деформируется.

Магия, поддерживающая это пустое межпространственное место, значительно распалась, заставляя его мерцать в и из существования. Железный горн, когда-то занимавший ее, был сброшен на пол лаборатории (область 14), когда комната первый раз мигнула.

Магия комнаты продолжает функционировать периодически. Любой внутри ее, когда магия отказывает, проваливается в лабораторию, получая 1d6 пунктов урона. Комната вновь появляется через 1d8 раундов и продерживается 3d4 раундов перед проблеском и повторением процесса.

19. Палата Звезд Земли (EL 4)

Эта палата, кажется, не имеет потолка. Многочисленные трофеи — включая череп бехолдера, огромную кость динозавра, полный скелет эльфа и сохраненную голову некоего ангельского существа — постукивают на стенах.

Эта палата была у Сонжара местом для трофеев Сонжара. Каждый из четырех альковов содержит прозрачный *портал*, ведущий к месту назначения в некоторой другой части утерянной Имаскарской Империи.

На западной стене - *портал*, соединяющийся с областями 14, 12 и 3, и он работает подобно *порталу*, описанному в области 3. Если место назначения не определено, пользователь транспортируется в область 3.

На восточной стене - *портал*, который соединяется с палатами Сонжара (область 20). Он непрозрачен с этой стороны, но прозрачен с другой. Дурдин использует его, чтобы обнаружить зашедших в эту палату, чтобы иметь возможность подготовиться к бою.

Несколько зрительных порталов, просматривающих палату с пола до потолка, разбросаны по ее периметру.

Ловушка: Каждый трофей в этой палате защищен одиночным *глифом оберега*, который активизируется при касании.

Глиф оберега (Взрыв): CR 4; заклинание, переключение заклинания, без сброса; эффект заклинания (*глиф оберега* [взрыв], клерик 10-го уровня, 5d8 электричеством, Рефлексы DC 14 - вползину); многократные цели (все цели в пределах 5 футов); DC Поиска 28; DC Поломки Устройства 28.

Развитие: Член Дьяволов Дурдина прошел через угловой портал этой комнаты некоторое время назад и никогда с тех пор не возвращался. Дурдин раздумывает, идти ли за потерявшимся "мечом на продажу" или нанять для его спасения авантюристов.

20. Палаты Сонжара (EL 13)

Потолок этой роскошной спальней имеет 15 футов в высоту, а стены украшены фресками, напоминающими о четырех стихиях. На полу вдоль северной стены - линия разваливающихся и потертых шелковистых напольных подушек, некогда бывших протяженной кроватью. Старые стол и стул лежат в южной части комнаты. Некоторые из дверных проемов, кажется, никуда не ведут.

Портал на южной стене позволяет перемещаться на другие этажи башни. В остальном они идентичны порталам в областях 3 и 20.

Существо: Дурдин проводит много своего времени в этой комнате, планируя следующие действия своей банды.

Дурдин: Мужчина друу боец 12; CR 13; Средний гуманоид (эльф); HD 12d10+12; hp 78; Инициатива +4; Скорость 30 футов.; AC 21, касание 14, застигнутый врасплох 17; Базовая атака +12; Захватывание +14; Атака +19 рукопашная (2d6+10/17-20, +3 *анархический великий меч*); Полная атака +19/+14/+9 рукопашная (2d6+10/17-20, +3 *анархический великий меч*), SA подобные заклинаниям способности; SQ темновидение 120 футов, черты эльфа, сопротивление заклинаниям 23; AL CN; Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +8, Воля +5 (+7 против заклинаний и подобных заклинаниям способностей); Сила 14, Ловкость 18, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 16.

Навыки и умения: Подъем +12, Прыжок +12, Слушание +3, Бесшумное Движение +6, Поездка +6, Поиск +2, Чувство Мотива +3, Обнаружение +3; Раскол (В), Боевые Рефлексы (В), Адаптация к дневному свету (РИФ), Мастерство Экзотического Доспеха (доспех из паучьего шелка) (Под), Великий Фокус Оружия (великий меч), Великая Специализация Оружия (великий меч), Улучшенный Натиск Быка, Улучшенный Критический (великий меч) (В), Улучшенное Раскалывание (В), Силовая Атака (В), Фокус Оружия (великий меч) (В), Специализация Оружия (великий меч) (В).

Языки: Эльфийский, Нижне-общий.

Подобные заклинаниям способности: 1/день — *танцующие огни, темнота, огонь фейри*. Уровень заклинателя 12-й.

Черты эльфа: Дурдин имеет иммунитет к эффектам магического сна. Если он просто проходит в пределах 5 футов от секретной или скрытой двери, он имеет право на проверку Поиска, чтобы заметить ее, как будто он активно искал ее.

Имущество: +4 доспех из паучьего шелка (Под), +3 *анархический великий меч, кольцо муравьиного яда, микстура спешки, микстура лечения критических ран, микстура выносливости*, 400 гр.

Тактика: Если вторгшиеся без эскорта появляются в его палате, Дурдин атакует. Если ему угрожает что-либо серьезное, он убегает через *портал* или на Демиплан Сада (область 22), где объединяет силы с Евой.

21. Ванна

Главная особенность этой устланной мрамором комнаты - огромная керамическая бадья, содержащая *портал* на Элементный План Воды. На полке на стене стоит несколько разваливающихся мешков пыли, которая была некогда травами для ванной. Маленькое отхожее место в углу содержит *портал*, соединенный с ямой для отбросов (область 9).

Незрам Мироходец

Незрам, малхорандский волшебник, известный как Мироходец, возвратился на Фаэрун после почти семисотлетнего отсутствия. Хотя он - владыка магии транспортирования, *порталов* и пргулок по планам, Мироходец, возможно, лучше известен своей любовью к магии, основанной на драгоценных камнях.

Слухи о летучем городе нетерезов и выжившей колонии древних врагов его народа привели Незрама на Фаэрун. Мироходец обеспокоен тем, что прежде неизвестное имаскарское царство может поставить под угрозу его любимую империю.

После своего возвращения Незрам обнаружил, что его старая башня лежит в руинах, а книга заклинаний пропала. С помощью своих живущих потомков, незрамитов, великий волшебник теперь строит новую башню в городе Незрас на восточных склонах Гор Меча Малхоранда. Он недавно узнал, что его книга заклинаний, *Уникальный Магериас*, теперь принадлежит Маиви Звездная Мантия (CN женщина полудроу волшебник 13/архимаг 3), дочери последнего Куарры Каттир, но он еще не решил, как вернуть ее.

Мироходец очарован драгоценными камнями, очевидно, из-за полудюжины уникальных заклинаний, основанных на драгоценных камнях, которые он разработал. В его робу вложена почти дюжина магически настроенных драгоценных камней, требующих лишь, чтобы касание по его воле активизировало их.

Незрам: Мужчина человек (мулан) волшебник 22; CR 22; Средний гуманоид; HD 22d4+88; hp 143; Инициатива +9; Скорость 30 футов; AC 21, касание 15, застигнутый врасплох 16; Базовая атака +11; Захватывание +13; Атака +17 рукопашная (1d4+6/19-20, +4 кинжал *великого рассеивания*); Полная атака +17/+12 рукопашной (1d4+6/19-20, +4 кинжал *великого рассеивания*); SQ фамильяр, выгоды фамильяра, сопротивление заклинаниям 20; AL LN; Спасброски: Стойкость +15, Рефлексы +16, Воля +20; Сила 14, Ловкость 20, Телосложение 18, Интеллект 24, Мудрость 17, Харизма 13.

Навыки и умения: Концентрация +29, Ремесло (огранка) +27, Расшифровка Записи +32, Скрытность +10, Знание (тайны) +32, Знание (история) +24, Знание (религия) +24, Знание (планы) +31, Слушание +5, Поиск +12, Колдовство +36, Обнаружение +10, Настороженность *, Настройка Драгоценного Камня (В), Создание Чудесного Предмета (В), Великое Проникновение Заклинания, Увеличение Заклинания (В), Улучшенное Контрзаклинание, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Вместимость Заклинания (10-й уровень), Магический Ремесленник (Настройка Драгоценного Камня), Ускорение Заклинания (В), Реактивное Контрзаклинание *, Написание Свитка (В), Подпись Заклинания (*сапфировый экран ограждения Незрама +*), Мастерство Заклинания (*дезинтеграция, рассеивание магии, огненный шар, аметистовая аура Незрама +, экран изумрудной энергии Незрама +, сапфировый экран ограждения Незрама +*), Проникновение Заклинания.

+ Новое заклинание, описанное в Главе 1.

Языки: Чесентский, Общий, Драконий, Дурпари, Гоблинский, Малхорандский, Унтерский.

Фамильяр: фамильяр Незрама - крыса по имени Незлит. Фамильяр использует лучшие из своих и Незрама базовых бонусов спасбросков. Способности и характеристики существа подытожены ниже.

Выгоды фамильяра: Незрам получает специальные выгоды от наличия фамильяра. Это существо предоставляет Незраму +2 бонус на спасброски Стойкости.

Настороженность (Ex): * Незлит предоставляет своему владельцу Настороженность, пока находится в пределах 5 футов.

Эмпатическая связь (Su): Незрам может общаться телепатически со своим фамильяром на расстоянии до 1 мили. Владелец имеет такую же связь с предметами или местом, что и фамильяр.

Доля заклинаний (Su): Незрам может любым заклинанием, которое он накладывает на себя, также затрагивать своего фамильяра, если тот находится в пределах 5 футов от него. Он может также читать заклинание с целью "на себя" на своего фамильяра.

Наблюдение на фамильяре (Sp): Незрам может наблюдать за своим фамильяром, как будто наложив залинание *наблюдение*, однажды в день.

Подготовленные заклинания волшебника (уровень заклинателя 22-й): 0-й — *обнаружение магии, свет, читать магию* (2); 1-й — *достичь языки, жир, удержание портала, идентификация, магическая ракета, верховое животное*; 2-й — *ослепение монстра* (DC 19), *обнаружение мысли* (DC 19), *порыв ветра* (DC 19), *невидимость, защита от стрел, опалюющий луч* (+15 дальнее касание); 3-й — *анализ портала, рассеивание магии* (2), *смеещение, полет, аметистовая аура Незрама +*; 4-й — *дверь измерений, размерный якорь, великая невидимость, экран изумрудной энергии Незрама +, наблюдение* (DC 21); 5-й — *конус холода* (DC 22), *сапфировый экран ограждения Незрама +, стенопроход, любопытные глаза, стена силы*; 6-й — *анализ двомера, дезинтеграция* (DC 23), *великое рассеивание магии, отражение* (DC 23), *истинное видение*; 7-й — *великий тайный вид, камнепрыг* (Mag), *рубиновый луч реверсирования* (Mag), *великий телепорт, телепорт объекта*; 8-й — *замок измерений, лабиринт, чистый разум* (DC 25), *призматическая стена* (DC 25); 9-й — *эфирность, врата, слово силы убить, желание*.

+ Новое заклинание, описанное в Главе 1.

Имущество: *наручи доспеха +6, +4 кинжал великого рассеивания* (РИФ), *перчатки Ловкости +4, настроенные драгоценные камни* (антиматическое поле, темновидение, падение пера, полет, чистый разум, защита от заклинаний, смена формы, обращение заклинания, великий телепорт, водное дыхание, хождение по ветру, кольцо уклонения, кольцо ограждения разума, скарабей защиты, плащ сопротивления) +4.

Незлит: Фамильяр крыса; CR —; Крошечная магическая тварь; HD 22d8; hp 71; Инициатива +2; Скорость 15 футов, подъем 15 футов, плавание 15 футов; AC 25, касание 14, застигнутый врасплох 23; Базовая атака +11; Захватывание +0; Атака или Полная атака +15 рукопашная (1d3-4, укусы); Пространство/досягаемость 2 1/2 фт/0 фт; SQ доставка заклинаний касанием, улучшенное уклонение, видение при слабом освещении, нюх, говорить с владельцем, говорить с грызунами, сопротивление заклинаниям 27; AL CN; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +9, Воля +14; Сила 2, Ловкость 15, Телосложение 10, Интеллект 16, Мудрость 12, Харизма 2.

Навыки и умения: Баланс +14, Подъем +14, Концентрация +25, Ремесло (огранка) +23, Скрытность +23, Бесшумное Движение +10, Поиск +8, Обнаружение +6, Плавание +14; Заклинание Фамильяра (*дезинтеграция*), Ловкость с Оружием.

Доставка заклинаний касанием (Su): Незлит может доставлять заклинания касанием для Незрама (см. Фамильяры в "Руководстве Игрока").

Улучшенное уклонение (Ex): Если Незлит подвергнут любому эффекту, который обычно позволяет ему делать попытку спасброска Рефлексов для половины урона, он не получает урона вообще при успешном спасброске и половину урона, если спасбросок провален.

Говорить с владельцем (Ex): Незлит может устно связываться с Незрамом. Другие существа не понимают этой связи без магической помощи.

Говорить с грызунами (Ex): Незлит может говорить с грызунами. Такая связь ограничена интеллектом соответствующих существ.

Навыки: Незлит имеет +4 расовый бонус на проверки Скрытности и Бесшумного Движения и +8 расовый бонус на проверки Баланса, Подъема и Плавания. Он использует свой модификатор Ловкости вместо модификатора Силы для проверок Плавания и Подъема. Он может всегда брать 10 на проверку Подъема или Плавания, даже если его несет или ему угрожают. Он может использовать действие бега при плавании, если плывет по прямой линии.

22. Демиплан сада (EL 8)

За этим дверным проемом находится словно пришедший из другого мира, освещенный солнцем сад под безоблачным ярко-голубым небом. Ряды и ряды деревьев, клонящихся от яблок, груш и других плодов, уходят вдаль.

Сонжар создал круглый демиплан почти в милю диаметром, в котором высадил сотни плодовых деревьев. Сад гудит от пчелиного жужжания и бесконечно тепл и ароматен. Поскольку здесь нет хищников, пчелы распространились по всему демиплану. В саду также живет тифлинг по имени Ева.

Существо: Беженец из Тэя, Ева сбежала в Подземье перед объединением Дьяволов Дурдина. Если она не медитирует под деревом, то собирает плоды и мед для Дурдина и его банды.

Ева: Женщина тифлинг монах б/монах долгой смерти (РИФ) 2; CR 8; Средний аутсайдер (абориген); HD 8d8; hp 36; Инициатива +2; Скорость 50 футов., полет 50 футов (средне); AC 15, касание 15, застигнутый врасплох 14; Базовая атака +5; Захватывание +7; Атака +7 рукопашная (1d10+2, невооруженный удар); Полная атака +6/+6 рукопашная (1d10+2, невооруженный удар с потоком ударов); SA удар ки (магический), подобные заклинаниям способности; SQ темнота, темновидение 60 футов, уклонение, жуткий саван, использование яда, чистота тела, сопротивление холоду 5, электричеству 5 и огню 5, медленное падение 30 футов, неподвижный разум; AL LN; Спасброски: Стойкость +5 (+6 против смертельных эффектов), Рефлексы +10 (+11 против смертельных эффектов). Воля +10 (+11 против смертельных эффектов, +12 против заклинаний и эффектов зачарования); Сила 15, Ловкость 14, Телосложение 10, Интеллект 14, Мудрость 15, Харизма 10.

Навыки и умения: Оценка +4, Баланс +6, Блеф +3, Концентрация +2, Ремесло (алхимия) +7, Ремесло (изготовление яда) +9, Искусство Побега +7, Излечение +5, Скрытность +12, Прыжок +6, Знание (тайны) +10, Бесшумное Движение +10, Обнаружение +9, Кувырок +7; Отклонение Стрел (В), Извергская Родословная (РФ), Парение, Улучшенная Подсечка (В), Улучшенный Невооруженный Удар (В), Крылья Аутсайдера (РФ), Ошеломляющий Кулак (В).

Языки: Общий, Инфернал, Малхорандский, Рашеми.

Подобные заклинаниям способности: 3/день — защита от добра; 1/день — отравы (DC 11). Уровень заклинателя 8-ой.

Темнота (Sp): Ева может использовать *темноту* однажды в день (уровень заклинателя 8-й).

Уклонение (Ex): Если Ева подвергнута любому эффекту, который обычно позволяет ей делать попытку спасброска Рефлексов для половины урона, она не получает урона вообще при успешном спасброске.

Жуткий саван (Ex): DC любой проверки Сбора Информации, бардского знания или подобной проверки, сделанной, чтобы узнать о Еве, увеличивается на 2.

Использование яда: Ева квалифицирована в использовании яда и никогда не рискует случайно отравиться при применении яда к оружию.

Чистота тела (Ex): Ева иммунна ко всем нормальным болезням. Магические и сверхъестественные болезни все же затрагивают ее.

Медленное падение (Ex): Находясь в пределах досягаемости рукой стены, Ева может использовать это, чтобы замедлить свой спуск при падении. Ева получает урон, как будто падение было на 30 футов короче фактического.

Неподвижный разум (Ex): Ева получает +2 бонус на спасброски против заклинаний и эффектов школы зачарования.

Тактика: Если приблизиться к ней, Ева поднимается в воздух и применяет яд к своим рукам, а затем атакует противников невооруженными атаками.

Глава 5

Царства

Высокого Леса

В далекие-далекие времена, когда Высокий Лес охватывал земли от Реки Дессарин до Серых Пиков, поднимались многочисленные эльфийские и dwarfsкие царства. Dwarfsкие королевства были сильны своими работами с металлом и камнем, в то время как эльфы взращивали великие цивилизации. В течение многих веков эти царства процветали, перенося повторяющиеся вторжения орков, войны среди эльфов и налеты из Подземья. Однако, в конечном счете все эти цивилизации были обречены на падение.

Единственный акт призывания извергов, имевший место почти пятьсот лет назад, привел к демоническому пожарищу, пожравшему эльфийские королевства Высокого Леса и его соседей, навсегда изменив Север. Высокий Лес и его горы вновь стали дикими и заросшими местами, в которых лежат утерянные чудеса этих ушедших цивилизаций.

Высокий Лес усеян руинами трех эльфийских цивилизаций, последовавших за древним Эривандааром. Здесь, в глубоком лесу, далеко от более известных руин Кормантира, лежат старые останки великих лесных обществ, некогда селившихся под этими деревьями. Изящная архитектура этих забытых эльфийских городов все еще удивительно хорошо сохранилась. Тонкие шпили, красивые башни и древние храмы предлагают фантастические места для исследования их авантюристами, антикварами и искателями сокровищ. Магия *мифалей*, защищающих эти места, значительно уменьшилась с уходом эльфов из Высокого Леса, но эти древние защиты все еще довольно сильны.

В горах к северу и к востоку от Высокого Леса щитовые dwarfsкие древности высекали два великопепных царства. В пределах Серых Пиков, Нетерских Гор, Горы Ровин и Ледяных Гор лежат руины многих великих dwarfsких твердынь того периода. Большинство великих залов, лабиринтообразных шахт и массивных литейных заводов этих царств все еще целы и невредимы, словно завещание долговечности dwarfsких работ по камню.

История

Последняя глава в истории эльфов Высокого Леса началась почти десять тысяч лет назад, когда некоторые солнечные эльфы возвратились в лес и основали нацию Силуваниди среди руин Эривандаара.

Лунные эльфы, прибывшие вскоре после этого, основали скрытое королевство Шаррвен в лесистых областях на юге. Последним и самым могущественным из эльфийских царств, возвысившихся в Высоком Лесу, был Иэрлэнн, мощное королевство лунных эльфов и лесных эльфов, которое, как считают, конкурировало с легендарным Кормантиром духом и знаниями.

Тем временем в горных пиках и глубочайших пещерах щитовые dwarfsкие вырезали две могущественных нации. Делзун, великое Северное Королевство, поднялось цепью неприступных крепостей-цитаделей по всем Горам Ровин и Нетер. Аммариндар, с другой стороны, был секретным dwarfsким царством, богатым тайными знаниями и работами по металлу.

Не так давно интерес к Высокому Лесу начал возрождаться. Эльфы возвратились в свои древние дома, и новое царство, известное как Серебряные Марши, появились на земле старого Делзуна. Восстановление давно потерянных наследственных земель - новый лозунг цивилизованных царств Севера, и пока что эти усилия многообещающи.

Линия времени

Год	Событие
-9000	Заканчивается Пятая Война Короны. Эльфы Эривандаара покидают Высокий Лес.
-8400	Несколько солнечных эльфов возвращаются, основывая Силуваниди в северо-западном пределе Высокого Леса.
-7600	Лунные эльфы и несколько солнечных эльфов разочаровываются ростом элитизма Силуваниди и основывают Шаррвен в южных пределах Высокого Леса.
-5300	Эльфы Силуваниди возводят <i>мифаль</i> в городе Адофаэраниди и переименовывают его в Миф Адофаэр.
-5000	Выжившие из Дома Длардрагет, клана демонокровных солнечных эльфов, бегут из Аркорара в Силуваниди.
-4800	Длардрагеты ниспровергают несколько мощных силуванидских домов солнечных эльфов и, поощряя кровосмешение эльфов и демонов, создают фей'ри. Дома фей'ри скрывают свое секретное наследие и приходят к владению великой силой в Силуваниди.
-4700	Знать Шаррвена, стремящаяся ограничить честолюбивых силуванидцев, основывает королевство Иэрлэнн.
-4500	Эльфийский древесный город Теувеамантаар основан на месте нынешних Высоких Деревьев и назван столицей Иэрлэнна.

- 4500 Высокие маги из Аркорара выслеживают Дом Длардрагет до секретного логовища под Рогом Аскала. При помощи ирлэнских сил они убивают нескольких Длардрагет. Другие Сслуванидские дома под влиянием Длардрагет принимают ответные меры, начиная Войну Семь Цитаделей. Сария Длардрагет и ее сыновья захвачены, но ведомые фей'ри силуванидцы борются.
- 4440 Иэрлэнн давит на Силуваниды. Силуванидцы открывают несколько древних цитаделей Эривандаара и оснащают своих воинов оружием Вишаантара. Эта тактика вергает Шаррвен в войну.
- 4300 Война Семи Цитаделей заканчивается, и Иэрлэнн насильственно присоединяет Силуваниды. После обнаружения обмана фей'ри, незараженные силуванидскими высокими магами, вводят город Миф Адофаэр в магический застой, по сути уходя в далекое будущее, чтобы избежать связи с домами фей'ри. Большинство выживших воинов-фей'ри заключены в Нар Керимхоарте (Безымянном Подземелье), но некоторые избегают захвата и в конечном счете порождают долговечные дома демонфей, успешно скрывающие свою природу.
- 4100 Щитовые дварфы заселяют Горы Серого Пика.
- 3900 Основан Делзун, великое Северное Королевство дварфов.
- 3843 Основан город друу Чед Насад, начинаются столетия раздора между друу и дварфами Аммариндара.
- 3830 Эльфы Иэрлэнна учат магии людей Нетерила.
- 3416 Закончена Нижняя Дорога, подземный торговый маршрут, связывающий Делзун с городами нетерезов.
- 3373 Король Азкулдар из Аммариндара начинает торговые отношения со владеющими магией людьми Нетерила.
- 2770 Фей'ри, пережившие падение Силуваниды, тайно выпускают орды монстров в южном Высоком Лесу. Существа уничтожают Шаррвен, прежде чем может прибыть помощь. Король Коннар IV из Аммариндара затем побеждает многих из существ, включая красного вирма Ритаэросурффела, Губителя Шаррвена.
- 1900 Закончена Цитадель Фелбарр.
- 897 Король Олаурин, величайший король-герой Аммариндара, убитым глубинным драконом Эртунгароном.
- 550 *Год Блестящей Пыли:* Король Азкулдар III из Аммариндара тайно создает Ксотол, магически колледж, которому требуется принимать меры против все более и более антагонистических нетерезов.
- 500 *Год Бегущих Единорогов:* Закончена Цитадель Сундбарр.
- 372 *Год Наблюдения Совы:* Эльфы Иэрлэнна основали Аскалхорн.
- 339 *Год Расколотых Сетей:* Нетерил, Империя Магии, падает. Тело сиюминутного бога Карсуса падает на землю в восточной области Высокого Леса.
- 335 *Год Семи Духов:* Иллусканский арканист Маэрин Иммар заказывает Фарделверу и другим ремесленникам-дварфам Делзуна построить Гонтлгрим.
- 334 *Год Ярости Трех Морей:* Дварфы строят Блокгауз Бесендара на месте, где в наши дни будет стоять Эверлунд.
- 333 *Год Униженных Приютов:* Аскалхорн и Цитадель Сундбарр принимают человеческих беженцев из Нетерила. Поскольку Узкое Море пересыхает, дварфы начинают медленно покидать Аскоур.
- 286 *Год Грязных Крбуждений:* Закрыт Ксотол.
- 272 *Год Поющих Камней:* Закончена Цитадель Адбар.
- 111 *Год Ужасной Злобы:* Делзун опустошен бесчисленными орскими нападениями, которые также уничтожают другие королевства Севера. Эльфы Илианбрюэна, Рилитара и Иэрлэнна объединяются, чтобы разбить силы орков и остановить их буйство в Высоком Лесу и в Долине Дессарин.
- 104 *Год Звездного Жеребца:* Дварфы покидают Блокгауз Бесендара.
- 100 *Год Черного Единорога:* Подземное царство Делзуна падает перед существами Подземья. Поверхностные дварфские цитадели выдерживают атаку и остаются в руках дварфов.
- 1 *Год Восхода Солнца:* Дварфы Аммариндара заканчивают Цитадель Яунорот.
- 273 *Год Восхищенных Дварфов:* Три клана дварфов из Аммариндара и Цитадели Фелбарр вместе мигрируют в Миф Драннор.
- 329 *Год Закрытого Свитка:* Орки разграбляют поверхностную крепость Цитадели Сундбарр.
- 515 *Год Фривольного Обмена:* Люди из Аскалхорна переселяются Блокгауз Бесандера и переименовывают его в Эверлунд.
- 590 *Год Крутящегося Листа:* Эльфийские и человеческие волшебники из Аскалхорна, Иэрлэнна, Эверески, Сильверимуна и Миф Драннора возводят волшебническую *мифаль* над ирлэнским городом Глорачиндаар, таким образом основывая Миф Глорач.
- 714 *Год Гибели:* Падение Миф Драннора.
- 820 *Год Бродячего Тирана:* Арканист Уилгрет вызывает первых дьяволов в Аскалхорн.
- 864 *Год Сломанной Ветки:* Орки Орды Нижних Бивней наводняют Миф Глорач.
- 880 *Год Раскрытых Секретов:* Человеческие волшебники под влиянием фей'ри вызывают первых демонов в Аскалхорн.
- 882 *Год Проклятия:* Демоны и дьяволы бьются в Аскалхорне. Торжествующие демоны текут дальше, вызывая падение Иэрлэнна и Аммариндара. Дварфы позволяют человеческим беженцам поселиться в поверхностных твердых цитадели Сундбарр.
- 886 *Год Падшей Просеки:* Арфисты размещают обереги вокруг Хеллгейт Кипа, чтобы не дать демонам использовать их способности *врат*.
- 890 *Год Горящего Дерева:* Демоны из-под Хеллгейт Кипа начинают строить туннели, чтобы обойти обереги Арфистов.
- 912 *Год Внезапного Путешествия:* Демоны строят туннель из-под Хеллгейт Кипа до Нетерских Гор.
- 1104 *Год Темного Рассвета:* Цитадель Фелбарр атакована орской ордой во главе с орским вождем Оболдом, нанеся поражение воинам Сильверимуна в Битве Множества Стрел. Крепость попадает в руки орков и становится известной после этого как Цитадель Множества Стрел.
- 1221 *Год Замерзшего Цветка:* Демоны строят туннель от Хеллгейт Кипа до покинутых туннелей павшего Аммариндара.
- 1230 *Год Долгой Вахты:* Орки прорываются в Сильверимун и входят в город, но отбиты Арфистами и эльфами.
- 1356 *Год Вирма:* Демоны строят туннель от Хеллгейт Кипа до Безымянного Подземелья.
- 1367 *Год Щита:* При помощи рыцарей Сильверимуна дварфы отбивают Цитадель Фелбарр.
- 1369 *Год Перчатки:* Арфисты уничтожают Хеллгейт Кип. Выжившие демонфей Дома Длардрагет освобождены после

- тысячелетий заключения. Высокий Лес расширяется под руководством Турланга Треанта.
- 1371 *Год Бесструнной Арфы:* Основаны Серебряные Марши. Силы Опустошающего Легиона охраняют Северный Пик.
- 1372 *Год Дикой Магии:* Демонфей занимают Миф Глорач. Появляется Город Шейд.
- 1373 *Год Бродячих Драконов:* Возглавляемый Кааниром Вхоком Скипетровым, Опустошающий Легион бьется против друу Мензоберранзана.
- 1374 *Год Штормов Молний:* Демонфей Сария Длардрагет освобождает фей'ри, заключенных в Безымянном Подземелье. Ее армия орков, огров и фей'ри побеждена эльфами Высокого Леса и силами Эверески, Эвермита и Сильверимуна.

Хранители прошлого

История Высокого Леса богата рассказами о героических войнах и битвах, о полученной любви и потерянных королевствах. Поскольку такие истории все еще популярны, персонажи могут узнать многое об утерянных эльфийских и dwarфских королевствах Севера, просто слушая рассказы и песни в общественных домах. Так как падение королевств Высокого Леса произошло по dwarфским и эльфийским меркам сравнительно недавно, информация в этих рассказах все еще относительно точна.

Арфисты

Столетнего возраста организация, известная как Арфисты, долго была силой для политической стабильности и социального правосудия на Севере. Те-Кто-Арфа высоко ценят прошлое и стремятся сохранять его в песнях и рассказах так, чтобы другие могли оценить жизненные уроки, преподанные историей. Такое знание становится особенно уместным, когда прошлые события яростно вторгаются в настоящее).

Изаи Туннванган (CG женщина лесной эльф рейнджер 9/агент Арфистов 2) знает больше о древних ирлэннских эльфах, чем любой другой Арфист. Она посвятила свою жизнь идеям Арфистов и, возможно, является самым старшим Арфистом, действующим в настоящее время в Высоком Лесу. Изаи недавно осматривала Старую Дорогу в восточной части леса, ища ключи, которые могли бы объяснить недавнее исчезновение в этой области нескольких эльфов.

Песни и истории

Однако, некоторая информация не просто похода в таверну. Лес Печали, таинственное кольцо деревьев, расположенное глубоко в Высоком Лесу, обеспечивает мистические видения прошлого тем, кто ищет знание. С другой стороны, персонажи могут разыскать dwarфа, который может спеть Панихиду Делзуна, эпическую песню, которую знают лишь барды-dwarфы.

Панихида Делзуна

Лишь горстка бардов-dwarфов Севера знает эту мрачную балладу, и она никогда не была переведена на языки кроме Dwarфского. Всего лишь несколько людей и эльфов когда-либо были привилегированы услышать целиком песню, длящуюся почти 30 часов.

Панихида Делзуна пересматривает историю северных щитовых dwarфов, от возвышения их могущественных городов до их поселения на землях в пределах Серебряных Маршей. В длинную панихиду вплетены истории величайших героев Делзуна, смертельнейших врагов, жесточайших битв и утерянных сокровищ — подобных которым с тех пор не видали.

Ойлин Мрачный Язык (NG мужчина щитовой dwarф бард 13) из Цитадели Фелбарр был назван хранителем панихиды Королем Эмерусом Корона Войны. Этот полуофициальный титул определяет Ойлина как единственного dwarфа, который может добавлять новые линии к эпической истории Северного Королевства. Dwarфские барды, желающие узнать истории панихиды, должны продемонстрировать и знания, и навыки (12 разрядов в Знании [история] и в Исполнении [пение]), прежде чем Ойлин согласится преподавать это им.

Лес Печали

Скрытая в плотном лесу Бега Единорога, эта маленькая роща магических дубов была высажена древними эльфами Эривандаара. Листья этих меревьев меняют цвет подобно таковым нормальных дубов, но никогда не падают с ветвей. Они просто становятся летом зелеными, красно-золотыми осенью и коричневыми зиме, а затем снова зеленеют весной.

Лес Печали служит живым регистратором эльфийской истории. Эти деревья, корни которых, как считают, касаются корней каждого из деревьев Высокого Леса, содержат историю эльфов более чем за десять тысяч лет.

Эльфы Шаррвена назвали эту рощу Лесом Печали, потому что история, связанная с ним, была полна печали, смертей и войн. Лес Печали - не оракул и не дает ответов на заданные вопросы. Скорее те, кто идет туда искать знание, вовлекаются в невероятно жизнеподобное видение, в котором они должны взаимодействовать с призрачными изображениями народов, мест и давних событий. Эти образы столь ярки, что пробуждающиеся от видения часто сжимают древнюю реликвию или имеют кровотокающую рану.

Важные места

Высокий Лес, Нетерские Горы и Серые Пики содержат некоторых из интереснейших мест на всем Фаэруне. Большинство подземелий этого региона не только трудно достичь, но также и чрезвычайно опасен посещать. Древние магические силы, извергские военачальники и сверхъестественные погодные явления - лишь некоторые из ужасов, которые ждут исследователей.

Аммариндар

Аммариндар, более южное царство-побратим Делзуна, когда-то охватывало всю гряду Серых Пиков, а также как обширную область под Долиной Делимбайр до края Высокого Леса. Щитовые дварфы этого королевства селились прежде всего в центральных Серых Пиках, но они также основали большую шахтерскую колонию в горах к северу от Высокого Промежутка.

Аммариндар был сравнительно молодым царством по сравнению с Делзуном или Шанатаром, но, испытывая недостаток влияния и размеров, оно с лихвой наверстывало это богатством. Дварфы Аммариндара добывали огромные количества адамантиновой руды из-под Серых Пиков и делали из металла легендарные комплекты доспехов, принесших в Аммариндар великое процветание. Поскольку королевство не подвергалось разрушительным орским атакам, бесконечно угрожавшим королевствам дварфов на севере и юге, оно стало устойчивым в своем процветании.

Аммариндар пережил возвышение и падение многих соседних королевств, включая Нетерил и Шаррвен, только и сам наконец пал перед нападением демонов. Поскольку конец пришел без предупреждения, дварфы, бегущие от убийственных орд из Аскалхорна, были вынуждены бросить большинство своего имущества, включая свое золото и драгоценные камни. Таким образом, тайники торопливо захороненных сокровищ и дварфских семейных реликвий все еще лежат, рассеянные по всем туннелям и залам под Серыми Пиками.

Граждане Аммариндара выбрали пустоты области огромного размера для размещения своей общины так, чтобы иметь много места для зданий и дорог. Большинство структур Аммариндара имеют приблизительно сферическую форму, и каждая, кажется, вытекает из окружающего камня. Защищенные от внешних стихий и до недавнего времени незанятые, руины Аммариндара пережили столетия более или менее неповрежденными. Изящно выгнутые туннели и залы столицы и окружающие ее клановых владений многое показывают о том, как жили дварфы старого Аммариндара.

Попытка достичь руин Аммариндара может бросить немалый вызов обитателям поверхности. Каменные гиганты в Серых Пиках взялись сбрасывать нарушителей с гор в нижние долины, а гоблины из Декантера наводняют южные склоны. Присутствие гоблинов притягивает синих драконов, устроивших что логовища на верхушках гор, на поиск легкой добычи. Посетители, использующие для достижения Аммариндара вырытые демонами туннели под горами, рискуют столкнуться с патрулями Опустошающего Легиона.

Цитадель Яунорот

Цитадель Яунорот была построена в ответ на возрастающее беспокойство об орских вторжениях, направленных на дварфов Севера. Крепость служила южным бастионом Аммариндара и никогда не была атакована, пока орды Аскалхорна не пошли на штурм королевства.

Одна из ключевых битв за Аммариндар произошла в Цитадели Яунорот. Защитники, возглавляемые Принцессой Олммой, сестрой Королевы Хелммы, были явно обречены, но их самопожертвование обеспечило драгоценное время, позволив дварфам сбежать на юг, достигнув безопасных мест.

Руины этой круговой дварфской твердыни, встроенной в склон горы с видом на Проход Выбеленных Костей, включает миль изогнутых дварфского размера туннелей, простирающихся под всеми Серыми Пиками. Единственный грубо высеченный туннель, проделанный гоблинами, соединяет нижние пределы Яунорота с шахтами Декантера.

Много привидений и другие существа нежити все еще заполняют Яунорот, бродя по туннелям и зовя свои давно мертвые семьи. Дух Принцессы Олммы (LN женщина щитовой дварф привидение боец 6) все еще командует этими отрядами и может в случае необходимости собрать их для боя.

Северный Пик

К северу и к западу от Высокого Промежутка есть маленькая группа сильно изрытых туннелями гор, которые все вместе известны по имени Северный Пик, где был расположен самый активный добывающий комплекс Аммариндара. Богатые адамантиновой рудой, шахты Северного Пика обеспечивали сырье для создаваемых дварфами доспехов, носимых элитными силами Иэрлэнна, Нетерила и Иллефарна. Теперь Северный Пик служит военным лагерем гарнизона извергского Опустошающего Легиона — огромной армии танарукков (РФ), орков и других демоноподобных во главе с полудемоном Кааниром Вхоком (СЕ мужчина человек полуизверг боец 7/жулик 2/волшебник 6).

Гарнизон командует лейтенант Вхока, Трауг (СЕ мужчина танарукк боец 6/колдун 2), занимающийся безопасностью Северного Пика, в то время как его владыка ведет войну с дроу Мензоберранзана. Трауг расстраивается все больше и больше, поскольку ороги (РФ) Сплендаррморнна проводят все более и более частые набеги на лагерь. Тот факт, что в этих атаках оказываются убитыми только танаруки, заставил Трауга задаваться вопросом о побуждениях орогов. Так как все его усилия договориться с ними потерпели неудачу, Трауг теперь устремлен на порабощение орогов в наказание за их атаки на Опустошающий Легион.

Королевские пещеры Сплендаррморнна

Сияющая Гора, самая западная из Серых Пиков, была местом королевской столицы Аммариндара. За столетия рытья и формирования камня дварфы опустошили большую часть горы, создав огромное центральное убежище, окруженное несколькими огромными пещерами. Обширные залы Аммариндара были связаны вместе сетью широких туннелей. Мягко изгибающиеся каменные пути соединяли различные уровни открытых площадей города, создавая великолепную каменную паутину дорог.

Центром Сплендарморна был легендарный Адамантиновый Дворец, замок, построенный полностью из черного металла, в честь которого он и был назван. Большинство его внутренних стен и потолков было украшено гравированными изображениями, инкрустированными драгоценными металлами и усеянными драгоценными камнями. Хотя большинство золота, серебра и драгоценных камней с гравюр растащили, достаточное количество их все еще остается здесь, демонстрируя обширное богатство, которым командовали жившие здесь дварфы.

Единственный внешний вход в Королевские Пещеры находится позади Сияющими Порогами, высоко над Рекой Делимбаир. Великие адамантиновые ворота города все еще лежат там, где они упали пятьсот лет назад. Захватчики оставили после себя немного пригодных для переноса богатств города — фактически, Арфисты предупреждают, что авантюристам, ищущим древние сокровища Аммариндара, лучше стоит поискать в руинах Хеллгейт Кипа.

Сплендарморн недавно стал домом почти двухсот орогов из Нижнего Подземья. Их лидер Уфарскаддун (LE мужчина орог боец 13) обнаружил руины два года назад при розыске базы для вторжений на поверхностные земли. Заняв участок, ороги начали избавлять руины от нежити и извергских жителей, готовясь увеличить размеры своей армии. Но Уфарскаддуну, вероятно, придется приостановить на некоторое время свои планы завоеваний, потому что перед ним теперь стоит непредвиденная дилемма. Его патрули захватили несколько танарукков (РФ) в туннелях за пределами Сплендарморна. Уфарскаддун объявил эти оркские отродья демоническими и приказал уничтожить их, но он предвидит время в ближайшем будущем, когда он должен будет пойти крестовым походом против этих зараженных извергами аберраций. Но так как силы лидера орогов намного слабее таковых Опустошающего Легиона, он должен выждать время, убеждая другие племена орогов Подземья присоединиться к нему.

Аталантар

Основанный в 183 DR Уттраэлом Омаром, так называемым Королем-Оленем, Аталантар был расположен прямо на юг от того, что является теперь Высоким Лесом. Король-Олень высек свою нацию среди диких троллей и хобгоблинов, недоверчивых эльфов и дварфов, не особенно заботящихся о жизни поверхностных обитателей. Уттраэл, бывший авантюрист, использовал свою естественную способность лидерства для объединения лишенных лидеров сельскохозяйственных общин по Реке Делимбаира в преуспевающее королевство фермеров, охотников и солдат. Молодое королевство Аталантар казалось предназначенным для величия и процветания во времена рушащихся империй — до смерти Короля-Оленя в 116 DR.

Когда их отец погиб в битве против огромной орды орков, семь принцев Аталантара пали в препирательство за трон, и их конфликту скоро вырос в прямую войну. В конечном счете старший сын короля, Белаур Омар, захватил трон в 218 DR при помощи самых могущественных магов царства. Но в отличие от своего мудрого, политически проницательного отца Белаур, был тупым тормозом, которым легко управляли его свежее испеченные "друзья". Маги, сила которых защитила его трон, быстро стали истинными правителями Аталантара, и Король Белаур уменьшился до статуса простой марионетки. Простой народ Аталантара боялся и ненавидел этих "лордов-магов", особенно Ундарла, так называемого Королевского Мага.

К 224 DR пятеро из братьев Белаура или исчезли или умерли (по приказу Белаура или в результате своего собственного коварства), а последний жил в далеком Калимшане. В Аталантаре остался всего один Омар, помимо короля — молодой Эльминстер, переживший разрушение своей домашней деревни и убийство своих родителей Ундарлом. В то время как Ундарл и марионеточный король Белаур сосредоточили свою хватку на королевстве, Эльминстер укрывался под разнообразными псевдонимами, все время изучая магию и строя план мести.

В 240 DR Эльминстер вернулся в столицу Хастарл в возрасте 28 лет и исполнил свой план мести. Он разрушил правление лордов-магов и убил и Короля Белаура, и Королевского Мага Ундарла, обнаружив, что последний на самом деле юань-ти. (Однако, даже эта личина его была лишь маской, потому что Ундарл фактически был одним из страшных малагримов с Плана Тени). Затем своей властью последнего принца Аталантара Эльминстер короновал объявленного вне закона рыцаря Хелма Каменного Клинка как нового короля Аталантара. Оставив свою родину в хороших руках, Эльминстер, теперь уже Избранный Мистры, отбыл в город Кормантора. Печально, но Аталантар после этого просуществовал лишь немногим более столетия. В 342 DR мародерствующая орда орков стерла все королевство.

Сегодня лишь эльфийские истории ранних дней Миф Драннора и нескольких спутанных легенд Секомбера включают в себя историю Аталантара. Эльминстер - высший источник информации о Королевстве Оленя, но Мудрец из Шэдоудейла остается печально известным своей сдержанностью о своем прошлом.

Хастарл

Столицей Аталантара и единственным истинным городом был Хастарл. Хотя он был переполненным и грязным, как и любой другой город Фаэруна, его жители весьма гордились им и твердо полагали, что он в один прекрасный день станет вершиной человеческой культуры и обучения. Правление лордов-магов в значительной степени развеяло мечты, и разрушение королевства в 342 DR подавило их полностью. Позднее город Секомбер, построенный на руинах Хастарла, стал базой действий для многих современных авантюристов Западного Сердцеземья.

Башня Ундарла

На северном берегу Реки Делимбаир, всего в нескольких милях к западу от Хастарла, разваливающиеся руины башни Ундарла выпирают из скал подобно сломанному клыку. Большинство наземных жилых областей башни было разрушено более чем тысячелетним воздействием стихий, но лаборатория малагримов в подвалах все еще существует, скрытая за секретной дверью-ловушкой и защищенная мощной сохраняющей магией. В дополнение к книгам заклинаний, оснащению для магических исследований и магическим изделиям, лаборатория также содержит прохуdivшийся портал на План Тени, столетиями позволяющий теневым существам проскальзывать в окружающую область.

Ксотол

Этот дварфский колледж магии был основан почти две тысячи лет назад Королем Азкулдаром III. Ксотол должен был быть секретным оружием Аммариндара, если нетерезы когда-либо обратили бы свои завоевательские взгляды на щитовых дварфов. Колледж был тщательно спрятан под юго-западными Серыми Пиками, и его существование хранилось в секрете от большинства населения Аммариндара.

Волшебники-дварфы Ксотола разрабатывали новые заклинания и новые методы подготовки заклинаний, все из которых были разработаны против арканистов-нетерезов. Однако после падения Нетерила поддержка для Ксотола уменьшилась. Король Тормалк в конечном счете закрыл колледж и приказал его магически изолировать до тех пор, пока Аммариндар не станет вновь нуждаться в его защите. Собрание знаний Ксотола остаются нетронутыми до наших дней.

Делзун

Много веков назад Делзун был гордым и мощным королевством, поддерживавшим преуспевающие торговые отношения с могущественными нациями Йэрлэнн, Нетерил и Иллефарн. На высоте своей великое Северное Королевство щитовых дварфов простиралось на юг от Ледяных Гор, охватывая и Горы Ровин, и Горы Нетер.

Во многом подобно своим родственникам в Аммариндаре на юге, дварфы Делзуна высоко ценились их союзниками и торговыми партнерами за их навыки в обработке металлов и в каменной кладке. Нетерез весьма ценили эти традиционные дварфские навыки и с готовностью платили своим золотом и тайными знаниями за драгоценные камни Делзуна, их работу по железу и оружие. Начавшись приблизительно шестнадцать сотен лет назад, последовательные вторжения противников из Подземья и частые оркские набеги вынудили Северное Королевство отступить. В ужасный день в Год Черного Единорога (-100 DR) Делзун наконец пал, и только Цитадели Адбар, Фелбарр, Сундбарр и несколько других поверхностных дварфских твердынь выжили.

Поверхностные земли, ныне известные как Старый Делзун, испещрены разбитыми дорогами, разрушенными заставами и снесенными деревьями, которые когда-то носили названия типа Оссткара и Меруинделва. Воровские банды изгнанников и налетчики-орки бродят по этим разрушенным землям, охотясь на легкую добычу. Дварфы усилили патрули в области, но они все же слишком редки, чтобы обеспечить путешественникам сколь-либо реальную защиту.

Дварфы Делзуна обращали особое внимание на форму своей архитектуры, прежде всего потому, что частые оркские набеги оставляли немного времени для декоративных проектов. В наземной части своей империи щитовые дварфы строили крепкие крепости, внешние стены которых были сложены из толстого камня, укрепленного скелетами из железных прутьев. Ниже земли главные залы и входы в подземный туннельный лабиринт, известный как Фардримм, был оборудован сильной защитой, включая укрепленные стены, окованные железом ворота и шипастые ямы-ловушки. Разбитые ворота, разрушенные стены и разбитые защиты, усеивающие ныне изломанные земли Делзуна - немый свидетели столетий неустанных вражеских атак, в конце концов задавивших великую дварфскую империю.

Аскоур

Во времена Империи Нетерезов Аскоур был шумным дварфским портовым городом на северо-западных берегах Узкого моря. Торговые товары из Нетерила и обратно непрерывно текли в Делзун через каменные доки этих восточных ворот в царство и на подземное шоссе, названное Нижней Дорогой.

Падение Нетерила и исчезновение Узкого моря послужили концом этого порта. Сегодня Аскоур - одинокие, продуваемые ветрами руины на краю Пустыни Анорач. Причудливые каменные корабли лежат полузахороненными под песком, где некогда были доки.

Руины Аскоура более всего известны тринадцатью пирамидами неизвестного происхождения. Эти структуры сделаны из необычного красного камня, мало чем отличающегося от кровотоющего камня Карса. Экспедиция шедоваров из Города Шейд изучала эти красные пирамиды в течение прошлого года.

Фардримм

Большинство этого лабиринта протяженных подземных туннелей находится разбитыми поверхностными землями, ныне известными как Старый Делзун. На высоте силы Северного Королевства Фардримм был скрытым шоссе, связавшим все великие дварфские твердыни с другими владениями Делзуна. Но туннели было трудно держать в чистоте, и захватчики из Подземья захватили контроль над большей частью Фардримма задолго до конца Делзуна в -100 DR.

Фардримм остается внушительной системой широких туннелей, хотя многие из них контролируются существами Подземья. Беженцы-дроу из Чеда Насад и охотники-читайны из Йатчола воспользовались преимуществом долгого отсутствия дварфов, строя свои собственные туннели, соединяющиеся с Фардриммом. Но влияние дварфов все еще очевидно - от старых дварфских раскопов, цитаделей, скрытых арсеналов, великих храмов и исчерпанных шахт, рассеянных по всем туннелям Фардримма.

Дварфы патрулируют из Цитаделей Адбар, Фелбарр и Сундбарр, внимательно наблюдая за частями Фардримма, окружающими их крепости, но они не прилагают никаких усилий, чтобы вернуть контроль над всей туннельной системой. Однако, богатый и идеалистический торговец Рурик Серебряная Рукоять (CG мужчина щитовой дварф боец 6) полагает, что Фардримм может снова стать безопасным подземным шоссе в единоличном владении дварфов. Рурик готов заплатить за любую помощь в очистке туннелей между Адбаром и Фелбарром, и он уже заблокировал несколько туннелей монстров вокруг Цитадели Адбар. Многого остается сделать, прежде чем он сможет реализовать свою мечту, но нетерпеливый Рурик видит в этом предприятии немалую прибыль. Несколько вернувшихся караванов уже хвастались большой прибылью от торговли с расами Подземья.

Твердыня Горина

Руины этого четырехтысячелетнего каменного поместья принадлежали героическому воину-дварфу Горину, величайшему сыну древнего клана Каменного Сердца. Немногие оставшиеся камни поместья, известного как Твердыня Горина, стоят на Развилке — месте, где Дорога Адбар и Дорога Форк встречаются в Старом Делзуне.

В течение тысячелетий приключений клан Каменного Сердца собрал неисчислимые сувениры, которые он продемонстрировал в своем наследственном особняке. В конечном счете твердыня стала своего рода историческим музеем, где путешественники могли увидеть легендарные мечи, топоры и доспехи, которые носили и которыми владели dwarфы и их враги.

В 882 DR, когда изверги из Аскалхорна пожрали столь большую часть Севера, клан Каменного Сердца стоял твердо и отразил первое нападение демонов. Но вторая атака демонов была намного серьезнее, и dwarфы пали перед ордой. Когда весь его клан лежал вокруг него мертвым и все, казалось, потеряно, Горин призвал Морадина, чтобы сохранить свой наследственный дом от извергских разрушителей. По-видимому, в ответ на его молитву внезапное землетрясение разрушило верхнюю часть великого особняка, сокрушив захватчиков и заблокировав нижние пещеры. Пойманный под щебнем, Горин был преобразован в разумного каменного голема. В этой новой форме он перекрыл все туннели, соединяющие его особняк с Фардриммом. С тех пор Горин неустанно патрулирует бесчисленные туннели и подвалы своего наследственного дома, предохраняя их от вторгающихся.

Нижняя Дорога

Это забытое протяжение естественных и вырезанных туннелей некогда служило подземным торговым маршрутом, связывающим цитадели Делзуна с портовым городом Аскоур и его первичным торговым партнером Нетерилом. В Старом Делзуне ее направление примерно совпадало с Рекой Красный Поток и Дорогой Форк, пробегая по сердцу Фардримма прямо к Фелбарру. Конец Нижней Дороги в древнем Нетериле теперь лежит под песками Анорача.

В ее расцвете вдоль Нижней Дороги выстраивалось множество укрепленных, снабженных воротами путевых станций, любая из которых могла при опасности перекрыть туннель. Когда Нетерил пал, напуганные dwarфы Аскоура заблокировали часть Нижней Дороги, ведущую на восток. Духи-нежить пойманных торговцев - нетерезов и dwarфов, умерших рядом со своими караванами, теперь бродят по Нижней Дороге к востоку от Аскоура.

Иэрлэнн

Иэрлэнн, преобладающее эльфийское королевство Высокого Леса, продержалось почти шесть тысяч лет. Лесные и лунные эльфы, составляющие его народную массу, селились в лесных городах невероятной красоты по всей северной и восточной частям Высокого Леса.

Пока Иэрлэнн был все еще молодым царством, его лидеры отметили постепенное скольжение Силуваниды ко злу и решили предпринять решительные действия, чтобы предотвратить силуванидцев от повторения ошибок их высокомерных предков из Эривандаара. С Шарреном в качестве союзника ирлэннцы насильственно подчинили царство Силуваниды, начав пяти тысячелетний период мира и процветания.

В поздние годы Иэрлэнна его население начало истощаться, поскольку жители его уходили на Эвермит или присоединялись к более молодым царствам, появляющимся по Побережью Меча. Ослабленный, Иэрлэнн оказался неспособным установить сколь-либо эффективную защиту против демонов Хеллгейт Кипа, в который превратился Аскалхорн в 882 DR, и царство быстро пало перед их атакой.

Большинство путешественников, ищущих известные ирлэннские руины, идет по Старой Дороге, древнему бульвару из взломанных и разбитых булыжников, соединяющему Эльфийский Порт, Миламниир и Безмянное Подземелье. К западу от Миламниира подросток в значительной степени поглотил Старую Дорогу, хотя части ее, иногда проглядывающие сквозь корни и кусты, могут привести путешественников в другие места на ее пути.

Многие ирлэннские города состояли из деревьев и платформ, связанных множествами стройных веревочных мостиков. Каждое большое поселение поддерживало по крайней мере один древесный храм, посвященный эльфийским богам. Большинство этих городов давно уступило силам времени и природы, но кое-какие следы некоторых из них еще остаются.

Миф Глорач

Этот легендарный скрытый *мифалью* город был построен на безмянных руинах древнего эривандаарского города, расположенного среди бегущих вод и плотнолесистых холмов Когтей, в верховье Делимбайра. Миф Глорач был сверкающим городом-садом с декоративными поместьями, поднимающимися террасами и возвышающимися белокупольными башнями, но его легендарная *мифаль* не защитила его от разорения оркской ордой, которая разграбила его в 864 DR.

В 1372 DR Графиня Сария Длардрагет прибыла в руины Миф Глорача со своими силами фей'ри и начала дотошное изучение *мифали*. В первые месяцы 1374 DR колдунье-демонфеей удалось исказить *мифаль*, извратив многие из ее древних обрядов и используя ее силу для вызова и связывания большого количества извергов себе на службу. Армия Сарии прошла против эльфов Эверески и Высокого Леса и вызвала великие разрушения, пока силы, собранные в Эвермите Лордом Сейверилом Миритаром, не приостановили ее силы и не погнали их обратно. Солнечный эльф-маг Аравин Тешурр из Эвермита сумел удалить искажение Сарии с *мифали* и изменить ее, чтобы предотвратить будущее вмешательство извергов. Демонфеей оставили Миф Глорач вскоре после поражения Сарии.

Теперь, большинство войск Эвермита все еще располагается в руинах Миф Глорача, и Лорд Сейверил Миритар послал многочисленные поисковые партии и патрули, чтобы найти новое потайное укрытие Сарии. Эльфы имеют еще узнали мест назначения многочисленных *порталов*, которые они нашли захороненными в туннелях под бывшим дворцом великого мага.

Миламниир

Этот ирлэннский город некогда мог похвастаться многочисленными храмами, посвященными Селдарину. Фактически Миламниир был местом силы эльфийского духовенства, прежде чем ударила демоническая орда. Разоренный город был в значительной степени разбит демонами Хеллгейт Кипа в щебенку, и его руины теперь полностью покрыты толстым мхом и путаницей плесени.

Самое большое выжившее здание Миламниира - великий храм Кореллона, который стоит в роще около городского центра. В течение более шестисот лет очень старая зеленая драконница Члоракридера и ее выводок жили под разбитым

куполом храма. Причудливый древесный человек (NE мужчина зеленый полудракон/лесной полуэльф рейнджер 5/колдун 2), утверждающий о родстве с драконом, предлагает путешественникам возможность задать вопрос его всезнающей матери, если они смогут удовлетворить ее цену.

Лощина Хеллгейт

Аскалхорн был установлен наверху Рога Аскала ("Аскалс Хорн") в северо-восточном углу Высокого Леса для защиты границ Ирлэнна. После падения Нетерила ирлэннцы предоставили цитадель беженцам-нетерезам - решение, которое дорого обошлось столетия спустя. Волшебник-нетерез по имени Вулгрет начал в 820 DR вызывать в город дьяволов, чтобы получить преимущество над своими конкурентами. В отчаянии другие волшебники вняли нашептываниям агентов фей'ри и начали вызывать демонов в 880 DR. В Году Проклятия (882 DR) вызванные демоны стерли вызванных дьяволов и затем захватили город. Вскоре после этого демоническая орда спустилась в Долину Делимбайр и наводнила и Ирлэнн, и Аммариндар.

Пять лет назад Арфисты снесли руины Аскалхорна (также известного как Хеллгейт Кип ("Твердыня Адских Врат")). Великий трепант Турланг взял управление над Лощиной Хеллгейт и расширил границы Высокого Леса, чтобы окутать его руины. Бдительные трепанты теперь стоят на страже участка, чтобы не дать исследователям войти, а извергам - сбежать. Но Арфисты лишь удержали зло под Лощиной Хеллгейт, они не уничтожили его. Этот факт заставляет Турланга чувствовать, что он наблюдает за гноящейся раной, которая может вновь прорваться в любое время.

Онтрилаэнтор

Высеченные в восточных Звездных Горах дварфами Аммариндара для их союзников-эльфов, древние шахты Онтрилаэнтор не использовались начиная с падения Ирлэнна. Существует два скрытых входа в Онтрилаэнтор — один на разбитых землях около юго-восточного подножия Звездных Гор, другой - на северных склонах, прямо на север от Реки Крови Сердца.

Шахты Онтрилаэнтор включают в себя мили туннелей, спиральных лестниц, палат-хранемищ и вертикальных шахт, достигающих пика самых южных Звездных Гор. Присутствие конюшен и открытость небу в пределах этого пика говорит о том, что ирлэннцы одно время использовали воздушных верховых животных.

Жестокие ветры текут через эти открытые отверстия, продувая шахты и туннели. Ходьба против ветра чрезвычайно трудна, и большинство разговоров, ведомых тише чем на уровне вопля, утопает в ревуших ветрах.

Шахты десятилетия были домом скопления гарпий. Эти существа были разбиты взрослым глубинным драконом (МОН) по имени Онскарраррд, покинувшим свое логовище около Чеда Насада после катастрофы, вогнавшей весь регион в хаос.

Проход Камневорот

Не все руины - здания или могилы. Проход Камневорот был некогда жизненным поверхностным торговым маршрутом между Аскалхорном и дварфским городом Сундбарр. Теперь, однако, эта дорога, которой давно пренебрегали, находится в плохом состоянии. По всей длине Прохода Камневорот скрытое зло живет в полуразрушенных путевых станциях, которые когда-то обеспечивали защитой и водой торговые караваны и путешественников. В Году Ботинка (1343 DR) Мужчины Лунного Света, возглавляемые Минтипером Лунное Серебро, развили Орду Нижней Волны в проходе прежде, чем она смогла угрожать Эверлунду или Сильверимуру.

Движение по проходу Камневорот в наши дни невелико. Те, кто осмеливается идти по нему, рискуют попасть под атаку воров в лучшем или хищных демонов - в худшем случае. Турланг, трепант-страж Лощины Хеллгейт, захоронил часть прохода, находящуюся в пределах Высокого Леса, надеясь создать эффективное средство устрашения для любого, кто ищет Хеллгейт Кип.

Мифаль Глорачиндаара

Хотя *мифаль* Миф Глорача была значительно повреждена искажающими заклинаниями колдуньи-демонфей Сарии Длардрагет, Араэвин Тешурр успешно восстановил большинство его первоначальной силы и целей.

Мифаль блокирует чтение нескольких типов заклинаний, делает несколько других заклинаний распространенными и небольшое число заклинаний делает заклинаниями авангарда (см. Мифали, выше). Большинство заклинаний авангарда могут употреблять только индивидуумы, успешно подвергшиеся ритуалу настраивания себя на *мифаль*.

Мифаль Миф Глорача блокирует заклинания подшколы призывания (вызов) и заклинания со смертельным, злым, огненным и кислотным описателями. Следующие заклинания распространены по всей *мифали*: *антипатия* (ко всем демонам, дьяволам, драконам, дроу, дуэргарам, гоблиноидам, оркам и троллям злого мировоззрения), *оберег смерти*, *обнаружение наблюдения* и *защита от зла*.

Внешний Оберег *мифали* ранее не позволял всем извергам и всем существам, когда-либо поедавшим эльфийскую, дварфскую или человеческую плоть, входить в город. Этот специфический оберег был первым, поврежденным Сарией, и он не был восстановлен.

Внутренний Оберег покрывает весь город и его внешнюю стену плюс вертикальное расстояние в 100 футов в воздух выше и ниже земли. В этой части *мифали* распространенное заклинание - *успокоить животное*, а другой распространенный компонент регулирует рост растений в городе, чтобы Миф Глорач не стал полностью заросшим.

Любой персонаж, желающий настроить себя на *мифаль*, должен провести 10 дней, исследуя специальный обряд, и сделать DC 20 проверку Колдовства для его освоения, затем исполнить обряд, что требует 24 часов и расхода 2,000 XP. Любой персонаж, настроенный на *мифаль*, может использовать следующие заклинания авангарда: *изгнание*, *различить ложь*, *падение пера*, *свобода движения*, *сделать целое*, *подавление*, *удаление проклятия*, *удаление болезни*, *удаление страха*, *удаление паралича*, *посылка* и *языки*.

Шаррвен

Древнее эльфийское царство Шаррвен было основано лунными эльфами наряду с несколькими солнечными эльфами, отвергшими элитизм и невыносимое высокомерие силуванидской знати. Конец Шаррвена пришел через несколько столетий после того, как он присоединился к силам Иэрлэнна, чтобы нанести поражение Силуваниди в Войне Семи Цитаделей. Таинственные *порталы*, созданные выжившими фей'ри Силуваниди, внезапно открылись одновременно по всему королевству, выпустив поток буйствующих монстров. Выжившие Шаррвена сбежали в Иэрлэнн и Эвереску, оставив свое прежнее царство свободным, но с несколькими поселениями и заставами.

Сегодня от Шаррвена осталось немного, потому что существа, вырезавшие эльфов, также уничтожали большинство их заселенных областей.

Большинство выживших структур венчают огромные каменные насесты — напоминания о времени, когда воины-эльфы шли в бой верхом на серебряных и золотых драконах. Единственная все еще стоящая крепость - башня, известная как Фарсильвер, напоминающая здания Сильверимуна. Эта структура защищена магическими оберегами, какие лунные эльфы обычно размещают в своих зданиях.

К нашим дням путешествующие в южной области Высокого Леса, вероятно, столкнутся с причудливым разнообразием ландшафта и необычных существ. Происхождение многие из этих тварей восходит к падению Шаррвена.

Фарсильвер ("Далекое Серебро")

Древняя крепость Фарсильвер - одетая плетом каменная башня в юго-восточной части Высокого Леса почти что на север от Лаудвотера. Этот редкий остаток Шаррвена был южной заставой царства.

Магические обереги внутри Фарсильвер притушивают любые источники света и не дают функционировать магической темноте. Каждое из окон из драгоценных камней на верхнем этаже башни действует как *хрустальный шар с обнаружением мысли*, за исключением того, что наблюдение пользователя ограничено направлением, на которое смотрит определенное окно. В полнолуние главный вход башни становится *порталом* к разрушенному шаррвенскому городу Лхув.

Фарсильвер стал базой действий для двух членов Элдрет Велуутра, фанатичн группы сторонников превосходства эльфов, посвященной уничтожению людей. Фэйрра Вэвирн (NE женоина солнечный эльф боец 8) и Урриннар Митанзи (SE мужжина солнечный эльф волшебник 7) устраивают засады на одинокие торговые фургоны, путешествующие в Лаудвотер. Ни один из эльфов ничуть не раскаивается в убийстве людей или тех, кто их сопровождает, так что набеги, как правило, сопровождаются по крайней мере одним убийством. После успешного набега эльфы сжигают фургоны и оставляют тела своих жертв гнить.

Гробница Нитритвинаэ

Приблизительно в 40 милях примерно на восток от Цитадели Девяти лежит единственное известное место погребения благородных домов Шаррвена. Одиночная статуя, побитая погодой до неузнаваемости, отмечает вход в эту подземную гробницу. За ней находится большой лабиринт грубо высеченных катакомб, простирающийся глубоко под землю. Вьющиеся проходы, каждый из которых ведет к отдельному склепу, обозначенному для семейства определенного благородного дома, отходят во множестве различных направлений. Каждый склеп семейства - сложное хранилище, содержащее один или более каменных мавзолеев. Некоторые из этих склепов охраняются заклинателями-баэллорнами (МОН) — обычно членами благородного дома склепа, принявшими нежизнь, чтобы охранять мертвых и защищать секреты своих семейств.

Когда Шаррвен был живым царством, его лидеры часто приходили в гробницу, чтобы просить у уважаемых баэллорнов совета и магической помощи. Но у личей-эльфов было немного визитеров в течение последних четырех тысяч лет, кроме случайных грабителей могил. Казрилкарн, группа эльфов, объявляющая себя авангардом нового Иэрлэнна, недавно вошла в контакт с самым старшим баэллорном, Аларенди Вечернее Сияние (CG женщина лунный эльф баэллорн волшебник 17/архимаг 2). Аларенди в настоящее время рассматривает просьбу группы о помощи в возвращении Высокого Леса эльфам.

Силуваниди

Это королевство солнечных эльфов было первым эльфийским царством, основанным в Высоком Лесу после Войны Короны. Силуваниди заняло северо-западный Высокий Лес, который также включал в то время Серебряный Лес. Силуванидцы предпочитали длинные, изящные каменные структуры и яркие цвета, так что они заполнили свои города высокими башнями и стройными шпилями, построенными из яркого камня и кирпича. Великолепные особняки высраивались вдоль каждой улицы, и каждый бульвар заканчивался садовым парком, куда прибывали ремесленники, чтобы создавать произведения искусства из камня, дерева и магии.

Но под красотой Силуванидей лежала злокачественная опухоль — а именно, тенденция охватить темные пути. В ранние дни Силуваниди воспоминания о декрете Эльфийского Двора против вишаантов и об изгнании дроу были все еще свежи в умах многих солнечных эльфов, так что граждане нового королевства были немало напуганы Селдарином. В ответ на эти страхи храмы в новом королевстве были вне закона, и священники преследовались и вытеснялись. Безбожный характер Силуваниди позже внес свой вклад в успех Дома Длардрагет по подчинению силуванидских домов своим темным побуждениям. Поскольку все больше силуванидцев присоединялось к заговору Дома Длардрагет, все увеличивающееся их количество желало следовать темным путем, проложенным их вишаанскими предками.

Лотен, Город Серебряных Шпилей

Этот великолепный город из серебристого камня некогда отмечал южную границу Силуваниди. Прежде чем его присоединил Иэрлэнн, Лотен был центром изучения силуванидцев. Буйствующие орды из Хеллгейт Кипа никогда не достигали Города Серебряных Шпилей, так что Лотен обошли стороной опустошения, вызванные демонами в других местах Высокого Леса.

Сегодня стройные каменные башни Лотена все еще непоколебимо стоят, но великий город населен орками племен Оплетенного Шипа, Острой Пики и Рогатого Лорда. Друиды-орки преобразовали несколько старых эльфийских храмов в храмы Малара, и леса вокруг Лотена заполнены тварями Малара, которые служат их орским владыкам-друидам шпионами и часовыми.

Глубоко под Лотеном находится цитадель Дома Длардрагет, занимающая несколько давно забытых палат для призвания. Когда Сария и ее сыновья были освобождены из своей тюрьмы под Хеллгейт Кипом пять лет назад, они обосновались в этом подземном месте, чтобы иметь возможность тайно разыскивать потомков своих служителей-фей'ри и находить места, где были заключены другие фей'ри. Когда Длардрагеты в прошлом году заняли Миф Глорач, они в значительной степени отказались от своего здешнего первого убежища.

Безымянное Подземелье

В течение Войн Короны эльфы Эривандаара построили цитадель, известную как Нар Керимхоарт, в северо-восточной области Высокого Леса, которая должна была служить арсеналом их военной магии. Когда империя распалась, арсенал был оставлен.

Пять тысяч лет назад группа отступников-солнечных эльфов под влиянием Дома Длардрагет забрали себе старый арсенал и пополнили его запасы магией, созданной эльфами древней Империи Вишаантар. Годы спустя, при заключительных кампаниях Войны Семи Цитаделей, армия Иэрлэнна победила более двух тысяч воинов-фей'ри Дома Длардрагет и Дома Вишаан и заключила их в магическом застое ниже уровня земли арсенала. Заключенные фей'ри были вскоре забыты своими тюремщиками, и их тюрьма, известная как Безымянное Подземелье, стала местом, интригующим авантюристов.

После падения Иэрлэнна лесные эльфы патрулировали и охраняли эту часть Высокого Леса, какое-то время успешно перекрывая доступ к Безымянному Подземелью. В 1369 DR орки и танарукки Опустошающего Легиона захватили подземелье, но были отброшены племенем темных наг и других чешуйчатых Извивающейся Трясины. Эти монстры, пробравшиеся в подземелье через *портал*, поселились здесь и сделали это место своим логовищем.

В начале 1374 DR демонфей Сария выпустила мощную магию из *Кристалла Хранителя Врат*, освободив заключенных фей'ри. Взрыв в результате этого разрушил верхние уровни твердыни и упокоил многих из его жителей-наг и юань-ти, поймав в ловушку остальных на нижних уровнях Нар Керимхоарта.

Телардон, Город Изумрудных Шпилей

Телардон был построен на западном краю Серебряного Леса, с видом на Эвермурз, в те дни, когда эти области были частью Высокого Леса. Город Изумрудных Шпилей был известен в Силуваниди и за его пределами из-за необычных магических артефактов, созданных его волшебниками.

В течение Войны Семи Цитаделей объединенная мощь Иэрлэнна и Шаррвена сравняла Телардон с землей. Однако, спеша уничтожить город, ирлэннцы пропустили множество подземных палат и библиотек, в которых несколько отступников-солнечных эльфов занимались своими извергскими искусствами.

Теперь лишь несколько рушащихся груд зеленого камня отмечают место, где некогда стояли великие изумрудные башни Силуваниди, но сотни магических изделий солнечных эльфов остаются захороненными под землей. Столетия неупотребления заставили магию этих древних артефактов распадаться, и их смешанные энергии стали искажающей силой, преобразовывающей животных, гуманоидов и даже фей области в подобных растениям монстров, известных как существа зеленой связи (см. шаблон существа зеленой связи, ниже). Множество троллей, поддавшихся этому эффекту зеленой связи, живут ныне в пределах руин Теладорна.

Наследие Высокого Леса

Собрание историй эльфийских и дварфских королевств, когда-то занимавших Высокий Лес, формируют сложный гобелен героических битв, разрушительных предательств, демонических вмешательств и мощной высокой магии. Это и многие другие события прошлого оставили свои метки на пейзаже Севера.

Зерна приключений

Высокий Лес предлагает превосходную отправную точку для авантюристов, благословленных духом первопроходчества. Уникальная история этих диких лесистых мест вместе с незаконным характером границы Серебряных Маршей обеспечивает твердый баланс сил прошлого и настоящего для постройки приключений.

Забывтая мифаль

Ирлэннцы спрятали много изделий силы и заключили много злых существ, прежде чем их королевство пало, и большинство этих дел давно забыты. Но недавний выпуск заключенных фей'ри из Безымянного Подземелья возбудил большой интерес к раскапыванию других Ирлэннских секретов.

В частности, несколько старых песен на Эльфийском упоминают укрытый *мифалью* силуванидский город Миф Адофаэр, который ирлэннцы отослали с Фаэруна приблизительно шесть тысяч лет назад. Слухи утверждают, что старый том, объясняющий причины изгнания Миф Адофаэра и определяющий условия, необходимые для его возвращения, недавно был найден в разрушенной библиотеке Иэрлэнна. Организация, известный как Элдрет Велуутра, очень заинтересована городом солнечных эльфов, которые могли бы разделить презрение ее членов к более чем столетнему уменьшению эльфийской силы, и ее агенты неистово ищут пропавший том.

Дорога от Хеллгейта

Столетия назад демоны вырыли под Хеллгейт Кипом обширную сеть туннелей под землями, окружающими Высокий Лес. Некоторые из этих проходов связаны с Фардриммом, а другие достигают аж Нетерских Гор и Северного Пика.

Авантюрист-демон по имени Скауунт (СЕ мужчина бар-лгура (МТ)) теперь использует эти туннели, чтобы сравнительно незаметно путешествовать по области. Он недавно взялся посещать отдаленную деревню, безжалостно убив несколько ее жителей, а затем сбегал по системе туннелей, прежде чем его преступления были обнаружены. Три города — Джалантар в Долине Ровин, Новый Форт в Долине Сундабар и Куазварр в Лунном Лесу — были терроризированы на прошлой неделе. Все жертвы демона умерли одним и тем же способом — болезненной пыткой медленным потрошением. Власти Серебряных Маршей расстроены, потому что никто не видел преступника и никто не знает о туннелях, перекрещивающих область.

Разграбление Хеллгейт Кипа

Демоны, вырвавшиеся из Хеллгейт Кипа пятьсот лет назад, возвращаются с награбленным в Иэрлэнне, Делзуне и Аммариндаре. Много бесценных семейных реликвий и уникальных сокровищ исчезли в темной яме Хеллгейт Кипа, став игрушками извергов.

Когда Аммариндар и Иэрлэнн пали перед демонами, Арфисты собрали следующие списки чудесных изделий, которые, как они знали, были утеряны в Хеллгейт Кипе.

Аммариндар: *Шлем Аоксара +, щит Капитана Аэрада (РИФ), молот Краэммола (РИФ), доспех драконьего сердца Короля Коннара IV (РИФ), перчатка Таарнама Бдительного (РИФ), хлещущий меч Самоса Черепокола (РИФ), пегасовый шлем Клоэта Железной Звезды (РИФ), парные клинки Элайт (РИФ) и Звонки Тирании (РИФ).*

Иэрлэнн: *Катар Челдаорна (РИФ), Корона Драконьих Слез Шаррвена +, золотой шар Силуваниди +, лечащее копые Ничиаэлы (РИФ), разбивающие мечи Коронала Инлоэта (РИФ), Окутывающая Корона (РИФ), малый посох Сильверимуна +, сердце Тасмиш (РИФ), тирсус друида + и наруч Инлоэта (РИФ).*

+ Новые предметы, описанные в Главе 10.

Очень немногие из этих изделий были возвращены, несмотря на многие попытки dwarфов и эльфов благородных домов. Фактически, многие демоны использовали часть этой древней добычи, чтобы заманить эльфов и dwarфов знатного происхождения в ловушку. Искатели сокровищ, надеющиеся вырвать это древнее богатство у демонов, должны сначала получить проход у Турланга и его трэантов (см. Лошину Хеллгейта, выше).

Вулканический отчет

Недавний ряд незначительных землетрясений в Проходе Сильверимуна произвел массивный оползень, обнаживший древнюю крепость Делзуна на склонах Нетерских Гор. И Король Эмерус Корона Войны из Цитадели Фелбарр, и Хелм Друг Dwarфов, Владыка Сундабара, провозгласили суверенитет этой крепости и послали гарнизоны, чтобы обезопасить участок. Авантюристы, воры и бандиты со всего протяжения Севера несутся к крепости в надежде заполучить dwarфские сокровища, но толчки продолжают раскачивать проход, затрудняя путешествие.

Те, кто движутся к крепости, не знают, что землетрясения сжали магму в глубинах вулканической трещины. С каждым новым сотрясением магма выдавливается все выше, угрожая прорваться через гору и поглотить крепость со всеми ее древними сокровищами. Авантюристы, достигшие этого участка, бегут наперегонки со временем, чтобы спасти что-нибудь из dwarфских сокровищ.

Наследники Высокого Леса

Наследие Иэрлэнна, Аммариндара и разрушивших их демонических сил выжило до наших дней. Их потомки - деревни лесных эльфов в Высоком Лесу, новое царство Серебряные Марши и ведомые демонами орды орков, все еще появляющиеся в области.

Каэрилкарн

Много лет некоторые из эльфов Высокого Леса и Серебряных Маршей мечтали о становлении нового Иэрлэнна. Множественнейшин лесных эльфов и знати лунных эльфов, разделяющих эту мечту, сформировало Каэрилкарн, или Совет Леса. Каэрилкарн никогда не утверждал, что представляет всех эльфов регионе — не все кланы или деревни лесных эльфов потрудились послать представителей, и не все дома лунных эльфов чувствуют, что очистка Долины Делимбаир или важных мест Иэрлэнна - разумная и необходимая цель. На практике, совет предлагает эльфам региона форум для обсуждения беспокоящих всех проблем и передачи новостей о событиях в различных частях леса. Усилиями Каэрилкарна руины ирлэннского участка, известные как Высокие Деревья, были перезаселены, и основаны новые поселения, включая Рейтеиллаэтор и Нордахаэрил.

После недавнего ведомого демонфей вторжения в Высокий Лес Каэрилкарн внезапно стал намного более важным. Лидеры лесных эльфов на совете сотрудничали друг с другом для эвакуации деревень и кланов на пути атаки орков и демонов и организовывали перелет на запад в Потерянные Пики. Там лидеры эльфов успешно сосредоточили армию лесных эльфов и лунных эльфов из Сильверимуна, и Эверлунд присоединился к силам Серебряного Легиона, идущего им на помощь. Теперь, когда армия Эвермита заняла руины Миф Глорача, мечта о восстановленном Иэрлэнне уже не кажется настолько отдаленной.

Моргвэйс, Леги Леса, в общев признается как лидер совета — по крайней мере, когда такие вопросы нешают лесные эльфы. Другой важный голос - таковой Иринда Утреннего Света (LG мужчина лесной эльф боец 9), предвещающего возвращение величия эльфов Севера. Иринд - представитель тех членов совета, которые одобряют формальное переоснование Иэрлэнна и скрепление племен лесных эльфов и кланов лунных эльфов вместе как живущее и дышащее эльфийское царство.

Дом Длардрагет

Члены Дома Длардрагет - извергские потомки гордого благородного дома солнечных эльфов, члены которого захотели смешать свою кровь с таковой демонов. После того как их армии были побеждены во вратах Эверески, перед Потерянными Пиками и на Одинокой Пустоши, эти демонфей бросили свою цитадель в Миф Глораче, также как и многие другие свои убежища, включая основанное под древним Силуванидским городом Лотен (см. выше). Но несмотря на потери, понесенные в войне Сарии Длардрагет против Эверески и Высокого Леса, демонфей гораздо сильнее, чем были тысячелетиями, теперь, когда тысячи воинов фей'ри, недавно освобожденных из Безымянного Подземелья, пополнили их ряды.

Шпионы и агенты фей'ри все еще заполняют различные секретные места в и вокруг Высокого Леса, но главная часть армии демонфей — более тысячи ветеранов из Войны Семи Цитаделей — избежали разрушения на Одинокой Пустоши и сбежали в неизвестные места. Хотя их относительно немного, эти древние воины-фей'ри квалифицированы в магии и игре мечом, благословлены демоническим наследием демонфей и абсолютно лояльны Сарии Длардрагет.

Серебряные Марши

Это новое царство - путаница человеческих, эльфийских и дварфских земель, рассеянных по всем Долинам Сундабар и Ровин. Многие из граждан Серебряных Маршей произошли от жителей Ирлэнна, Делзуна и Нетерила.

Серебряные Марши уже включают в себя многие из прежних владений Делзуна — особенно Сундабар, Цитадель Адбар и недавно возвращенную Цитадель Фелбарр — в качестве членов своей федерации. Ожидается, что членства будут искать еще больше дварфских твердьнь, поскольку дварфы продолжают возвращать свои наследственные земли.

Многие из эльфов, живущих ныне в Эверлунде и Сильверимуне - дети или внуки ирлэннских, сбежавших с севера и запада, чтобы избежать падения своего королевства в 882 DR. Фактически, горстка старших эльфов Серебряных Маршей сама присутствовала при падении Ирлэнна и помнит это слишком хорошо.

Глава 6:

Павший Нетерил

Нетерил, Империя Магии, находился на северном Фаэруне приблизительно две тысячи лет назад, затрагивая то, что является теперь Великой Пустыней Анорач и окружающие ее дикие места. Нетерезы, возможно, более всего известны высокомерием своих арканистов, срезавших вершины гор, поднимавших их в небеса и строивших на них летучие города. Их невероятное мастерство в Искусстве резки закончилось, когда гордыня Карсуса, величайшего из архиволшебников, заставила упасть почти все эти летучие города.

Однако, немногие понимают, что истинное наследие Нетерила - диаспора Искусства, образовавшаяся после падения империи. Пока иссушающие жизнь заклинания фаэриммов обращали земли Нетерила в пустыню, многие нетерезы сбежали в другие земли, неся с собой культуру магических ремесел и желание вернуть потерянную славу.

Высокий и Нижний Нетерил

С того момента, когда первый летучий город поднялся в небо и отправился через Фаэрун, Нетерил по сути разделился на две страны, каждая - со своей собственной отдельной историей и культурой. Высокий Нетерил состоял из летучих городов, занятых архиволшебниками и их служителями, а Нижний Нетерил затрагивал демесны меньших арканистов, города Свободного Народа и варварские племена, бродящие по северным и юго-западным равнинам.

Падение Высокого Нетерила было одним из самых драматических моментов в истории Фаэруна. Карсус, величайший из арканистов Нетерила, бросил вызов Мистрил, богине магии, на магический поединок за превосходство. Последующая битва почти разрушила Плетение и заставила небесные города архиволшебников резко упасть обратно на землю.

Падение Нижнего Нетерила было намного более постепенным. Нетерез медленно оставляли средиземные царства и распространялись на запад, юг и восток в пограничные области, некогда бывшие дикой местностью. В течение этих миграций Империя Магии постепенно разделялась. Фактически, различие между Нижним Нетерилом и последовавшими выжившими государствами нетерезов говорит о том, что тщеславие нынешних мудрецов - истинная точка опоры истории.

Корни географического, культурного и магического разделения Нетерила лежат в появлении *мифаллара* — величайшего изобретения архиволшебников и главной причины, которую не вынесло их наследие. Питаемый самим Плетением, *мифаллар* позволил арканистам-нетерезам (РИФ) создавать мощные магические изделия без расходования персональной энергии. Пока изделия, созданные с силами *мифаллара*, оставались в пределах нескольких миль от него, они были столь же стабильными, как любое нормальное магическое изделие. Однако, с удалением от *мифаллара* эти квазимагические изделия быстро становились инертными. Двумя десятилетиями позже Иоулом использовал свой собственный *мифаллар* для еще более драматического эффекта. После прочтения мощного заклинания, надломившего горный пик, он вылепил верхушку горы в квазимагическое изделие, перевернув ее в воздухе "вверх ногами" и установив наверху *мифаллар*. На плоской стороне пика, теперь находящейся наверху, он построил город, и нетерезы знатного происхождения скопились там, чтобы жить среди облаков.

Воздействие изобретения Иоулома было двойственным. Каждый отборный арканист начал стремиться построить свой собственный *мифаллар* и, таким образом, свой собственный летучий город. Результат был немедленным и постоянным. Нетерезы знатного происхождения, архиволшебники (после этого определенные как те, кто управлял летучими городами) и их охрана и ученики массово мигрировали на плывущие в облаках города. Хотя они и продолжали создавать новые заклинания, производство ими истинных магических изделий снизилось почти до нуля, так как они могли всегда "привести город вместе с собой" для питания своих квазимагических изделий.

Тем временем обыватели-нетерезы и менее мощные арканисты, еще не способные создавать *мифаллары*, продолжали жить в городах и твердых на земле. Хотя *мифаллары* были в обиходе в городах Нижнего Нетерила, путешествие за пределы этих поселений продолжало требовать трудного, но регулярного производства постоянных магических изделий. Исследование мощных новых заклинаний в Нижнем Нетериле снизилось практически до нуля, поскольку большинство арканистов, способных к такому созданию, мигрировало в небесные летучие города.

Языком Высокого Нетерила был Лоросс, в то время как языком Нижнего Нетерила и последующих выживших государств был Нетерез. Оба эти языка писались рунами драконов. Из живых языков самый близкий к обоим этим языкам - Халруаа, хотя Иллусканский, Тетирский, Чондатанский и Дамарский также несут следы лингвистического влияния Нетереза, а также живут небольшие группы говорящих на Нетерезе и Лороссе. Письменные примеры Лоросса можно найти прежде всего в утерянных томах архиволшебников, которые иногда добывают из руин разбитых небесных городов и могил арканистов, умерших до Падения Высокого Нетерила. Стены руин Нижнего Нетерила, большинство из которых теперь покрыто песками Анорача, несут на себе много фраз Нетереза, и командные слова на Нетерезе часто надписываются на магических изделиях, созданных архиволшебниками.

Сегодня барды часто говорят о Высоком Нетериле благодаря не слишком тонкому патронажу Церквей Азута и Мистры. Их предостерегающие рассказы и песни описывают гордыню величайших архиволшебников и их слишком буквальное падение. Однако те, кто ищет наследие Империи Магии, находят, что немного помимо заклинаний архиволшебников пережило падение Высокого Нетерила. Большинство руин и магических изделий нетерезов датируется Нижним Нетерилом и Диаспорой нетерезов.

История

История Нетерила длинна и богата. Благодаря превосходным магически сохраненным записям нетерезов, письменным заметкам Диаспоры нетерезов и тому факту, что более чем несколько граждан-нетерезов живы до сих пор, историки имеют достаточно полное знание истории Нетерила.

Линия времени

Историю Нетерила часто разделяют на восемь эр или веков, хотя некоторые ученые не считают последний из них (Диаспору) веком Нетерила.

Год	Событие
Первый Век (с -3859 DR по -3534 DR)	
-3859	Несколько деревень на берегу Узкого Моря объединяются для взаимозащиты, формируя Союз Севентона, который позже становится Нетерилом.
-3845	Ирлэнские эльфы начинают осторожно наблюдать за Нетерилом.
-3839	Эльфы Иэрлэнна начинают торговать с отдаленными поселениями нетерезов.
-3830	Ирлэнские эльфы инициируют формальный диалог с людьми Нетерила и начинают инструктировать многообещающих студентов-нетерезов в Искусстве. Первый арканист (волшебник) Нетерила - Терион из Герса.
-3655	Орки текут с Хребта Мира, но эльфы Иллефарна и Иэрлэнна отгоняют их при помощи молодой Империи Нетерезов и варваров Ренгарта. Племенные земли Ренгарта поглощаются Нетерилом, хотя варвары остаются в значительной степени автономными.
-3649	Нетерезы начинают поработать скальных гномов, живущих в окрестных холмах.
-3552	Нетерезы основывают Руналту, порт в Узком Море.
Нетерский Век (с -3533 DR по -3316 DR)	
-3533	<i>Нетерские свитки</i> обнаружены среди руин Эривандаара. Нетерезы отказываются от магии, которую они узнали от Иэрлэнна, в пользу великой силы свитков.
-3520	Эльфы Севера начинают помогать спасению рабов-гномов от захвативших их нетерезов и перемещать их на юг и восток Фаэруна.
-3458	Нетерез обнаруживают щитовых dwarфов Делзуна.
-3419	Нетерезы основывают торговый маршрут, известный как Нижняя Дорога, ведущий через самые безопасные секции Подземья, соединяясь с dwarфским портовым городом Аскоур.
-3392	Арканисты-нетерезы наводняют Таэравел, Землю Алебастровых Башен. В процессе этого они вырывают много новых заклинаний из умов таэравелских колдунов.
Эра Мифаллара (с -3315 DR по -2759 DR)	
-3315	Рождается Иоулом.
-3150	Проложена Тропа Мглы, чтобы ускорить спасение рабов-гномов из Нетерила.
-3145	Иоулом ведет нетерезов против орды орков, собирающихся около южного края Равнины Стоящих Камней. Окончание истребления орков позволяет Нетерилу беспрепятственно расширяться и на юг, и на запад.
-3095	Светлый Народ Кормантира крадет набор <i>нетерских свитков</i> и скрывают его подальше в глубинах Башни Песни Ветра. Один из воров, друг эльфов, гном по имени Рилмокс Ша'Куэссир, бросает украдкой взгляд на один из <i>нетерских свитков</i> и вознаграждается глубоким пониманием того, как читать заклинания иллюзий. Это знание быстро распространяется по сообществу гномов.
-3014	Иоулом создает первый <i>мифаллар</i> .
-3011	Иоулома создает первое магическое изделие, питаемое <i>мифалларом</i> .
Ок. -3000	Люди Руатима основали поселение Иллуск в устье Реки Мирар, вытеснив местные племена Ледяного Охотника.
-2954	Иоулом создает анклав Ксинленал, первый летучий город Нетерила. Империя разделяется на Нижний и Высокий Нетерил.
Серебряный Век (с -2758 DR до -2208 DR)	
-2758	Нетерезы строят шахты Декантера. Правительство Нетерила развивается в совет, называемый Высокими Магами Нетерила, включающий ведущих арканистов Нижнего и Высокого Нетерила.
-2436	Неизвестный вор возвращает семь из сохранившихся <i>нетерских свитков</i> Нетерила в древние руины Икуа Тел-Куэссир (Расы Создателей). Три <i>нетерских свитка</i> помещены в Зал Мглы под Деревом-Дедушкой Высокого Леса, а два других свитка помещены в Склеп Хस्ताка, который позже станет частью западного Анорача. Местоположение двух оставшихся свитков остается неизвестным.
-2387	Нетерил освобождает всех своих рабов-гномов.
-1315	По настоянию Аргиндола Землевидца разведчики-нетерезы начинают исследовать область, которая потом станет Севером Побережья Меча.
-2368	Землевидец возводит Куэссиир к северу от Гор Меча. Поселение становится местом торговой встречи для экспатриантов-нетерезов, эльфов Иллефарна, мореплавателей Иллуска, кочевых Ледяных Охотников и dwarфов

павшего Хонгданнара.

Золотой Век (с -2207 DR по -1206DR)

- 2207 Рождается Джериах Хрономансер.
- 2103 Обширная оркская орда С Хребта Мира нападает на Иллуск. Несмотря на усилия арканистов-нетерезов во главе с Хрономансером, Иллуск падает перед орками.
- 2095 Джериах умирает, и Куэссиир оставлен.
- 1896 Украдены двадцать четыре из остающихся *нетерских свитков*.
- 1715 Циндилспар, Город Рубинов, основан дварфами Делзуна и несколькими эмигрантами-нетерезами.
- 1770 Нетерезы начинают исследовать Внутреннее Море. Они устанавливают три подводных колонии под кристаллическими куполами — Куулмат, Верапан и Куэлауувис — на континентальном шельфе земли, которая позже станет Сембией. Колонии все вместе называются Глубинным Нетерилом.
- 1660 Поскольку глубинные нетерезы поработили всех серосиан (прежде всего локатахов), блуждающих около их владений, высокие маги Ариселмалира решают уничтожить Глубинный Нетерил. Они превращают кристаллические купола в вещество, сторающее в воде, и последующие взрывы создают Залив Саэрлун и Залив Селгонт.
- 1658 Шахты Декантера теряют свое значение и оставляются. Через несколько лет арканисты-нетерезы начинают использовать их для проверки своих самых последних работ Искусства.
- 1657 Анклав Монатор (Отдых Солнца) распадается при несчастном случае, вызванным плохо проделанным исследованием заклинания.
- 1471 Создан летучий анклав Тултантар (нынешний Город Шейд).
- 1428 Династия Каджаан из Калимшана падает перед тиранами глаз Улья Алимилр. Почти что внезапно разрушается торговля между Циндилспаром и Калимшаном.
- 1427 Инамалик Надим и маленькая армия монстров из Калимшана вторгаются в Циндилспар. Город Рубинов падает в течение десяти дней.
- 1382 Когда племя Ангардта изучает колдовство, происходит Варварская Ересь.
- 1375 Варвары Ангардта отделяются от опасавшегося магии племени Ренгарта.

Век Открытий (с -1205 DR по -697 DR)

- 1205 На Равнине Стоящих Камней в центре Нижнего Нетерила обнаружена шахта *чардалина*.
- 1114 Высокие нетерезы начинают экспериментировать с путешествиями к другим мирам.
- 1064 Нетерезы входят в первый контакт с иллитидами.
- 1014 Нетерезы перефокусируют свои усилия на исследование Фаэруна, когда путешествие к другим мирам начинает считаться и опасным, и нерентабельным.
- 800 Арканисты-нетерезы устанавливают демесн Саргот в Подгорье.

Теневой Век (с -696 DR по -340 DR)

- 696 *Год Великих Дождей*: Рождается Карсус.
- 681 *Год Кошмаров*: Арканисты -нетерезы эмигрируют на Демиплан Кошмаров. Магические энергии этого кошмарного царства преобразовывают их потомков в ассортимент ужасно искривленных существ, известных как Ночной Парад.
- 669 *Год Летних Морозов*: Карсус создает анклав Эйлианар.
- 665 *Год Рушащихся Руин*: Мощное землетрясение сотрясает Нетерские Горы, разрушая утерянный город Циндилспар. Город Рубинов становится мифом.
- 664 *Год Повернувших Приливов*: Остающиеся *нетерские свитки* украдены на пути к Эйлианару.
- 628 *Год Пустых Корон*: Дварфы Клана Железный Щит оставляют поселение Андалбруин ради более высокого и более защитимого Сетлстоуна.
- 626 *Год Отброшенных Присяг*: Группа изгоев -волшебников -нетерезов, известная как Орден Селскара, строит школу волшебства, названную Башней Звезды, на руинах Андалбруина.
- 585 *Год Грохочущей Земли*: Военачальник троллей Харск Тауг собирает орду троллей и орков, которую он ведет на юг с Хребта Мира, чтобы напасть на эльфийское царство Рилитар. Орда нападает на Башню Звезды. Защитники вызывают лорда-слаада Базим-Горага, известного как Несущий Огонь, уничтожающего орду.
- 584 *Год Пирамид*: Харска Тауг собирает новую орду и наводняет Башню Звезды, принося конец Ордену Селскара.
- 553 *Год Обильного Вина*: Арканисты-нетерезы обнаруживают Теневой План.
- 461 *Год Смелых Пионеров*: Фаэриммы начинают читать заклинания, в конечном счете приведшие к созданию Пустыни Анорач и оставлению Нижнего Нетерила.
- Ок. -450 Начинаются крупномасштабных миграции нетерезов в Дикую Границу, когда эффекты *двоемеров иссушения жизни*, наложенных фаэриммами, становятся очевидными.
- 427 *Год Ломающих Штормов*: Заклинания фаэриммов сбивают летучие города Лхаода и Титх Тилендротаэл. Другие анклав нетерезов устанавливают обереги против этой формы атаки.
- 425 *Год Наследственных Голосов*: Поселенцы-нетерезы переосновывают Иллуск как магократию. Правящая группа арканистов, известная как Великий Заговор, именуется Финрана Пламенного Лорда высоким арканистом и правителем.
- 408 *Год Спящих Драконов*: Карсус обнаруживает *тяжелую магию*. В процессе экспериментирования с ней он убивает Вулгрета из Нетерила, изменнического арканиста, и преобразовывает его в лича.
- 371 *Год Бруинов*: Хотя он уже живет столетия, Иоулом принимает личство и основывает сильно укрепленное логовище в Нортдарке.
- 354 *Год Множества Утроб*: Арканист Мелатлар бежит из Нетерила и путешествует в Иллуску. Опасаясь нападений фаэриммов, он жертвует своей жизнью ради могущественной работы Искусства, возводящей

- великую каменную башню, стены и мощные береги заклинаний вокруг этого неоперившегося поселения. Происходит первое зарегистрированное столкновение между шарнами и фаэриммами.
- 351 *Год Темных Дорог:* Поскольку иссушающие жизнь заклинания фаэриммов быстро опустошают центральный Нетерил, несколько арканистов-нетерезов покидают свои демесны и начинают искать место для строительства города в Подземье, под дикими землями запада. Гражданское волнение поднимается во многих из городов Нижнего Нетерила.
- Ок. -350 Миграция нетерезов в Иллуск достигает своего пика, когда поселенцы из множества городов Нижнего Нетерила путешествуют на запад, чтобы избежать опустошения фаэриммов.
- 349 *Год Смелых Учителей:* Волшебник -нетерез Салдринар уничтожает Кисонраатиисара, топазового дракона - правителя Вестгейта, и становится первым человеческим королем города.
- 345 *Год Доброй Храбрости:* Артиндол Землеvideц появляется в последний раз. Прибыв в анклав Карсуса, он предупреждает, что богиня Мистрил собирается встретить свой величайший вызовом, который может навсегда изменить восприятие магии нетерезами.

Диаспора (с -339 DR по 1371 DR)

- 339 *Год Расколотой Паутины:* Иоулом покидает свой летучий город ради логовища в глубинах Нортдарка. Волнение граждан Нижнего и Высокого Нетерила достигает максимума. Карсус читает *аватара Карсуса*, и летучие города резко падают наземь по всему Фаэруну. Деменс Саргота терпит крах. Мистрил жертвует собой ради спасения магии Фаэруна и перевоплощается как первая Мистра. Она спасает три летучих города — Анорию, Асрам и Хлондат — от разрушения. Выжившие основали три государства нетерезов с теми же названиями. Беженцы основали Филок в середине Подземья под Лесом Острых Зубов. Тем временем архиволшебник Ромарк ведет перелет небесных кораблей нетерезов на юг, чтобы заселить бассейн Халураа.
- 338 *Год Режущих Факелов:* Бей Руналты и дварфы Аскоура ведут беженцев-нетерезов из Руналты к безопасным местам по подземному проходу, известному как Нижняя Дорога. Беженцы мигрируют дальше на запад, надеясь основать новое царство на западе от Делзуна.
- 335 *Год Семи Духов:* Арк анист Маэрин из Иллуска уполномочивает Иммара Фарделвера и многих других ремесленников Делзуна начать строительство великого подземного города Гонтлгрим в Скалах на востоке от Иллуска.
- 334 *Год Ярости Трех Морей:* Группа арканистов-нетереза основывает на Островах Нелантер город Хелбрестер.
- 333 *Год Униженных Приютов:* Дварфы Цитадели Сундбарр дают выжившим из Нетерила людям временное убежище. Эльфы Иэрлэнна позволяют другим беженцам-нетерезам поселиться в Аскалхорне.
- 330 *Год Пустых Заданий:* Бей Руналты погибает близ западной границы Делзуна при борьбе против налфешни Зукотота. Руналтанские беженцы делятся на свободно-союзнические группы семейств и возвращаются к примитивному жизненному пути. Эти группы станут предшественниками нынешних племен Утгарда.
- 325 *Год Коронной Ненависти:* Странники-нетерезы основали поселение Хартсвейл в Ледяных Горах на востоке от Холодного Леса.
- 321 *Год Пустых Холмов:* Дварфы Делзуна заканчивают строительство Гонтлгрима. Арканист Маэрин из Иллуска приветствует разнообразное новое население, включающее людей из Иллуска, беженцев-нетерезов из Северного Предела и Сундабара и дварфов Клана Золотого Шпиля из Делзуна.
- 298 *Год Девяти Наблюдателей:* Культ Карсуса основывает Карс в глубинах Высокого Леса.
- 286 *Год Грязных Пробуждений:* Ожесточенные споры среди жителей Карса в конечном счете приводят к разрушению и оставлению города. Вулгрет из Нетерила, лич арканист-нетерез, начинает жить в руинах.
- 267 *Год Рушащихся Пещер:* Мощное землетрясение разъединяет связь между Циндилспаром и поверхностью и открывает новые проходы в Фардримм.
- 111 *Год Ужасной Злобы:* Весь Север взрывается великим потоком оркских орд с Хребта Мира и Ледяных Гор, известным как Марши Орков. Мародерствующие орки сметают все на своем пути, включая Иллуск и Гонтлгрим. Большинство населения Иллуска убегает морским путем или при помощи магии. Эльфы Илианбрюэна, Рилитара, Силуваниди и Иэрлэнна объединяются, чтобы разрушить силы орков.
- 108 *Год Жезлов:* Иллуск привлекает много людей, смещенных Маршами Орков, и стремительно восстанавливается. Его правящая магократия, Великий Заговор, возвращается к власти.
- 54 *Год Томов:* Тетирские пираты под командой Черного Аларика из Клана Фирсон пытаются захватить Хелбрестер, но отброшены. Закатные Башни становятся нейтральной землей для встреч пиратов, а также торговцев.
- 33 *Год Восхищения Арфиста:* Асрам опустошен, посланной Талоной ради получения большего количества прихожан.
- 8 *Год Гнева:* личи Таклоамур и Мингодорр уничтожают тайной магией Хелбрестер. Руины опустошены тетирским кланом изгнанников Фирсон и пиратами, обосновавшимися в других местах Нелантера.
- 10 *Год Грез:* Область Нетерила становится известной как Великая Пустыня Анорач.
- 95 *Год Героя Поневол:* Утгар, северянин из Руатима, ведет флот пенителей моря на Иллуск и разрушает город. Великий Заговор прячется в Ведущей Башне Тайного Знания. Большинство его членов убито атаками берсерков отрядов Утгара, игнорирующих тяжелые потери ради возможности насадить всех волшебников на меч. Другие члены заговора бегут к магическим убежищам или запечатываются в непроницаемых палатах. Иллусканцы сжигают корабли налетчиков и в конечном счете вытесняют ослабленных пенителей моря из города.
- 96 *Год Жалобной Арфы:* Воин Стефан Черное Копье объявляет себя Высоким лордом Иллуска и берет под свой контроль лишенный лидера город. Напуганный возможностью возвращения Великого Заговора, чтобы бросить вызов его незначительным силам, Высокий Лорд Копье ссылает всех волшебников из Иллуска и запрещает всем гражданам приближаться к "злой" Ведущей Башне Тайного Знания. Последующие поколения избегают этой башни, веря тому, что она населена падшими и ужасными существами.
- Ок. 100 Последователи Утгара присоединяются с к другим кочевым людям, произошедшим от группы нетерезов, последовавших за Беом Руналты и рассеявшихся по Северу после его смерти.
- 111 *Год Павших Стражей:* Анория падает перед оркской ордой, хотя ее силы при этом уничтожают орду.

- Количество орков в этой области уменьшено на столетия.
- 173 *Год Кричащего Шарна:* Несколько лордов-волшебников Халруаа, последовавших за Лейрой, неудовлетворены подавлением, которое прихожане Мистры и Азута имеют над Советом Старших. Они отбывают из Халруаа на небесных кораблях и в конечном счете заселяют остров Нимбрал.
- 199 *Год Холодного Чародея:* Хлондат начинает Войну Короны против Скипетра против Кормантира.
- 308 *Год Обещания:* Война Короны против Скипетра заканчивается победой Кормантира.
- 329 *Год Закрытого Свитка:* Хлондат покинут, когда вторжение Анорача начинает уничтожать его поля. Его жители мигрируют на восток к Лунному Морю и на юг в Долины. Пустыня Анорач прекращает свое распространение, когда шарны наконец наносят поражение фаэриммам. Иоулом, очевидно, убит заговором иллитиличей. В отместку его ученица Табра вырезает иллитидов Эллин'таала.
- 620 *Год Горных Склепов:* Третье землетрясение сотрясает руины Циндилспара, убивая большинство его чудовищных жителей.
- 806 *Год Отдыха Воина:* Лейрел, Королева-Ведьма Севера, основывает царство Сторнантер. Понимая стратегическую важность разрушенного Иллуска, она наблюдает за восстановлением и переселением этого города. После исследования Ведущей Башни Тайного Знания и столкновения с выжившими личами Великого Заговора Лейрел устанавливает магические барьеры вокруг структуры, перекрывая проходы.
- 882 *Год Проклятия:* Аскалхорн падает после того, как волшебник вызывает демонов, чтобы биться против дьяволов.
- 883 *Год Клятвы Гиганта:* Вулгрет из Аскалхорна бежит из Хеллгейт Кипа и создает себе убежище в разрушенном городе Карс. При попытке выявить бессмертную силу мертвого бога Карсуса он убит своим служителем Джинглшодом. Магические энергии, развязанные его смертью, создают Ужасный Лес и преобразовывают Вулгрета из Аскалхорна в лича.
- 1311 *Год Кулака:* Маг Арклем Грит прибывает в Лускан и обходит магические обереги, помещенные Лейрел Сильверхэнд вокруг Ведущей Башни Тайного Знания. При помощи Старых, группы мощных личей, которые были некогда членам легендарного Великого Заговора Иллуска, он формирует Тайное Братство.
- 1344 *Год Падения Луны:* Минтипеп Лунное Серебро, как говорят, рассеивает три *нетерских свитка* из Зала Мглы по другим местам.

Новое Возвышение Нетерила (1372 и далее)

- 1372 *Год Дикой Магии:* Тултантар, Город Шейд, возвращается в небеса Фаэруна.

Хранители прошлого

Величайшие склады утерянных знаний Нетерила лежат в сердце Горы Талат в Халруаа. Библиотека Ромарка содержит бесчисленные тексты, принесенные в Халруаа нетерезами, бегущими от безумия Карсуса, а Библиотека Теней содержит бесчисленные тексты, сохраненные шедами во время их пребывания на Плате Тени. Кендклип также содержит много томов, собранных в Диаспоре нетерезов на Севере и в Западном Сердцеземье, и хранители этих книг делают их гораздо более доступными, чем библиотекари Горы Талат или шедавары Тултантара.

Самый обученный народ Фаэруна знает по крайней мере основы об истории Нетерила, и земли, ограничивающие Анорач - дом многочисленных мудрецов, имеющих более чем проходящий интерес к эзотерике нетерезов. Многие мудрецы Кендклипа, Эверески, Халруаа, Нимбрала, Сильверимуна и Сюзейла сфокусировались именно на изучении истории нетерезов и их археологии, и они часто участвуют в обширных дебатах по мелочам жизни нетерезов.

Любой PC или NPC, хорошо сведущий в истории, могут извлечь определенную информацию при проверке Знания (истории) (см. Таблицу 6-1: Информация о Нетериле для соответствующих DC).

Информация о Нетериле и его падении может быть также получена от существ - живущих и нежити, испытавших это на себе. Известные личи-нетерезы включают Омвора Бессмертного, несколько членов Великого Заговора, живущих в Ведущей Башне Тайного Знания и в руинах Иллуска, и легендарного Ларлоха из Склепа Колдуна (детализированного в "Лордах Тьмы"). Высокий Принц Теламонт Тантул (см. "Лорды Тьмы"), правитель Тултантара, также достаточно стар, чтобы помнить старый Нетерил, хотя он принял теневой мир вместо немерти. Эти индивидуумы не приветствуют расследование тайн Нетерила, но следующие выжившие при падении могут иногда быть убеждены поделиться своими воспоминаниями.

ТАБЛИЦА 6-1: ИНФОРМАЦИЯ О НЕТЕРИЛЕ

DC* Знания (история)	Обнаруженные факты
5	Крайне общеизвестная истина (Нетерил был расположен в области, которая является теперь Пустыней Анорач).
10	Общеизвестная истина (Появление Анорача послужило причиной снижения Нижнего Нетерила, а гордость Карсуса - причиной падения Высокого Нетерила).
15	Необычные, но базовые знания (Иоулом был знаменитым архиволшебником-нетерезом, создавшим первый летучий город. Омвор Бессмертный и Ларлох - личи-нетерезы. Карсус был архиволшебником-нетерезом, бросившим вызов Мистрил и вызвавшим падение Высокого Нетерила).
20	Необычное, малоизвестное знание (Аватар Карсуса провалился, потому что Карсус не был подготовлен восстанавливать Плетение и управлять им, когда он захватил контроль над ним у Мистрил. Иссущающие жизнь заклинания фаэриммов была частично ответственны за снижение Нижнего Нетерила).
25	Редкое знание (Циндилспар был основан дварфами Делзуна и некоторыми эмигрантами-нетерезами. Мораша - безумный некромант, живущий на Одинокой Пустоши).
30+	Чрезвычайно малоизвестное знание (В покинутом городе иллитидов есть Оракул Эллин'таала, где за ужасную цену может быть получено знание древнего Нетерила. Артиндол Землевидец, возможно, потратил много

Привидение-колдунья Спеллгарда

На вершине змеящегося скального хребта, отмечающего границу между Павшими Землями и песками Анорача, стоят обваливающиеся руины некогда великого замка, который был известен как Сахарелгард, когда Высокие Маги Нетерила правили Империей Магии. Воры давно очистили замок от его богатств, могущественных магических изделий, обстановки и роскоши. Благодаря влажному воздуху толстые пласты мха, почвы и грибов затенила его прекрасные залы.

Леди Сахарел, Колдунья Сахарелгарда, была некогда ведущим членом Высоких Магов Нетерила. Она пережила падение Империи Магии как архилич (МОН) и жила на руинах своего замка, за столетия после этого переименованного в Спеллгард.

Каждый архилич имеет страсть — одну, которой он посвящает свою жизнь, свою любовь и всю силу своего Искусства. Страстью Леди Сахарел был Эльминстер Омар. В течение Времени Неприятностей она защищала Мудреца из Шэдоудейла, убив Мэншуна и потеряв при этом свою нежизнь. Мэншун почти немедленно возвратился своим заклинанием *установка застоя*, и, поскольку ее задача не была выполнена, Леди Сахарел вернулась как привидение (CG женщина человек привидение волшебник 20/архимаг 5/арканист-нетерез (РИФ) 5). Она не может упокоиться до тех пор, пока Мэншун из Жентарима и все его двойники и воплощения не будут полностью и окончательно мертвы.

Начиная со Времени Неприятностей Леди Сахарел является любому, кто восстанавливает часть ее замка до его прежнего состояния. При такой встрече она охотно отвечает на три вопроса о Нижнем Нетериле перед тем, как снова исчезнуть. Но на леди нельзя давить, она набрасывается на любого, кто находит ее на Эфирном Плате, с дикостью с безумием, а затем использует свои заклинания, чтобы быстро уйти.

Мораша из Одинокой Пустоши

Я сердце Одинокой Пустоши стоит разрушенный замок из черного базальта, принадлежащий личу, известный как Омвор Бессмертный. В нем живет его великая внучатая племянница Мораша (LE женщина человек нетерез некромант 5/клерик Джергала 5/ мистический теург 8).

Мораша была низкоранговым арканистом в течение Теневого Века Нижнего Нетерила, и хотя она совершенно безумна, она помнит многое об этом периоде. Она делает не делится информацией влегкую, но часто ее можно убедить ответить вопросы в обмен на темные секреты некромантии, которых она еще не знает. Она уже весьма сведуща в темных искусствах и желает дойти до любых глубин развращенности, так что информация, интересующая ее, скорее всего невыразимо мерзкая и чрезвычайно темная.

Оракул Эллин'таала

Легендарный изобретатель *мифаллара* был одним из немногих королей-колдунов, которые не погибли при падении Нетерила и не сбежали в Халруаа. Благодаря созданию утерянного эпического заклинания *долговечность Иолоума* (см. выше) Иоулом Севентон жил в течение столетий в большинстве эр нетерезов. Однако, с приходом фазриммов он быстро понял, что их иссушающие жизнь заклинания заставят провалиться его удерживающую жизнь магию. Предвидя гибель Нетерила, он принял личство и основалвил логовище в глубинах Нортдарка.

В -339 DR Иоулом исчез из Нетерила. Поскольку архиволшебник был очень популярной фигурой и в чем-то народным героем, новость о его исчезновении вызвала панику среди народных масс. Высокие Маги Нетерила испугались народного восстания, и Карсус был выдвинут для чтения *аватара Карсуса*, заклинания, в конечном счете обречшего Империю Магии.

После падения Иоулом спокойно продолжил выбирать учеников из числа самых многообещающих беженцев-нетерезов. Что любопытно, он также принимал учеников из близлежащего города пожирателей разума Эллин'таала, и его студенты-иллитиды, называющие себя Алхунами, верили, что станут первыми иллитиличами. Намерения Иоулома стали ясны, когда он создал старший мозг-нежить из умов своих студентов-иллитидов и затем слился с ним. Большинство его учеников-иллитиличей было разрушено при этом тайном ритуале, но некоторые сбежали и распространили секрет создания иллитилича по всем сообществам иллититов в Царствах Внизу.

Последний человеческий ученик Иоулома, Табра (NG женщина человек волшебник 18/архимаг 5), засвидетельствовала свое почтение владыке, разбитому в битве со студентами. В отместку она вырезала последних немногих эллин'таалских пожирателей разума, наложив на себя *длительность Иолоума* посреди сообщества. Затем она разрушила все записи заклинаний (кроме своих собственных и тех, который тайно спрятал сам Иоулом) и сбежала на поверхность.

Благодаря многим последующим наложениям этого эпического заклинания Табра живет до сих пор. До недавнего времени она использовала меблированные комнаты и фештолл Гостиница Бержрайт и часто работала с Арфистами. Большинство местных жителей подозревало, что она была скрытым золотым драконом, поскольку она была очевидным долгожителем и иногда читала *смену формы*, чтобы принять форму дракона. Недавно, однако, она была захвачена шедоварами и возвращена в Город Шейд. Нынешнее ее состояние неизвестно, но если она уступит убеждениям шедоваров, принцы Шейда могут получить некоторые важные ключи о последнем известном местоположении Иоулома.

Иоулом сегодня в живет в форме нежити-старшего мозга (ПОД) (LN старший мозг лич волшебник 31/архимаг 5/арканист-нетерез (РИФ) 5). Известный ныне как Оракул Эллин'таала, он устроил логовище в глубинах покинутого города пожирателей разума, окруженный повторяющимися палатами, изрезанными чужеродными скульптурами иллититов. Поскольку нахождение в этих сохранившихся пустых залах контактирует странной формой безумия (смертельная форма кудахтающей лихорадки и огня разума, неизменно оканчивающихся смертью), лишь слуги-нежить Иоулома и привидения пожирателей разума, убитых Таброй, остаются здесь с ним.

Несколько бесстрашных исследователей, случайно наткнувшись на Оракула Эллин'таала, получили при встречах с ним частицы тайного знания, относящегося к высоте Нетерила. К настоящему времени никто и не подозревает, что этот "оракул" был некогда легендарным Иоуломом, но слова о его существовании начали шепотом распространяться по Северу. Иоулом берет ужасную цену за информацию, которую он обеспечивает — добровольная постоянная потеря некоторой доли здравомыслия просителя (постоянная потеря 1d4 пунктов Мудрости) или полное знание нового эпического заклинания (которое после этого навсегда потеряно для просителя).

Скованный писец Ларлоха

Лич, известный как Рогилат Нестареющий (LG мужчина человек архилич (МОН) волшебник 22/архимаг 7/арканист-нетерез (РИФ) 2) управлял летучим городом Орбидэл перед падением Высокого Нетерила. Когда Орбидэл рухнул на землю близ устья Вьющейся Воды, Рогилат (все еще "живой" благодаря своей филактерии) оказался пойманный под щебнем.

В месяцы после падения главный соперник Рогилата Ларлох нашел руины Орбидэла и провозгласил их своими. Он построил свой склеп (ныне известный как Склеп Колдуна) из разбитых шпилей Орбидэла, а затем начал всерьез исследовать остальную часть руин. Через много лет его раскопки достигли кармана, в котором был пойман Рогилат. Они отчаянно бились, но наконец Ларлох одержал верх и подчинил Рогилата своей воле.

Рогилат был всего лишь первым из шестидесяти личей, служащих сегодня легендарному владыке Склепа Колдуна. Любимый пленник Ларлоха проводит большинство своего времени, записывая историю Нетерила, и его пока еще неполное многотомное произведение, названное "Падение Нетерила", продолжает расширяться. После того, как Ларлох просматривает законченные главы, они посылаются в Кендклип для помещения в архивы. Маловероятно, чтобы эта работа когда-либо была закончена, однако в настоящее время Рогилат рассматривает полную историю диаспоры нетерезов и последующее возрождения Нетерила (которое все еще разворачивается) как составные компоненты своего трактата. Время от времени Ларлох разрешает Рогилату доступ к одному из двух заклинаний — *мечте* или *кошмару*, в зависимости от его прихоти. Король-лич павшего Орбидэла использует эту редкую награду, чтобы обратиться к индивидуумам, за которыми наблюдает, и завещать им маленький фрагмент знаний нетерезов. Ходят слухи, что те, кто получает такое наследство, могут слабо слышать несчастные вздохи Рогилата и сухое хихиканье Ларлоха, прежде чем их видение исчезнет.

Землеvideц

Задолго до возвышения Нетерила в бассейне Анорача доминировала империя саррукхов, известная как Исттоссеффифил. В своем расцвете Исттоссеффифил затрагивал восточные берега старого Узкого Моря, а также как плодородные земли, простиравшиеся от Сэйддара до Высокого Льда и от края вод до Равнины Стоящих Камней.

Сегодня жалкие остатки этой некогда великой империи - лишь захороненный город Ореме и пещеры, которые его оставшиеся жители удержали против мощи фаэриммов. Шестидесять личей-саррукхов Ореме правят своим крошечным царством, просыпаясь от гибернации, чтобы взять трон на четыре года, а затем вернуться ко сну в Склепе Дремлющих Ящеров с пробуждением следующего лича.

Нетерезы не знали, что архиволшебник, известный как Артиндол Землеvideц, фактически лич-саррукх древнего Исттоссеффифил, принявший облик человека-арканиста в течение своей очереди на троне Ореме. Периодически посещая Нетерил, он искал дальнейшего изучения Искусства среди нетерезов и формировал развитие их истории. В этой манере он надеялся вырастить новые формы магии, которая могла бы позволить саррукху нанести поражение фаэриммам раз и навсегда. Неясно, рассматривает ли Землеvideц свой "нетерезский эксперимент" удавшимся или провалившимся, но он не появлялся из Ореме со времени Безумия Карсуса. Так как он в настоящее время находится на полпути своего последнего четырехлетнего господства, любой нашедший склепы Ореме и пришедший с миром может просить беседы с ним. Если посетитель обращается с охраняющими Ореме асаби с уважением и показывает реальные обещания как изучающий Искусство, Артиндол (N мужчина саррукх лич волшебник 25/архимаг 5) может согласиться на смелую просьбу об информации о Нетериле в обмен на некоторые новые тайные знания, которые саррукх может использовать против фаэриммов. При повторном посещении он может просто зарезать столь дерзкого просителя.

Песни и истории

Следующая секция детализирует историю Нетерила от его начального развития до окончательного падения и поднятия из пепла выживших.

Первый Век

История Нетерила началась почти пять тысяч лет назад на берегах Узкого Моря, поглощенного Высоким Ледом столетия назад. Семь рыбацких деревень — Фенвик, Герс, Гилан, Густаф, Моран, Носииф и Жаник — объединились для взаимозащиты и выгодной торговли. Они окрестили свое крошечное новое царство Союзом Севентона в честь этих семи деревень. По календарю Отсчета Долин этот исторический случай произошел в -3859 году, но календарь Нетерила отмечает основание Севентона как начало 1 года NY (Годы Нетерила).

Нетер Старший, Король-Шаман Герса, стал лидером правящего совета Севентона и переименовал землю в Нетерил (Земля Нетера). Со временем он стал тираном, заинтересованным только силой и положением. После убийства всех его конкурентов он был убит своим сыном, Аландрилом Нетером Младшим, последовавшим за ним как первый король Нетерила. Однако, правящий совет назначенных представителей служил проверкой силы Нетера Младшего, и сила их увеличивалась с каждым из его преемников.

В течение этого периода нетерезы начали изучать Искусство под опекой нескольких лунных эльфов - посланцев Иэрлэнна. Эльфы видели в усилении царства Нетерил своего будущего союзника против вездесущей опасности орков и их разрушительных орд. Другим признавшим потенциал нетерезов был таинственный волшебник, известный как Землеvideц, появившийся столетия спустя после прибытия Светлого Народа и начавший инструктировать некоторых арканистов-нетерезов о других формах магии, неизвестных или отклоненных эльфами.

Нетерский Век

Нетерский Век начался с обнаружения *нетерских свитков* среди руин Эривандаара. Арканист-нетерез, происходящий от Териона из Герса, обнаружил два набора золотых свитков в древних подвалах крепости, ныне известной как Цитадель Мглы. Во время своего открытия арканист был учеником, обучающимся в Глорачиндааре (позже известном как Миф Глорач), Городе Свитков. В течение срока своего пребывания в Иэрлэнне он тайно исследовал много руин Вишаантара при помощи тома змеиной кожи, конфиденциально данного ему таинственным Землеvideцем.

С открытием *нетерских свитков* нетерезы начали длительный период магических экспериментирований и исследований, стремительно продвинувших их понимание Плетения и его применений. В процессе этого нетерезы отказались от многих из руководящих принципов, преподанных им ирлэнскими эльфами, и отношениями между этими двумя королевствами ухудшились. Однако, нетерезы нашли себе новых союзников среди Крепкого Народа Делзуна, и торговля потекла по Узкому Морю между Нетерилом и дварфским портом Аскоур.

К концу этого века один набор *нетерских свитков* был украден несмотря на великие предосторожности, обеспеченные ведущими арканистами-нетерезами для того, чтобы обезопасить их. Нетерезы не знали, что воры действовали от имени высоких магов Кормантира. Встревоженные сообщениями от своих ирлэнских братьев на западе и скоростью, с которой нетерезы осваивали Искусство, высокие маги стремились изучить тексты, которые вызвали столь драматический прогресс, прежде чем Нетерил сможет угрожать Кормантиру. Эльфы укрыли свитки в глубинах Башни Песни Ветра в Корманторе (позднее Миф Драннор) и дали ей форму Куэсса Ар Терантвар (Золотая Роща Скрытого Знания), золотого букowego дерева.

Век Мифалларов

После Нетерского Века фокусировка магии нетерезов все же изменилась с возвышением арканиста по имени Иоулом, сила которого затмила таковую всех, кто был до него и, как говорят некоторые, всех, кто пришел после. За свою долгую жизнь Иоулом провел много удивительных дел и сделал множество удивительных открытий, но его самым существенным вкладом было изобретение *мифаллара*. Это единственное магическое изобретение позволило и относительно дешевое производство квазимагических изделий, и создание летучих городов Нетерила. Как только нетерезы освоили использование *мифаллара*, анклав за анклавом поднялись в небо, разделяя Империю Магии на Нижний и Высокий Нетерил.

Серебряный Век

В течение Серебряного Века нетерезы начали смотреть за пределы границ бассейна Анорача. Ведомые частично потребностью в сырье, Высокие Маги Нетерила основали шахты Декангера, чтобы снабжать себя редкими металлами. Высокие Маги Нетерила в течение этого периода установили многочисленные заставы, и для того, чтобы шпионить за соседями империи, и для облегчения торговли с ними. Другие арканисты положились на самих себя, ища изоляции для своих занятий.

Золотой Век

Хотя грань между Серебряным и Золотым Веками в значительной степени произвольная, большинство мудрецов соглашается с тем, что Золотой Век Нетерила начался с рождения Хрономансера. К этому времени множество летучих городов свободно парили в определенных границах Нетерила, и Империя Магии достигли пика своей силы.

Век Открытий

Век Открытий начался, когда в Нижнем Нетериле была найдена шахта *чардалина* (ЛТ). После этого открытия нетерезы прервали свои исследования тайн магии драгоценных камней и сосредоточили свои усилия на дальнейшем развитии концепции "магии без жертв", сопровождаемой изобретением *мифаллара*.

Путешествия и исследования были страстью периода. Летучие города нетерезов двигались за пределы непосредственных пограничных областей Нижнего Нетерила и начали расползаться по всему Фаэруну. Архиволшебники также развивали интересы в исследовании других миров и создали для этой цели много планарных *порталов*.

Теневой Век и диаспора нетерезов

Рождение Карсуса отмечает начало Теневого Века фактически во всех историях о Нетериле. Гений калибра Иоулома, он быстро освоил даже самую сложную магию времени. После создания своего собственного анклава Карсус начал экспериментировать с *тяжелой магией*. Позже лелеял темные изучения Теламонта Тантула, впоследствии ставшего правителем Тултангара. Когда Иоулом исчез, Карсус сделал роковой ход, которым он известен лучше всего — он наложил заклинание *аватар Карсуса*, создавшее связь между ним и Мистрил и вырвавшее у нее контроль над Плетением. Этот случай, позже ставший известным как Безумие Карсуса, был прямой причиной падения Высокого Нетерила.

По мере того как тело Карсуса наполнялось божественной силой, его разум заполнялся невообразимым знанием, включая ужасное понимание ошибки, которую он только что сделал — он украл божественность у той, которая знала Плетение достаточно хорошо, чтобы постоянно восстанавливать урон, нанесенный ему голодными к магии нетерезами и фаэриммами. Для спасения Плетения от непоправимого урона Мистрил пожертвовала собой. Ее смерть отменила магию на всем Фаэруне, обрушив летучие города на землю, а также разъединяла ее связь с Карсусом, окаменив его тело. Почти немедленно богиня магии была перевоплощена как Мистра, и она вовремя освежила Плетение, успев спасти три города Высокого Нетерила, еще не грохнувшихся на землю. Новое Плетение имело более строгие требования колдовства, предотвратившие излишки нетерезов.

Равной важности событием в течение этой эры было появление фаэриммов — странных подземных колдунов, иссушающие жизнь заклинания которых медленно превращали плодородный Нижний Нетерил в Великое Песчаное Море. Изменения окружающей среды, которые они вызвали, ускорили величайшую миграцию человечества, когда-либо происходившую на западном Фаэруне. Почти два столетия нетерезы мигрировали на запад, юг и восток, основывая новые царства и сливаясь с другими группами, формируя новые этнические принадлежности. Ко времени шарнов (МОН), наконец преуспевших в сдерживании фаэриммов, Нетерил был уже утерян в песках истории.

Важные места

Великая человеческая империя, называемая Нетерил, началась как Союз Севентона, группы деревень на юго-восточном берегу Узкого Моря, под областью, ныне известной как восточный Высокий Лед. На высоте своей Нижний

Нетерил занимал всю область, которую Светлый Народ называл бассейном Анорача. Высокий Нетерил включал все летучие анклавы нетерезов, блуждающие по всему Фазруну и даже за его пределами. Фактически блуждание высоких нетерезов были ограничены лишь существованием некоторых мощных империй, типа Калимшана, Кормантира, Делзуна, Иллефарна, Джаамдата, Малхоранда, Нарфелла, Роматара и Унтера, обладавших магическим мастерством для проецирования своей военной мощи и в небеса.

Непропорционально большее количество выживших руин нетерезов осталось от Нижнего Нетерила, прежде всего потому, что большинство летучих городов Высокого Нетерила было разрушено до неузнаваемости при их падении. Большинство руин Нижнего Нетерила - заставы и могилы, построенные до Безумия Карсуса, и поселения, построенные беженцами-нетерезами после падения.

Аналогично, артефакты нижних нетерезов были найдены на Севере и в Западном Сердцеземье, а не только в области, которая была Нижним Нетериллом, благодаря вторжению Высокого Льда, пескам южного Анорача и иссушающих магию способностей фазриммов. Большинство выживших магических изделий нетерезского изготовления - не квазимагические изделия, зависящие от *мифалларов*, так как эмигранты и беженцы разумно бросили их.

Утерянные Королевства

После Безумия Карсуса летучие города Асрам, Анория и Хлондат (также известные как Три Царства) медленно опустились на землю вдоль юго-восточной границы Нетерила, спасенные благодаря Мистре. Выжившие из этих анклавов построили царства с теми же названиями в остающихся плодородных землях между распространяющимися песками Анорача и регионом, ныне известным как Горы Глотки Пустыни. Хотя популярные источники утверждают, что Нетерил пал от рук Карсуса, многие ученые полагают, что Утерянные Королевства были последним веком Нижнего Нетерила.

Анория

Самым богатым из Утерянных Королевств была Анория — управляемая людьми земля людей, эльфов и полуэльфов. Анорианская знать охотилась на кабанов, оленей и чудовищ, в то время как фермеры произведенное продовольствие для Трех Царств и достаточный избыток зерна, чтобы продавать его всем странам по Внутреннему Морю. Анория пала перед ордой орков в 111 DR, но жители ее бились с такой яростью, что ряды победителей были исчерпаны настолько же, как и таковые побежденных. Руины Анории все еще несут геральдические марки ее благородных домов: Мэлурадек (человеческий), Немрин (человеческий), Нинтинел (эльфийский), Олирнн (эльфийский) и Тардрек (человеческий, королевский).

Руины Амазандара, столицы Анории, лежат предположительно на запад от Росраваны (известной Анорианам как Гора Шаддат), самого западного пика Гор Глотки Пустыни. Все, что теперь осталось от так называемого Города Драгоценных Камней - несколько полузахороненных руин, разбитых энергией орков, плюс глубокие добывающие шахты под городом, дающие доступ ко все еще богатым жилам драгоценных камней. Сегодня шахты драгоценных камней Амазандара - дом фазриммов и их миньонов, включая легионы ведомых бехолдером орков, искаженных падшими заклинаниями фазриммов. По слухам, подземный свод разрушенного храма Джергала содержит невероятную могилу Короля Таусимбела Мудрого и его дочери, Королевы Шаддары Светлой. По правде говоря, он содержит *портал*, ведущий в Подземелье Мечей в Змеиных Холмах (см. "Змеиные Королевства"). Этот *портал* - фактически краеугольный камень *портальной* сети могил анориан.

Руины Анорила, Города Мечей, лежат к северу и к востоку от Амазандара и предположительно к западу от Искривленной Башни Шэдоудейла. Эти руины находятся в намного лучшем состоянии, чем останки Города Драгоценных Камней, поскольку поток орков наконец напоролся на клинки защитников Анории в Анориле. Город Мечей был назван так из-за прекрасных стальных клинков, изготавливаемых там, многие из которых были магически зачарованы волшебниками домов Нинтинел и Олирнн. Внушительное количество этих магических мечей все еще лежит в руинах, но ими владеет легион мечедухов (ФИ), все еще защищающий покрытые песком стены Анорила.

Разбитые остатки Хелвары, главного сельскохозяйственного и рыбацкого центра царства, расположены на южном берегу Озера Миир, зажатые Горами Глотки Пустыни. Две крепости — Башня Хлитал и Башня Раманат — также остались более или менее неповрежденными. Отряды, которыми были укомплектованы эти структуры, некогда охраняли Анорию от гоблинов Арогула (Гора Гоблинов) далеко на юге и Леса Орлат на западе, кочевых оркских орд с гор на востоке, бандитов и монстров с Холмов Охотников на юге и случайных налетчиков-изгнанников из Асрама на севере.

Асрам

Асрам был вторым по богатству среди Утерянных Королевств. Его граждане организовывали регулярные экспедиции в Великое Песчаное Море, чтобы вернуть потерянную магию Нетерила, а также его драгоценные металлы (золото, цинк и медь). В Асраме Искусство широко использовалось для исполнения каждодневных потребностей, и наихудшие излишки равнодушной знати Высокого Нетерила осуществлялись на всех уровнях общества. Асрам был в конечном счете разрушен чумой, развязанной Талоной в божественной битве с ее конкурентом, Кипиутто. Поскольку чума все еще цепляется за эти руины, они остаются в значительной степени нетронутыми.

Остатки Фелажарамы, столицы Асрама, лежат прямо к западу от верховий Реки Теш, в южных пределах Зеркала Ат'ара. Хотя золотистые статуи змей и другие сокровища все еще лежат среди опаленной шелухи его древних вилл, Город Змеи ныне стоит в значительной степени тихим и покинутым, охраняемый угрозой касания Талоны. Однако, время от времени сюда приходят шедовары, чтобы поэкспериментировать с новыми работами Искусства, и они восхищаются возможностью продемонстрировать свои заклинания на незваных гостях.

Оролин, Город Магикианов, вилл и садов, некогда был сгруппирован вокруг круглого городского ядра с каналами, парками и крепостью. Более десятилетия назад, во время битв между Бедаян и Жентаримом, каналы были отравлены, а зубчатые стены вала крепости разрушены во многих местах. Сегодня рушащаяся крепость, окруженная несколькими акрами разрушенных зданий, стоит в широкой травянистой долине, окруженной горными хребтами. Четыре канала делят город на кварталы, а пятый канал окружает руины целиком. В центре крепости артезианский колодец внутри внушительного фонтана выбрасывает на поверхность пузыри. Маертвецы Жента все еще бродят по этим руинам стаей гголов под контролем сравнительно небольшой банды Талонтарских лордов-вредителей, пришедших сюда после получения видения от

Талоны, объявляющего неизбежную вспышку новой великой чумы. Легенды Бедайн говорят о прекрасных сокровищах, захороненных в Орофине (как теперь называют руины), но немногие из них пока что были возвращены.

Другие руины Асрама включают город Улшантир, известный своими котельщиками и прекрасными медными товарами, и портовый город Миирсар, народ которого некогда собирал синечешуйчатых брэнчей и пряных крабов в водах Озера Миир.

Хлондат

Северный Хлондат был землей лесорубов и пастухов, разводивших овец, коз и ротов. Хлундиты делали крепкие фургоны, прекрасную мебель и бумагу, а также отправляли необработанную древесину в другие земли. Хлондат начал ряд конфликтов против Светлого Народа Кормантира в надежде украсть у них немного великой магии. Вместо этого эти так называемые Войны Короны против Скипетра стоили хлундитам большой крови и многих сокровищ и не дали им взамен ничего полезного. Хлондат наконец разрушился, поскольку распространяющиеся пески Анорача поглотили его поля, вытеснив народ в восточном направлении в области Долин и Лунного Моря.

Столица Мхаэлос теперь находится под дрейфующими песками северо-восточного Меча, к северу и к западу от шахт Тетиамара. Согласно шпионам Жентарима в регионе, банды певцов клинка из Эвермита проводят повторяющиеся рейды в эти места. Такая деятельность говорит о том, что хлундиты украли некоторые предметы, ценные для Кормантира, остающиеся утерянными до наших дней.

Укрепленный город Рулвадар, который стоял прямо на запад от Граничного Леса, служил мощным бастионом против мародерствующих оргов, орков и гоблиноидов Севера Лунного Моря. Из этого убежища компании копьеносцев делали набеги на область, теперь известную как Граничный Лес. Подобно своему городу-побратиму Мхаэлосу, Рулвадар теперь захоронен под Великим Песчаным Морем. Жентаримы частично откопали центральную крепость, и время от времени они пускают свои полевые гарнизоны по этим одиноким руинам. Такая служба рассматривалась как одна из самых резких форм наказания жентаримов, пока недавно не был открыт тайник наполненных заклинаниями, покрытых драгоценными камнями браслетов, относящихся к поздним дням Войн Короны против Скипетра.

Независимые города

Порт Миир был городом кредиторов и владельцев караванов на восточном берегу Озера Миир у западного конца Тропы Беротира, которая вела на запад к Искривленной Башне Шэдоудейла. Город управлялся свободной бандой волшебников, боровшихся за контроль необузданного воровства. Землетрясение захоронило тропу и город намного позже того, как он был покинут, оставив лишь отдельные руины, рассеянные по западному краю Гор Глотки Пустыни. Эти руины - дом орков или чего-то похуже, и их сокровища давно уже были разграблены.

Жум был городом-перекрестком, колебавшимся между границами Хлондата и Асрама. Его народ включал продавцов книг, мудрецов и гордых ремесленников, изготавливавших зеркала и стеклянные окна, прекрасную одежду, драгоценности, лампы, глиняную посуду и скобяные товары. Сегодня город пуст, и его в значительной степени деревянные дома исчезли. Однако, те, кто знают, где копать, иногда находят ценные пустяки, которые могут быть проданы в Кормире и Сембии, а также здесь был найден по крайней мере один утерянный том знаний нетерезов.

Нижний Нетерил

На высоте своей Нижний Нетерил был землей маленьких городков, рассеянных анклавов и кочевых варварских племен. Он было окружен лесами, по которым бродят твари, и связан с другими царствами скорее летучими скакунами и заклинанием *полет*, чем дорогами.

Наземные анклавы Нижнего Нетерила, известные как демесны, управлялись из могущественных башен меньшими арканистами, не имевшими еще методов создания великих летучих городов Высокого Нетерила. Каждый демесн демонстрировал магические условия (типа зеленых лугов, густых лесов, пустых земель, измененной гравитации и необычной погоды), скроенные по последней прихоти правителя.

Члены нижнего слоя нетерезов, известные как Свободный Народ, жили в городах на деревьях, подобных таковым ирлэнских эльфов. За эти годы Свободный Народ начал обижаться на тиранических арканистов, расценивавших их как простой домашний скот и рассматривавших их подходящими лишь как рабочая силы и для экспериментирования. Они обратились к своим божествам, чтобы те привели их к сияющей свободе - куда-нибудь за пределы досягаемости архиволшебников.

Ренгарт и племена варваров Ангардта бродили по области к северу от Узкого Моря и по западным равнинам, сформированным из морского дна Старого Узкого Моря. Ренгарт был глубоко подозрителен к магии, и присутствие их помогало удерживать нетерезов от заселения северных берегов Узкого Моря. Племя Ангардта было первоначально кланом Ренгарта, пока его члены охотно не приняли колдовство, начав гражданскую войну, которая в конечном счете разделила племя.

Ход времени и нашествие песков Анорача оставили немного руин Нижнего Нетерила. Большинство оставшихся, включая Хлонгадат (детализированный в "Установке Кампании Забытых Царств"), Расилит, Руналт и Спеллгарде (см. выше), захоронены под дрейфующими песками или закрыты Высоким Льдом. Некоторые охраняются миньонами фаэриммов, а некоторые все еще населены. Путешествующие по Великому Песчаному Морю часто сталкиваются со странными магическими эффектами, а некоторым удается добыть безделушку или малое магическое изделие, но в большинстве своем Империя Магии исчезла.

Шахты Декантера

В течение Серебряного Века нетерезы построили шахты Декантера на восточных склонах Гор Серого Пика. Эти шахты обеспечивали добычу золота, железа, ртути, серебра и платины для удовлетворения постоянно растущего спроса на такие металлы в Нетериле. Позднее, в Золотом Веке, шахты потеряли свое значение, но вместо того, чтобы бросить их, арканисты-нетерезы превратили их в лаборатории для экспериментирования в Искусстве.

Сегодня шахтный комплекс - обширные крошащиеся руины, окруженные низкими холмами (груды шахтных отходов). Жители его - декантерская подраса гоблинов (см. "Резюме монстров: Монстры Фаэруна"), несколько горгулий и таинственный иллитилич (МОН), известный только как Лорд Тварей (LE пожиратель разума лич волшебник 15). Шахты полны опасного наследия непроверенного колдовства нетерезов, но ходят слухи, что в их туннелях все еще хранятся кое-какие ценные сокровища.

Расилит

Древний город Расилит служил столицей древнего Таэравла, Земли Алебастровых Башен, в течение столетий до заключения Союза Севентона. В то время как Нетерил расширялся на юг и на запад, колдуны Таэравла старели и декадентствовали, удаляясь в свои башни к дальнейшему изучению Искусства.

В конце Нетерского Века арканисты Нетерила, вооруженные новооткрытым знанием, взятым из нетерских свитков, наводнили Землю Алебастровых Башен. Нападавшие вырвали множество заклинаний, ранее им неизвестных, из умов пленных таэравелских колдунов, превращая их в бормочащую шелуху. Судьба тех, кто сбежал, неизвестна, хотя некоторые размышляют о том, что они преобразовались в фаэриммов и в конечном счете отомстили.

Единственный известный след потерянного Таэравла - легендарная Плывущая Башня, дом и позже - могила Ондила Множество Заклинаний. Ондил сбежал при падении Расилита в области, которая позже стала Аталантаром. Столетия назад его башня была разграблена приключенческой бандой Яркие Клинки (включая молодого Эльминстера Омара). Сегодня от башни не осталось ничего, кроме нескольких мерцающих пятнышек магии, танцующих в долине к северу от Секомбера, где она когда-то стояла.

После падения Таэравла Расилит стал важным гарнизонным городом южного Нетерила. Арканисты, стремящиеся приобрести новые знания Искусства в древних рунах Таэравла, спускались в город. Важность Расилита постепенно исчезла в течение Эры Мифаллара, и он был одним из первых городов, оставленных фаэриммам в течение Теневого Века.

Сегодня этот древний город лежит полузахороненным в глубинах Квартала Пустоты, окруженный стенами из толстого серого камня. Внутри стен кольцо алебастровых башен образует центральную крепость более поздней постройки. Во внутреннем дворе крепости есть колодец, ведущий к лабиринту пещер, управляемых фаэриммами и охраняемый их слугами-асаби (ЗК). Любые остатки выживших таэравелских знаний, вероятно, находятся в руках старших фаэриммов этого поселения.

Руналта

Руналта (или Северный Предел на языке Лоросс) была основана в течение Первого Века Нетерила и стала процветающим портом, как только были установлены торговые отношения с дварфами Аскоура. После основания шахт Декантера Руналта постепенно вернулась к состоянию застойного городка. В течение Века Открытий она управлялась жестоким арканистом, восхищавшимся заключением и мучением экзотических существ с других земель и планов. Правитель Руналты умер во время падения Высокого Нетерила. Вскоре после этого харизматичный воин, известный как Бей Руналты, собрал Свободный Народ окружающих земель и повел их на запад к Аскоуру по Нижней Дороге при помощи нескольких рейнджеров-дварфов. Оттуда руналтанские беженцы медленно прошли на запад через Северное Королевство, надеясь найти новое царство в пока еще незанятых землях.

Бей и его мечта умерли на западной границе Делзуна. Трое бывших заключенных последнего правителя Руналты — налфешни по имени Зукотот, ракшаса по имени Икшар и пожиратель разума по имени Кс'сс'а из Эллин'таала — выследили беженцев. Почти обезумевшие от пыток, которые они перенесли, и не имея лучшей цели для выплескивания своей ярости, они напали на бея и его последователей. Хотя он и умер в этой битве, бей сумел обрушить на нападавших пещеру. Зукотот был убит и возвращен в Абисс, но Икшар и Кс'сс'а был пойман в *застое* союзником -арканистом и захоронены последующим обвалом.

После смерти бея его последователи рассеялись и вернулись к примитивному жизненному пути. Среди племен Утгарда, родословная которых восходит к руналтанским беженцам, и некоторых иллусканских пенителей моря, вытесненных вглубь страны, бея помнят в мифах как Беорунна ("Беун" на Иллусканском языке), отца Утгара.

Останки Руналты захоронены под Высоким Льдом и более недоступны, но наследие древнего города живет во многом ценном магическом оружии Утгарда, которое передается от поколения к поколению. Икшар и Кс'сс'а остаются пойманными в глубинах своей подземной пещеры, которая теперь находится под курганом предков Утгарда, известным как Колодец Беорунна. С ними вместе захоронено огромное количество сокровищ нетерезов, а также широкий спектр слизи, желе, почв и существ-инсектоидов.

Колонии нетерезов

Арканисты-нетерезы первоначально стали исследовать земли на запад от Иэрлэнна по настоянию Землевидца, стремящегося установить шпионскую заставу, с которой он мог бы наблюдать за Светлым Народом Иллефарна. Хотя первый такая колония простояла всего двести шестьдесят пять лет, ее неожиданный успех в качестве места торговых встреч вдохновил основание других участков, типа Циндилспара, Башни Звезды Ордена Селскара (см. "Подземелье #101") и мажоркратического Иллуска (см. ниже). Хотя некоторые ученые считают такие колонии частью большего Нижнего Нетерила, все они были построены до Безумия Карсуса и все же были независимыми от Высоких Магов Нетерила. Таким образом, они были ни частью Нижнего Нетерила, ни Диаспорой нетерезов после падения.

Колодец Старой Совы

К северу от Гор Меча, вдоль остатков торгового маршрута, что когда-то связывал дварфский портовый город Баррхиндлун с Делзуном, лежат руины заставы нетерезов, построенной под руководством Землевидца. Таинственный арканист убедил Высоких Магов Нетерила построить шпионскую заставу в этом месте, чтобы иметь возможность наблюдать за происходящим в Иллефарне.

Нетерезы не знали, что у Землевидца есть свои скрытые цели. Под этим местом большие запасы *чардалинов* (ЛТ) лежат в древнем хранилище, построенном саррукхами в дни снижения Исстоссафифила. Но пленное глубинное отродье,

охранявшее хранилище, выполнило свою задачу слишком хорошо — постоянный поток магических тварей, который оно извергало, сделал область слишком опасной для заселения. Так что Землевидец искал империю с достаточной мощью, чтобы преодолеть опасности и вернуть *чардалины*.

Заплатив огромную по военным меркам цену, нетерезы разбивали магических тварей волну за волной и в конечном счете преуспели в установлении заставы, которую они назвали Куэссиир. Разведчики нетерезов затем проследили оставшихся магических тварей до их пещер, победили там глубинное отродье и вернули невообразимый запас *чардалинов*. Это "случайное" открытие в свою очередь привело большим исследованиям магии драгоценных камней (см. "Магия Фаэруна"), к чему, возможно, и стремился Землевидец.

Однако, благодаря великим битвам, необходимым для того, чтобы обезопасить это место, эльфы Иллефарна хорошо узнали заставу к тому времени, когда она была наконец установлена. Так как ее первоначальная цель была уже неважна и она лежала в ничейных диких местах между несколькими разнообразными общинами, Куэссиир вместо этого стал местом торговых встреч экспатриантов-нетерезов, иллусканских мореплавателей, племен Ледяных Охотников, иллефарнских эльфов и изолированных кланов щитовых dwarфов павшего Хонгданнара. Застава была известна своим предусмотрительно построенным колодезем, который все еще обильно поставляет чистую пресную воду, и большим количеством магических тварей (прежде всего совиных медведей), все еще заполняющих окружающую область.

Менее чем через три столетия после его строительства Куэссиир был оставлен, когда Иллуск пал перед великой орской ордой. С тех пор Колодец Старой Совы, как назывался колодец заставы, служил превосходным источником воды для проходящих караванов. Различные монстры, гуманоидные племена и силовые группы забирали себе Куэссиир в качестве логовища, но торговцы региона всегда нанимали компании наемников для вытеснения узурпаторов. Последним из жителей было орское племя, которое учло видение своего шамана и ушло на Трибоар, где было сожрано Клогайлиаматаром, древним зеленым драконом Леса Криптгарден.

После того, как орки были разбиты, Колодец Старой Совы вновь открыт для проходящих торговцев и авантюристов. Подземные пещеры, из которых он питается водой, могут все еще содержать больше хранилища саррукхов (ЗК), пока еще неоткрытых, хотя в них также могут быть стражи-глубинные отродья (см. ниже).

Циндилспар

В западных Нетерских Горах, прямо на север от Прохода Сильверимуна и к северо-востоку от Сильверимуна, лежат захороненные остатки Циндилспара, легендарного Город Рубинов, основанного эмигрантами-нетерезми и Крепким Народом Старого Делзуна. Жители Циндилспара разрабатывали богатая жилу рубинов под городом. Они торговали необработанными и обработанными драгоценными камнями с отдаленным королевством Калимшан через *портал*, созданный инициативным арканистом-нетерезом. В течение Династии Каджаан устойчивый поток рубинов тек на юг через *портал*. Калишиты использовали камни в качестве валюты, и рубиновые драгоценности (особенно пекторалы) из Циндилспара быстро стали модными среди калишитской элиты. Так как немногие из Калимшана желали посещать холодный северный город, большинство благородных домов калишитов поплыли управлять делами в Циндилспар своих торговых представителей-халфлингов.

Падение Династии Каджаан перед бехолдерами Улья Алимид ускорило внезапный крах рубиновой торговли Циндилспара.

Одним из последних калишитов, посетившим Город Рубинов, был Инамалик Надим ибн Рахимат эль-Каджаан, мощный принц-колдун, который подозревал, что богатая рубиновая жила Циндилспара затронута земным узлом. Ища новую основу силы за пределами досягаемости глаз тиранов, Инамалик Надим и несколько членов его семейства вернулись в Город Рубинов на следующий год, приведя с собой через *портал* маленькую армию. Неподготовленные к нападению своих бывших торговых партнеров, защитники Циндилспара не оказали существенного сопротивления вторгшимся калишитам, и в пределах десятидневки все жители города были или вырезаны, или поработаны.

По указанию Надима калишиты преобразовали земной узел в святыню дао (см. "Руководство Планов") подобную тем, которые были распространены во время династий Вахлен и Эрехнир, когда поклонение гениям было обычно. Надим планировал вызвать армию с Элементного Плана Земли и использовать ее для свержения бехолдеров. Но Надим умер от остановки сердца, а его последователи испытывали без него недостаток магической экспертизы для открытия постоянного *портала* на элементный план. Так как Надим запечатал *портал* обратно в Калимшан заклинанием *печатать врат*, большинство его последователей использовало свои шансы освоиться в северных диких местах.

Почти восемь столетий спустя землетрясение захоронило оставшееся от Циндилспара, стерев его с поверхности Фаэруна. Через четыреста лет после этого второе мощное землетрясение поколебало северо-западные Нетерские Горы, разрушив связь Циндилспара с поверхностью и открыв новые подземные пещеры, связавшие его нижние шахты с Фардриммом. Через какое-то время устойчивая струйка монстров из Царств Внизу потекла в город, устраивая там логовища. В конечном счете маленькая банда пожирателей разума Тамера забрала себе руины Циндилспара и построила поселение, в котором они могли проводить эксперименты по размножению.

В последующие столетия илликиды Циндилспара росли силой и количеством и разводили все виды чудовищных рабов. Некоторые скармливались плененному глубинному отродью ради совершенного выводка, который использовался пожирателями разума. План илликидов о завоевании региона поколебался, когда третье мощное землетрясение сотрясло область, уничтожив немалую часть города и убив большинство его жителей. Сотрясение также повредило *портал*, связывающий Циндилспар с Калимшаном, заставив его работать со сбоями. Однако по крайней мере одно глубинное отродье и один илликид пережили землетрясение. Пожиратель разума в конечном счете преобразовался в илликича и стал изучать магию узла. Он провел последние несколько десятилетий, исследуя подземные пределы Фардримма, лишь изредка возвращаясь в свое логовище.

В Году Рубинового Кулона (845 DR) щитовой dwarф-разведчик из Фардримма вернулся в Сильверимун, неся покрытое рубинами пекторал, сделанный в стиле Второго Века Калимшана. Он рассказал о разрушенном городе, захороненном в сердце горы, наводненной монстрами. Но прежде, чем он смог повести туда экспедицию, dwarф был обезглавлен во сне, а пекторал украден. Заинтригованные ученые из Колледжа Леди раскопали древние записи о Рубиновом Городе Циндилспаре, но последующая волна исследователей не смогла обнаружить на поверхности никаких следов утерянного города благодаря разрушительным эффектам землетрясений. За столетия с тех пор несколько бесстрашных авантюристов стремились вновь обнаружить dwarфскую тропу через Фардримм к нижним шахтам Циндилспара, и оттуда - к городу. Однако, пока что никто из искавших проход не возвратился.

Разбившиеся города

На своей вершине Высокий Нетерил мог похвастаться пятьюдесятью четырьмя летучими городами, почти все из которых были разрушены безумием Карсуса. Однако, некоторые из них встретили свой конец иным способом. Акуэссир (Округ Теневой Верхушки) упал за три года до Безумия Карсуса, когда отказал его *мифаллар*, и плохо спланированное исследование заклинания стерло Монатор (Отдых Солнца) в течение Золотого Века. Заклинания фаэриммов сбили Лхаоду и Титх Тилендротаэл. Города, разбившиеся при Падении Высокого Нетерила, включали Акингаэр (Трясина), Делию, Дублуун, Эйлианар (анклав Карсуса), Фаренвей (Чердак Йеомэна), Джетрейи, Джиксидур, Джоктелег, Латери, Нхаллот, Орбидэл (Санктуарий), Палтер, Филорнел (Буоянс), Саккорс, Спайел, Ксинленал (анклав Иоулома) и многие другие, названия которых были утеряны для истории. Из всех городов, разрушенных Безумием Карсуса, остались только три — Джиксидуром, Нхаллот и Саккорс — которые были найдены и распознаны. Четвертый может лежать в глубинах Архипелага Коринн, а пятый, как считают, находится в северо-западных пределах Анорача.

Джиксидур

Когда Карсус читал свое роковое заклинание, анклав Джиксидур находился высоко над восточным Фаэруном, шпиона за империями Нарфелл и Роматар. Ларлох, Король-Колдун Джиксидура, был предупрежден магией непредвиденного обстоятельства, что гибель анклава неизбежна, так что он покинул его на спине дракона как раз перед его падением. Как следствие этих действий, город перевернулся вверх тормашками во время своего падения и был после удара сокрушен своей собственной массой. Агенты Нентиарха Нарфелла прорыли туннели к надломленному пику вскоре после его падения, чтобы спасти сокровища, которые сумели найти.

Остатки Джиксидура ныне формируют гору, известную как Перст Харка, несуразно возвышающуюся на равнинах Нарфелла. Некоторые из сокровищ Джиксидура теперь лежат в могилах связывающих демонов Нарфелла, а другие по возвращении сумел вернуть Ларлох обменом со Сзассом Тэмом, тэйским Зулкиром Некромании, дав ему два артефакта (*Смертельный Лунный Шар* и *Сиденье Такорисила*). Однако, многие из сокровищ Джиксидура все еще лежат захороненными под подножием горы.

Нхаллот

Анклав Нхаллот находится под почти 200 футами воды Моря Упавших Звезд. Место его отдыха приблизительно в 19 милях к северо-западу от Кулака Тонна (также называемого Восос), самого северного большого острова архипелага, который находится близ южного побережья Полуострова Алтумбел. Будучи к моменту Безумия Карсуса летучим городом почти девятьсот лет, Нхаллот находится под водой в течение более чем семнадцати столетий. Он был обнаружен обитателями поверхности в Году Получего Клыка (1305 DR). С тех пор неисчислимые искатели сокровища обыскивали его, но немногие ушли с чем-то большим, чем страх от архитектуры, которая остается неповрежденной, несмотря на падение и разъедающее действие моря.

Саккорс

Анклав Саккорс, насчитывающий уже почти восемнадцать столетий к моменту падения, кувырнулся с высоты сотен футов в Море Упавших Звезд прямо к югу от места современного Урмласпира. Он продолжил свое быстрое погружение под углом, ударившись о край континентального склона и катясь в Равнины Дюны, где сокрушил три маленьких колонии морских эльфов и мерфолков, а также свою поверхностную архитектуру. Он наконец остановился с сильным ударом приблизительно в 90 милях южнее и в 630 футах ниже уровня моря.

Саккорс - теперь немногим более чем груда щебня, испещренная опасными магическими эффектами, искаженными временем и морем. Сотни квазимагических изделий и несколько артефактов захоронены под илом и щебнем по 15-мильному пути Саккора. Однако, после шестнадцати сотен лет нахождения в воде очень немногие останутся распознаваемыми и еще меньше - годными к употреблению.

Выжившие города

Два летучих города Высокого Нетерила пережили Безумие Карсуса, сбежав на другие планы.

Селунарра

Селунарра (Опус на языке Лоросс) избежала разрушения благодаря Лунной Деве, переместившей анклав и все его население на Врата Луны (см. "Руководство Игрока по Фаэруну"). Сегодня Селунарра продолжает плавать в залилом лунным светом небе этого плана, нетронутая ходом времени. Селунаррцы текущей эры - аазимары, происходящие от спасенных нетерезов и слуг Селунэ. Несколько селунаррцев посетили Фаэрун, но они, живя на Абер-Ториле, считаются некоренными аутсайдерами.

Тултантар

Тултантар (Шейд на языке Лоросс) сбежал на План Тени, где его жители бились против малагримов и других ужасов этого темного мира поколения перед возвращением на Фаэрун в Год Дикой Магии (1372 DR). Город Шейд, как он теперь известен, и его жители больше детализированы в "Установке Кампании Забытых Царств", "Лордах Тьмы" и в "Руководстве Игрока по Фаэруну".

Западная диаспора

Заклипания *иссушения жизни* фаэриммов вместе с падением Высокого Нетерила ускорили одну из величайших миграций человечества, которая когда-либо происходила на западном Фаэруне. С -461 DR по -333 DR беженцы-нетерезы мигрировали на запад и юго-запад, на земли, ныне известные как Серебряные Марши, Спинные Земли и Долина Заката. Те, кто следовали северным горным проходом, были приглашены шитовыми дварфами Цитадели Сундбарр (см. "Серебряные Марши") и Светлым Народом Иэрлэнна. В свое время эльфийский город Аскалхорн был отдан беженцам-нетерезам при условии, что они помогут защищать Иэрлэнн и поостерегутся использовать самые опасные из тайных методов своих предков.

Те немногие, кто считали Карсуса спасителем, преследовались за свою веру. Они проделали путь к его окаменевшему трупу в Высоком Лесу и построили город Карс у его подножия.

Выжившие, мигрировавшие вниз по водным путям-близнецам, теперь известным как Выющая Вода и Река Ричинг, слились с калишитами, чондтанцами и талфирами, сформировав неоперившиеся царства типа Герцогства Индория, которое было расположено в области, ныне известной как Поля Мертвых. Некоторые мигрировали в запланированные подземные города типа Гонтлгрима (см. ниже) и Нетерезские Пещеры Филока (см. "Подземье"), в то время как другие использовали Искусство для создания новых городов, типа Хелбрестера.

Хелбрестер (Закатные Башни)

Этот укрепленный город из связанных башен возвышается подобно руке, достигающей звезд, с низменного острова прямо на восток от места Ирфонга. Его знаменитые башни были великими цилиндрами, построенными из местного островного зеленого камня маленькой группой беженцев из Нижнего Нетерила. Они поселились на Островах Нелантер, потому что ослабление калишитского контроля над регионом позволило им основать независимое царство, довольно близкое ко многим населенным центрам.

Город состоял из башен, построенных близко друг к другу и связанных на настолько многих уровнях, что лишь морские птицы и ползающие твари могли использовать места между ними. Великие куполообразные кристаллические потолки были возведены над многими башнями, чтобы позволить свету проходить в подобные садам внутренности больших залов, но меньшие комнаты и проходы существовали в почти бесконечном мраке, освещенные летучими дрейфующими шариками.

Основатели Хелбрестера использовали магию для продления своих жизней и стали известны как старшие. Предпочитая проводить свое время в тайных изучениях, они предпочитали политику изоляции от мира. Хотя старшие построили множество *порталов* на материк, они использовали их только для магического похищения тварей себе на обед или для кражи изделий, которыми они хотели обладать.

По мере того как шло время, первоначальные старшие умерли или отошли к уединению, приобретая среди своих потомков репутацию "свихнувшихся с возрастом". Тем временем население Хелбрестера раздувалось - результат их союзов с похищенным с материка народом. Эти новые хелбрестаны начали торговать с другими царствами и основали в своем городе порт для переоснащения и восстановления кораблей, бороздящих воды у Побережья Меча. Когда пираты стремились захватывать контроль над Хелбрестером, старшие взрывали вторгшихся и их корабли мощными заклинаниями, получив репутацию "неприкасаемых".

Жители материка, ищущие свободы от различных форм притеснения, приплывали к Закатным Башням в надежде поселиться там, и обычно принимались. Город медленно превратился в нейтральный порт, используемый и пиратами, и торговыми грузоотправителями, хотя многие из прибрежных тетирианцев рассматривали его как пиратскую силу, ожидающую прорыва. Хелбрестер управлялся Лордом и Леди — главами двенадцати из большинства его старших семейств, включая Аратхтэи, Халлоухенд, Ииримсар и Колтхунд.

Без ведома хелбрестан двое старших по именам Таклоамур и Мингодорр, удалившиеся от общественной жизни многими годами ранее, все еще скрывались в укрытых, охраняемых заклинаниями комнатах и проходах. В конечном счете они достигали двух различных и несовершенных форм личства. Обе формы несмерти требовали, чтобы личи время от времени подпитывались энергией (сущность жизни для Таклоамура и силы заклинаний для Мингодорра), или они разрушатся. Так что Таклоамур стал похитителем и убийцей, и Мингодорр - воров магии. Эти двое сумели уклониться от обнаружения в течение нескольких лет, ища добычу почти исключительно среди чужеземцев, хотя в городе начали циркулировать темные слухи. Затем в один роковой день они встретились и начали враждовать всерьез.

Башни стали рушиться по мере того, как один или другой лич искали своего конкурента, чтобы уничтожить его. Изумленные хелбрестаны носились по щебню с обнаженными мечами, ища источник угрозы, но они были бессильны остановить разрушение. Наконец, когда весь южный конец Хелбрестера разрушился, Мингодорр был сброшен вниз и захоронен в щебне.

Пираты быстро начали грабежи, и немногие хелбрестаны, пережившие их набеги, навсегда сбежали из города. Пираты, стремившиеся занять остающиеся башни в качестве цитадели, были убиты Таклоамуром, и когда пиратский флот собрался, чтобы выследить этого таинственного убийцу, заклинания лича разрушили корабли целиком до горящих головешек.

Сотрясения, вызванные этой битвой, освободили Мингодорра, сработавшего колоссальное заклинание, которое разрушило не только его противника, но и сам остров, на котором стоял Хелбрестер, плюс все, что оставалось от города, и самого Мингодорра. Останки острова взлетели к небесам, и Хелбрестер прекратил свое существование.

Некоторые верят, что Таклоамур, Мингодорр или они оба неким способом пережили финальную битву. Эти мнения поддержаны тем фактом, что время от времени по побережьям Амна и Тетира без предупреждения открываются таинственные *порталы*, забирая существа и объекты в некоторое неизвестное куда. С другой стороны, эти заклинания могут быть работой потомков хелбрестан или даже народа, получившего такие заклинания от других беженцев старого Нетерила.

Сегодня лишь иззубренные скалы на мелководье и окатанные камни лежат близ Ирфонга, где некогда высились гордые башни Хелбрестера. Сокровища Нетерила, когда-то украшавшие эти гордые залы, давно были разграблены и теперь лежат в пиратских тайниках и хранилищах знати по всему Тетиру, Амну и Нелантеру.

Карс

В годы сразу после Безумия Карсуса возник культ, почитающий Карсуса. Его члены полагали, что сами действия, причинившие крах империи, также сделали Карсуса и человеком, и божеством, и что его божественность все еще сохраняется. Они предсказали, что Карсус будет перерожден, чтобы вести человечество в новую эпоху магии, которая будет построена на пепле старого, но станет умеренной с опытом.

Хотя Культ Карсуса привлек большое количество сторонников, враги его значительно превзошли их численностью. В конечном счете, религиозное преследование заставило культистов построить святой город в глубинах Высокого Леса. Они основали город Карс у подножия высокого утеса из красного камня, который, как они верили, является остатками физической формы Мгновенного Бога.

Намного раньше, читая свое роковое заклинание, Карсус экспериментировал с открытием, названным им *тяжелой магией*, и в процессе этого неосторожно обратил другого арканиста по имени Вулгрет в лича. Вулгрет из Нетерила никогда не простил Карсуса, и после смерти своего конкурента он мелко отомстил, тайно разжигая разногласия в пределах Культа Карса. Из-за его махинаций город Карс был разорван на части религиозным раздором спустя немногим более десятилетия после его основания, и культ распался. Вулгрет из Нетерила затем переместился в руины города, чтобы гарантировать, что никто никогда не восстановит его. В свое время он стал демилlichem (ЭУ).

Спустя более тысячи лет волшебник-аскалхи, по случайному совпадению также имеющий имя Вулгрет, связался с дьяволами вопреки древнему договору, заключенному его предками с ирлэнскими эльфами, чтобы отказаться от темных искусств нетерезов. Благодаря дьяволам, принявшим его предложение, Вулгрет из Аскалхорна стал лучшим среди конкурентов в течение шести десятилетий и в конечном счете призвал себе на защиту демонов. Демоны, которых он вызвал, знали свое дело слишком хорошо — они не только уничтожили дьяволов, но также завоевали весь Аскалхорн, затем наводнили Ирлэнн и Аммариндар, уничтожив оба королевства.

Вулгрет из Аскалхорна сбежал от разрушения, сопровождаемого только Джинглшодом Железным Топорником, своим воином. Когда Джинглшод понял, что Вулгрет собрался отомстить демонам, подняв армию нежити из руин Карса, Железный Топорник наконец нашел в себе смелость убить своего владыку. К сожалению, он сделал это в тот момент, когда Вулгрет читал свое эпическое заклинание. Тайные энергии, которыми архиволшебник был облеплен в момент своей смерти, были выпущены, преобразовав его в лича, а область, окружающую руины Карса - в Ужасный Лес.

Сегодня Вулгрет из Нетерила окончательно мертв, уничтоженный магией Галаэрона Нихмеду, эльфа-адепта тени. Но Вулгрет из Аскалхорна (LE мужчина человек лич волшебник 20/архимаг 3/арканист-нетерез (РИФ) 5) жив, потому что его филактерия - *Камень Карса*, находящийся ныне в руках богини Шар. Ужасный Лес и его соответствующий волшебнический облик не могут быть разрушены, и Джинглшод (NG мужчина железный полуголема/получеловек боец 10) не может умереть, пока Вулгрет не будет убит. Разрушенный город Карс, вероятно, для приходящих поколений останется воспаленным гнойником в сердце Высокого Леса.

Наследие Нетерила

Империя Магии оставила после себя наследие устрашающей магии и скрытых секретов. Ее народ мигрировал во многие другие земли, и их потомки все еще процветают по всему Фаэруну. Захороненные руины павших городов Нетерила, лаборатории арканистов и давно забытые заставы обеспечивают вполне достаточные возможности для авантюристов проверить свой характер, а забытые монстры и *порталы* на рискованные планы ежедневно угрожают Фаэруну разрушением.

Эта секция предлагает выбор зацепок для приключений, вовлекающих Нетерил, нации и народы, заявляющие о наследии нетерезов, и ужасные магические секреты.

Зерна приключений

Фактически любое приключение, вовлекающее эпическую магию древнего прошлого, может использовать в качестве фона Нетерил. Явная сила арканистов-нетерезов и их общий недостаток беспокойства о последствиях их магии гарантирует, что существует множество угрожающих миру артефактов, которые инициативные авантюристы могут вернуть, уничтожить или предохранить от рук злодеев.

Тотем Красного Тигра

Ранжар Красный Коготь (CN мужчина человек варвар 5), воин племени Красного Тигра, получил ряд видений при попытке общаться с духом тотема своего племени у Колодца Беорунны. Он теперь полагает, что живущее воплощение тотема Красного Тигра поймано в глубинах колодца, но он неспособен убедить шамана племени, Аэделтранга Черного (СЕ мужчина человек клерик Утгара 9), в правдивости своего видения. Под запретом вербовки других членов своего племени для этой "безрассудной погони" и презирающий помощь Черных Львов, далеко отклонившихся от традиционных путей, Ранжар теперь ищет банду храбрых авантюристов, которые могут помочь ему освободить пойманный дух.

Правда же этого вопроса довольно неприятна. По прошествии столетий взаперти во *временном застое* пожиратель разума Кс'сс'а Эллингтаала сумел расширить свое сознание достаточно, чтобы спроецировать образ своего компаньона, ракшасы, известной как Икшар, дезинформированному Ранжару. Но хотя как тигроголовый Икшар может походить на тварь-тотем Красного Тигра, он способен служить скорее Малару, чем Утгару. Если они будут освобождены, Икшар и Кс'сс'а могут неплохо объединиться с Красными Тиграми или даже захватить контроль над племенем и выковать из него мощную угрозу северным пределам Серебряных Маршей. Авантюрист, умеющий общаться с привидением бея (CG мужчина человек привидение боец 10/волшебник 5/ невиданный рыцарь 5), может узнать достаточно, чтобы избежать гамбита пожирателя разума и оставить пожирателя разума и ракшасу пойманными внутри их вечного застоя.

Полировка луны

Кириани Агривар (N женщина полудроу волшебник 12) имеет таверну Улыбка Селунэ в Округе Доков Уотердипа. Она унаследовала свой бизнес от аватара Лунной Девы, жившей в Уотердипе вплоть до Времени Неприятностей. Будучи авантюристом, Кириани и ее компаньоны (большинство которых теперь заняты освоением Тетира) приобрели артефакт, известный как *Глаз Селунэ*, который может открывать и закрывать временные *порталы* произвольного диаметра на другие планы. Не понимая, что они нашли, они поместили артефакт на высокую полку и в основном забыли о нем.

После получения видения от Селунэ Кириани сближается с бандой авантюристов, союзнических (или по крайней мере дружественных) с Церковью Селунэ и просит, чтобы они взялись за поиски от имени Лунной Девы. Если они соглашаются, она просит их переправить артефакт в "Элах'зад, Дом Луны" и "исполнить Ритуал Полировки от центра тамошнего алебастрового дворца". Кириани ничего не знает о таком месте или ритуале, но некоторые исследования показывают, что Элах'зад находится в Холмах Запаха в сердце Меча Анорача, около Города Шейд. Дальнейшие раскопки показывают, что Ритуал Полировки может быть выполнен любым последователем Селунэ ночью после новолуния.

Кириани или авантюристы не знают, что эта задача - всего лишь финальный ход в бесконечном состязании между Селунэ и ее главной соперницей Шар. Если авантюристы достигают Элах'зада несмотря на атаки агентов шедоваров и клериков Темной Леди и затем правильно исполняют требуемый ритуал, в небе над храмом открывается временный *портал* к Вратам Луны. Затем, к изумлению или ужасу всех, кто видит это, древний летучий город нетерезов Селуннара возвращается на Фаэрун, чтобы вести войну против шедоваров Тулгантара.

Захороненные секреты

Все цивилизации оставляют после себя секреты и тайны, уходя во мглу истории, и Нетерил не был исключением.

Артефакты нетерезов

Меньшие арканисты Нижнего Нетерила создавали и квазимагических изделия, питаемые близлежащими *мифалларами*, и истинные магические изделия, которые они могли использовать за пределами своих демеснов. Последние изделия, которые были в общем непerezаряжающимися, часто принимали форму корон (известных как арчиры), драгоценных камней (*чардаринов* (ЛТ) и драгоценных камней, наполненных магией при помощи умения Настройки Драгоценного Камня; см. "Магию Фаэруна"), скипетров (заряженных устройств посредственной силы, сравнимой с жезлами или посохами; см. умение Создание Скипетра, выше) и разрушаемых колец (рассматриваемых как дополнительная форма жезла).

Очень немного рун, сигилл и символов нетерезов выжило до наших дней, потому что почти все они вовлекали движение (оживляемые знаки) или метаморфозу (один знак при действии превращается в другой). Современные фаэрунцы, исследующие такие устройства, обычно находят только безжизненное замороженное изображение, "закончившее" свое действие.

Мантии нетерезов

Арканисты-нетерезы предпочитали тип магического изделия, почти неизвестный ныне. Предоставленные нетерезам Светлым Народом Ирлэнна и Кормантира, мантии нетерезов были персональными магическими щитами, созданными при помощи повторяющихся применений умения Создание Зависимого Заклинания (см. "Недоступный Восток"). Типичная мантия нетереза включала заклинания типа *вынести элементы, падение пера, великая рука мага, меньшая сфера неуязвимости, меньший железный страж* (МАГ), *рука мага, защита от стрел, защита от энергии и/или невидимый служитель*. Несколько более мощных мантий включали заклинания типа *сферы неуязвимости, великого железного стража* (МАГ) и *обращения заклинаний*.

Хотя такие мантии могут все еще быть сработаны и сегодня, никто не дублировал способности архиволшебников по созданию "гардероба" отличающихся мантий. Например, специфический архиволшебник-нетерез может "носить" боевую мантию, каждодневную мантию, мантию для исследований и так далее, меняя их при необходимости.

В отличие от большинства магических изделий, мантия не может быть найдена в запасах сокровищ монстра или в глубинах руин. Только несколько владельцев Искусства восстановили древнюю практику изготовления мантий. Однако, необычно большое количество нетереза пережило падение Нетерила, считая личство или тени, задерживаясь как

Мантии заклинаний

Мантии заклинаний создаются с использованием умения Мантия Заклинания, описанного ниже. Зависимое заклинание - эффект, который активизируется на заклинателя при выполнении некоторых условий, единственное различие между зависимым заклинанием и мантией заклинания - то, что пользователь может также вызывать последнюю добровольно как стандартное действие, даже если условия срабатывания не выполнены. В этом случае мантия заклинания функционирует как подобная заклинанию способность.

Мантия Заклинания (Spell Mantle)

Вы можете создавать мантию из зависимого заклинания, которое Вы несете.

Предпосылки: Создание Зависимого Заклинания (НВ), Знание (тайны) 5 разрядов, Знание (история) 2 разряда.

Выгода: Вы можете использовать стандартное действие, чтобы активизировать специфическое зависимое заклинание, которое Вы несете, как подобную заклинанию способность, даже если условия, указанные для его активации, не были выполнены.

Нормальный: Когда Вы создаете зависимое заклинание, Вы должны определить условие или случай, вызывающий этот эффект, во многом подобно заклинанию *непредвиденное обстоятельство*.

привидения или накладывая удерживающую жизнь магию. Таким образом, авантюристы могут столкнуться с противником, одетым в мантию заклинаний, и должны быть готовы к его магической многосторонности.

Наследники Империи

Хотя большинство граждан Высокого Нетерила погибло, когда их летучие обрушились на землю, многие из народа Нижнего Нетерила выжили и ушли, основав новым царствам за пределами заклинаний *иссушения жизни* фаэриммов. Когда эти царства также потерпели крах, наследники Нетерила рассеялись еще шире. Некоторые заселили свои новые земли, а другие смешались с существующими человеческими поселениями.

Империя теней

За исключением анклава по имени Селунарра, спасенного по воле Селунэ, Тултантар (Город Шейд) - единственный известный анклав нетерезов в Фаэрунской космологии. Хотя его граждане были деформированы и изменены своим долгим изгнанием на План Тени и их теневая магия кажется странной и иноземной, они остаются теснейшей связью с Нетерилем на Фаэруне. К сожалению для всех ученых, шедовары печально известны скрытностью и высокомерием. Они полагают, что их знания Нетерила должны сохраняться в секрете до тех пор, пока не станет править новая Империя Нетерезов.

Перелет Ромарка

Жители Халруаа (см. "Сияющий Юг") и Нимбрала - прямые потомки нетерезов, хотя они также имеют след Лапалианской родословной. После Падения Нетерила некоторые из нетерезов стремились восстановить ушедшее, так что они основали Анорию, Асрам и Хлондат. Другие желали нового дома подальше от разгула фаэриммов и Безумия Карсуса. Для этого Ромарк, Архиволшебник Хлондата, повел великую миграцию небесных кораблей к бассейну Халруаа в южных пределах Фаэруна, где он и его народ основали новую нацию. Несколько столетий спустя группа неудовлетворенных халруанцев откололись от них и основали островное царство Нимбрал. Хотя оба царства сохранили многие из традиций Нетерила и его магических методов, каждое также развило свои собственные уникальные традиции.

Чистокровные нетерезы

Кроме жителей Тултантара, все еще существует три маленьких группы чистокровных нетерезов. Болотные Ездоки Болот Фарси, как предполагается - анориане, которые никогда не были поглощены чондатанскими жителями Кормира. Варвары-тунлары Равнин Тун, как полагают, являются потомками варваров Ангардта юго-западного Нетерила, желавших сохранить свои древние колдовские традиции. Наконец, кочевые варвары Райда прямо на север от Лунного Моря, по предположениям, являются потомками варваров Ренгарта северного Нетерила (также кузенов Нижнего нетереза), сохранившими свою враждебность к магии.

Варвары Утгарда

Эти гордые, жестокие варвары Севера происходят от иллусканских мореплавателей, ушедших вглубь земли, и выживших нетерезов из Руналты. Нет никаких свидетельств того, что все варвары Утгарда были связаны с нетерезами, но несколько связей осталось — тенденция к черным волосам в некоторых семействах, несколько церемониальных слов, подходящих на фразы нетерезов, и т.п.. Из всех племен Утгарда племя Призрака Дерева имеет большинство крови нетерезов, в то время как Красные Тигры - меньшинство ее.

Глава 7:

Имперский Юг

Обширная юго-западная область Фаэруна - разнообразная земля географических крайностей. Широкие равнины и высокие горы ограничивают густые леса или длинной береговой линией обнимают море. Область может похвастаться опаленными солнцем пустынями, обширными саваннами, темными и запутанными лесами и бездорожными, полными монстров горами. Эти чрезвычайно древние земли были сначала заселены эльфами давно утерянных королевств времен Войн Короны, затем колонизированы джиннами и ифритами и, наконец, заселены людьми. Эта глава сосредотачивается на человеческих королевствах, возникших тысячи лет спустя после падения старших царств типа Келтормира и Илтигира.

Люди, населявшие эти древние царства, были зловещими, ухватистыми и честолюбивыми. С ходом столетий армии Корамшана, Империи Шуун и Джаамдата зверски убили почти всех гениев и эльфов юга и вытеснили большинство щитовых dwarфов и халфлингов. Силы Корамшана и Мира (предки современного Калимшана) разбили гениев калифатов Калим и Мемноннар. Калимшан в свою очередь наводнил Высокий Шанатар, вытеснив Крепкий Народ обратно в Подземье. Правители Империи Шуун зверски убивали эльфов южных лесов, расширяясь на север, восток и юг. Только Светлый Народ Вилдата и Шилмисты пережили их господство. В своем натиске за построение могущественной армады, которая смогла бы доминировать в Море Упавших Звезд, лидеры Джаамдата жестоко бились, чтобы вырвать контроль над Чондалуудом у эльфов, но в конце концов последнее слово сказали высокие маги Найкримата.

История

Из мглы давно забытых веков человеческие, dwarфские и эльфийские королевства возникали по всему югу Фаэруна. Как и во многих других регионах, люди начинали доминировать и постепенно вытесняли старшие расы. История этих человеческих цивилизаций изобилует жестокими династиями, мощными элементными силами, эльфийской высокой магией и убийственными войнами.

Линия времени

Год	Событие
-11,000	Таарк Шанат Крестоносец и восемь его сыновей возглавляют великий исход dwarфов из Баэриндена в новое королевство на западе. Эти эмигранты станут известными как щитовые dwarфы и обнесут подземное царство Шанатара под современными Амном, Тетиром, Калимшаном и Озером Пары.
-10,800	Последователи Шаната атакованы таинственными жителями Рринглов Нороты. Крепкий Народ одерживает верх после того, как Таарк убивает четырех синих драконов, занявших Трещину Дхалнадар. Сформирован <i>Трон Черны Вирма</i> . Таарк Шанат переименовывает логовище вирмов в Зал Светлого Топора и основывает королевство Алаторин.
-10,500	Восемь сыновей Шаната основывают рядом друг с другом свои королевства. Поскольку все сыновья требуют различных детей Морадина в качестве божеств-покровителей, каждое субкоролевство становится близко связанным с церковью специфического бога или богини.
-9600	Основан город дроу Гуаллидарт. В Подземье поднимаются первые цивилизации дроу.
-9000	Субкоролевства Шанатара борются друг против друга с желанием расширить свои границы. Этот ряд конфликтов известен как Войны Отродья, потому что dwarфы широко используют легионы глубинных отродий.
-8800	После серьезной засухи атака красных драконов великого эльфийского леса Келтормир разжигает ужасный пожар, уничтожающий тысячи миль лесов.
-8170	Дроу из Гуаллидарта нападают на Алаторин, начиная Первую Паучью Войну.
-8150	Первая Паучья Война оканчивается захватом силами дроу Зала Светлого Топора. Королевство Алаторин падает.
-8145	Восемь правящих королей Шанатара заключают перемирие и поворачивают свои армии против дроу во Второй аучьей Войне.
-8137	Dwarфы вытесняют дроу из пещер Алаторина. Восемь королей Шанатара клянутся на <i>Троне Черны Вирма</i> , что никогда снова не будут биться друг с другом. Субкоролевства Шанатара объединяются под правлением короля Ултоксамрина.
-8100	Пожиратели разума Ориндолла нападают на восточные королевства Шанатара, начиная Войны Охотников за Разумом.
-8080	Шанатар выбивает пожирателей разума и обнаруживает, что илликиды поработили клан Дуэргар из Баракуира.
-7800	Благородный джинн по имени Калим прибывает на Фаэрун и основывает Империю Калим на месте современного Калимпорта.
-7790	Калимпорт падает перед налетами драконов. В отместку Калим атакует вирмов в их логовищах, вытесняя их с Марширующих Гор на север.
-7717	Правящий атаман Великой Мрачной Раскопки (лорд дао) устанавливает <i>портал</i> между своими владениями на Элементном Плана Земли и комплексом пещер под тем, что является теперь занятым городом Кзелтер.

- 7700 Бродячие мариды из Империи Калим входят в Селмалир (подводный Вилонский Предел), разжигая войну с морскими эльфами. Мариды и их джанны распространяются до Сероса, где объединяются с другими водными расами. Поскольку эти новые Государства Маридов расположены в глубоководье ниже Плато Хмур, их жителям не грозит прямое эльфийское возмездие за их экспансионистские действия.
- 7690 Калима оговаривает границы своей империи с эльфами и дварфами и наконец провозглашает свои земли к югу от Реки Эджис.
- 7687 Благородный марид Ажхуу основывает королевство в пределах земли Империи Калим. Армии Калима и Ажхуу бьются за суверенитет региона к югу от Марширующих Гор в конфликте, называемом Паровыми Войнами.
- 7884 Калима атакует в Сияющем Море город маридов Ажхуутал.
- 6800 Ифрит по имени Мемнон прибывает на Фаэрун и основывает страну Мемноннар к северу от Реки Эджис.
- 6500 Беженцы-эльфа из Сайорпира основывают в Чондалвуде Найкримат, начиная с города Рюсьен Ксан. Армии Мемнона и Калима бьются друг против друга, начиная 400-летнюю войну, известную как Эра Небесного Огня.
- 6150 Дроу Гуалиддарт вторгаются в Алаторин, начиная Третью Паучью Войну.
- 6120 Дварфы уступают Алаторин дроу, таким образом заканчивая Третью Паучью Войну.
- 6100 Эра Небесного Огня заканчивается, когда высокая магия эльфов насильственно лишает тел Калима и Мемнона и связывает их элементные сущности с небом и землей соответственно. Продолжающаяся борьба двух благородных гениев создает Пустыню Калим.
- 6095 Шанатарские дварфы вступают в союз с людьми-калишитами против оставшихся гениев.
- 6060 Люди и дварфы выгоняют последних гениев из царства Калима. Люди основывают на этом месте Корамшан на и восстанавливают города Калимпорт и Келтар.
- 5960 Дварфы основывают царство Высокий Шанатар.
- 5800 Рождается нация Джаамдат, когда человеческие поселения к северу от Чондалвуда объединяются под Династией Датх и ее величайшим псионическим воином Джааамом.
- 5750 Псионические лидеры Джаамдата основывают Джиннит, Первый Город Меча.
- 5600 Основан Порренат, становясь Вторым Городом Меча.
- 5500 Джоурам Портовый Город становится Третьим Городом Меча.
- 5425 Основаны Гхаррент и Голмут, Четвертый и Пятый Города Меча.
- 5400 На склонах Горы Келларак дварфы убивают несколько людей-грабителей могил, включая наследника трона Корамшана. Этот инцидент ускоряет трехтысячелетнюю войну между дварфами и людьми Корамшана.
- 5360 Дварфы Высокого Шанатара бьются против гигантов Недехейма в конфликте, называемом Гигантскими Войнами. В течение этого шестидесятилетнего периода истреблено более половины гигантского населения к югу от Облачных Пиков, и царство Недехейма уменьшено до рассеянных клановых укреплений.
- 5330 Мурабир (правитель-военачальник) Корамшана захватывает немалую часть южного Высокого Шанатара (включая Илтакар, где ныне находятся руины Шунача), пока армии дварфов борются против гигантов на севере. Лирремар (нынешний Хлондет) становится Шестым Городом Меча Джаамдата.
- 5300 Начинается Первый Век Калимшана. Земля разделена на два царства, Мир и Корамшан.
- 5270 В союзе с Корамшаном Мир начинает завоевательские войны на востоке.
- 5250 Города-близнецы Туоксент и Холлит становятся Седьмым и Восьмым Городами Меча Джаамдата.
- 5100 Мир контролирует все земли к югу от Реки Итх и начинает основывать города-крепости на северном берегу Озера Пара.
- 5032 Армии Мира и Джаамдата впервые сталкиваются в Войне Мира-Джаамдата. Мир получает сокрушительный удар.
- 5007 Корамшана и Мир объединяются перед лицом угрозы со стороны Джаамдата.
- 5005 Корамшан и Джаамдат объявляют перемирие, и обе нации отказываются от своих требований на Озеро Пара. Мир и Корамшан объединяются, формируя Калимшан.
- 4850 Основан Джиррент, становясь Девятым Городом Меча.
- 4620 Основан Иниксириен, становясь Десятым Городом Меча.
- 4470 Основан Коррант, становясь Джаамдатсим Одиннадцатым Городом Меча.
- 4230 Мирриндит Последний становится Двенадцатым Городом Меча.
- 4000 Дуэргары восстают против своих владык-иллитидов и в конечном счете освобождаются от доминиона пожирателей разума. Они вырезают своих владения в северном Подземье под Горами Орсрон и в изолированных пещерах глубоко под Великим Ледником.
- 2600 Последние силы Высокого Шанатара падают под натиском Калимшана по берегам Реки Салдаскун. Убегающие дварфы запечатывают входы в Глубинный Шанатар.
- 2391 Прносящиеся метеоры замечены над Озером Пара. Зокир, Город Сфер, основан под Горами Алимир.
- 2381 Бехолдеры терроризируют джаамдатанские и калишитские колонии вокруг Гор Алимир.
- 1900 Начинается Третий Век Калимшана. Империя теперь включает Корамшан, Мир, Тетир и Илтказар.
- 1850 Под лидерством своей величайшей королевы Дуэрры серые дварфы Подшпиля предпринимают ряд атак против дроу Ундраэта, иллитидов Ориндолла и в конечном счете остатков Глубинного Шанатара.
- 1838 Илвераасалисара, Розовый Дракон, завоевывает Калимшан.
- 1800 В ряде конфликтов, называемых Столкновениями Семьи, потомки клана Дуэргар вторгаются в царства Ултосамрин и Холорарар в Глубинном Шанатаре, и далее - в другие. Только Илтказар переживает вторжение серых дварфа. Дуэрра вознаграждена повышением к божественности. Дунспейррин, Город Затонувших Шпилей, скоро падает в столетнее снижение.
- 1726 Знать калишитов убивает Илвераасалисара.
- 1700 Знать калишитов начинает охотиться на эльфов ради спорта.
- 1428 Бехолдеры с Гор Алимир завоевывают Калимшан и Илтказар.
- 1402 Калимшан освобожден, и бехолдеры высланы.
- 1280 Возродившиеся бехолдеры нападают на Калимшан по Полуострову Алимир.
- 1080 Бехолдеры вытеснены к Озеру Пара. Правление Калимшана простирается на восток до Минтара.
- 1050 Почти четыре сотни лет армии Калимшана медленно вытесняют глаз-тиранов обратно в Подземье.
- 900 С управлением империей военными начинается Четвертый Век Калимшана.
- 790 С первыми атаками дроу на границы Калимшана начинаются Ночные Войны.

- 680 *Год Ползущих Воров:* Калимшан колонизирует Озеро Пара.
- 670 *Год Развернутых Парусов:* В течение трехсот лет увеличивающееся количество рабов бежит из Калимшана и Тетира.
- 650 *Год Повышения Пламени:* Илтказар становится независимым, когда силы Калишита начинают уменьшаться перед лицом атак друу.
- 530 *Год Скудных Средств:* Заканчиваются Ночные Войны.
- 410 *Год Спуска Дварфов:* Калимшан теряет контроль над Озером Пара и Сияющим Морем.
- 400 *Год Позолоченного Неба:* Калишиты начинают заселять землю вокруг Дипуоша.
- 387 *Год Разбитых Стен:* Тетирские кланы разграбляют управляемый калишитами Зазесспур.
- 307 *Год Освещенного Пергамента:* Тетирские кланы завоевывают город Миратма и переименовывают его в Артриммар.
- 293 *Год Ястребов-Тиранов:* Калимаронн падает перед тетирскими варварами, переименовывающими его в Итмонг.
- 288 *Год Восьми Молний:* Калимшан соглашается на независимость Тетира.
- 276 *Год Переполненных Бочек:* Кровавый переворот в Джаамдате заменяет псикратию лордов клинка воинственным императором, командующим созданием великого флота на Внутреннем Море. Джаамдатанские лесорубы входят в конфликт с эльфами Чондалвуда. В последующие двадцать лет Джаамдатанские силы выслеживают и вырезают эльфов.
- 255 *Год Разъяренных Волн:* Приливная волна, созданная эльфийской высокой магией, уничтожает Джаамдат.
- 230 *Год Потери:* Калимшан отбирает Калимаронн (Итмонг) и Миратму (Артриммар).
- 221 *Год Волочащихся Теней:* Вместе со своими союзниками -эльфами силы Тетира отбирают Итмонг и убивают всех калишитов.
- 212 *Год Высоких Тронов:* Миратма падает перед тетирскими варварскими кланами.
- 170 *Год Могущества Глаз:* Начинаются Войны Глаза Тирана.
- 166 *Год Семи Потерянных Любвей:* Заканчиваются Войны Глаза Тирана.
- 160 *Год Каменного Гиганта:* Додкинг переосновывает Недехейм.
- 5 *Год Вражды:* Тетир попадает под управление сил-паши Калимшана.
- 27 *Год Затененных Клинков:* Начинается Шестой Век Калимшана, также называемый Веком Шуун.
- 66 *Год Очарованного Наследника:* Мит Барак Бесклановый провозглашает своим трон Илтказара, последнего из оставшихся королевств Шанатара.
- 144 *Год Страх и Пламени:* На руинах Джаамдата основан Чондат.
- 376 *Год Прыгающего Зайца:* Империя Шууна расширяет границы Калимшана на Высокую Пустошь, но отброшена через Амн и Тетир — на всем пути к Валашару — силами Кормира.
- 450 *Год Несущего Кулака:* Убийство Куисара Амала Шууна VII от рук Принца Строхма из Тетира заканчивает Век Шуун.
- 864 *Год Сломанной Ветви:* Лич Риселлан тайно основывает в Калимпорте Искривленную Руну.
- 900 *Год Жаждающего Меча:* В Чондате вспыхивает гражданская война.
- 1018 *Год Драконьей Ярости:* Синий дракон Сапфирактар уничтожает Калимпорт и Келтар.
- 1235 *Год Черной Орды:* Разрушительное вторжение орков с севера застает человеческие земли Амн, Тетир и Калимшан врасплох.
- 1354 *Год Лука:* Волшебники в Рсях из Амна обнаруживают *Трон Череп Вирма*.
- 1360 *Год Башенки:* Пираты в Заливе Черепов обнаруживают *Трон Череп Вирма* Шанатара в укрытии Крюкового Острова; он вновь потерян для мира.
- 1369 *Год Перчатки:* Большая группа идущих крестовым походом золотых дварфов покидает Великую Трещину, чтобы вернуть утерянные пещеры Глубинного Шанатара. Дуэргары Дунспейррина также идут в Глубинный Шанатар. Вскоре разгорается Война Золота и Мрака между двумя армиями Крепкого Народа.

Хранители прошлого

Многочисленные библиотеки, колледжи и монастыри со всего юга хранят древнюю историю этих экзотических земель. Большинство этих учреждений расположено в прибрежных городах Калимшана и в отдаленных горных областях. Некоторые управляются загадочными мастерами знаний, преследующими цели, выходящие за рамки простой регистрации прошлого.

Земное Убежище

Когда Шанатар был еще молод под горами, его маги попросили Дайутайзоса, ученого дао с Элементного Плана Земли, быть их великим хранителем знаний. Дао согласился и был забытым хранителем истории Шанатара почти тринадцать тысяч лет.

История всего Шанатара, Высокого и Глубинного, высечена на стенах Земного Убежища, обширной цилиндрической пещеры под Марширующими Горами. Текст - непрерывная спираль, которая начинается в самой низкой точке хранилища и медленно уходит вверх по мере развертывания истории дварфов. Дайутайзос лишь недавно сделал запись истории Илтказара и недавних битв между дуэргарами и золотыми дварфами.

Только дварфам разрешают входить в Земное убежище, хотя Дайутайзос принимает щедрые подаяния, чтобы допустить не-дварфов. Дао весьма хорошо справляется со своей задачей, так как работа легка, и поработанные им дуэргары построили внушительный зал. Эти рабы также обогатили своего владыку-гения драгоценными камнями и золотом, украденным из различных руин Подземья.

Заговор Огненного Шторма

Воздушные и огненные дженази этого секретного ордена провозглашают наследственные связи со старыми элементными династиями, основанными Калимом и Мемноном. В скрытом хранилище на юго-западном побережье Калимшана Заговор Огненного Шторма ведет дотошные записи о калишитских и тетирских семействах с элементными

родословными. Собранные вместе, тысячи свитков в их библиотеке формируют детальную историю основанной гениями земли, с описаниями династий, их законов и главных событий Калимшана и Тетира в течение последних девяти тысяч лет.

В настоящее время Заговор Огненного Шторма имеет менее двух дюжин членов, но он принимает дженази из Калимшана или Тетира. Недавно члены его горячо дебатировали о перспективе освобождения своих заключенных прародителей. Некоторые мечтают о великой награде от благородных гениев, в то время как другие боятся обратной реакции гениеподобных, которых не видели со времен Корамшана.

Заговор управляется Советом Пяти, передовые члены которых - Архапан (LN мужчина воздушный дженази боец 9) и Суйлизон (LE женщина огненный дженази волшебник 10). Несмотря на различия мнений в пределах группы, их вера в превосходство всех дженази гарантирует длительное сотрудничество среди членов. Эта политика "дженази - первыми" привел к недавнему доступу в заговор первого водного дженази Ахамур (NE женщина водный дженази клерик Истишиа 6), прослеживающей свою родословную к благородному мариду Ажжуу.

Монастырь Св. Фанала

Основанный почти четырнадцать столетий назад священником Илматера, Монастырь Св. Фанала посвящен тому принципу, что знание прошлого может облегчить страдания настоящего. Этот центр академических изучений, искусств и исторических знаний расположен в холмах прямо на запад от Гор Алимира, на Тропе Певадаас. Святой Фанал сделал своей целью причиной изучать, преподавать и сохранить историю для всех. Священник полагал, что создание знаний, доступных угнетенным, может расширить их способности и таким образом дать им возможности, обычно для них недоступные.

Монастырь учит писцов быть объективными и в наблюдении, и исследовании. Его библиотека содержит множество исторических томов, написанных начиная с 132 DR, которые детализируют человеческие королевства, окружающие Озеро Пара — а именно Граничные Королевства, Шаар и Калимшан — начиная с Века Шуун.

Брат Бедон (LG мужчина человек клерик Илматера 7/ монах 3), глава монастыря, установил политику, по которой никому ищущему знания нельзя отказать. Он видит в своей работе инструмент для окончания региональных раздоров и прилагает усилия, чтобы помочь всем посетителям, преданным добру и миру.

Песни и истории

Десять тысяч лет человеческой цивилизации привели к появлению на юге множества бессмертных легенд и сказаний. От королевских дворов Калимпорта до улиц Тетира актеры, барды и менестрели поют и исполняют легенды, которыми полнится область. Большинство этих историй служит для развлечения, другие же содержат ключи к древним тайнам, все еще нерешенным.

Предзнаменования Калефа

Ул'сахаб, легендарный город провидцев, расположен на Горе Аббалаят, изолированном пике на западном хребте Марширующих Гор. Это протяженное собрание приземистых, неукрашенных каменных зданий и лабиринтоподобных улиц окружено высокими стенами, отражающими горные снега смертельные оползни. Путешествие в Ул'сахабу требует осторожно пробираться по предательским горным проходам, ледяным равнинам и разбитым ветрами утесам.

Город - дом Аббалаяру, знаменитых магических пророков Калимшана. Некоторые упорно утверждают, что провидцы не являются ни людьми, ни дженази, а новой расой человекоподобных. Несмотря на их природу, набожные пророки Аббалаяра утверждают, что получали видения о каждом значительном и незначительном случае на Фаэруне в течение многих столетий.

Каждые двадцать лет одаренные члены Аббалаяра рассылаются по Фаэруну, чтобы поделиться своими пророчествами. Последняя группа покинула Ул'сахаб в 1355 DR.

Истории Основания

Дети Калимшана изучают многое из своей национальной истории по Историям Основания, собранию сотен местных басен, мифов и легенд. Истории сосредотачиваются вокруг несчастных случаев мужчин и женщин-калишитов, которые были вынуждены столкнуться с обманчивыми гениями, иностранными торговцами и чудовищными существами. Народ Калимшана гордится Историями Основания, и многие полагают, что в каждой из них есть по крайней мере ядро истины.

Более столетия назад великий правитель Калимшана Камар'ин Сабан эль-Джениспул приказал отпечатать тома Историй Основания для каждого из домашних хозяйств Калимшана. Сотни этих иллюстрированных книг в кожаных переплетах могут все еще быть найдены в городах и городках Калимшана.

Важные места

Таинственные руины Юга подзывают многих авантюристов, но жесткий климат и опасные существа препятствуют многим группам. Леса и горы - дом враждебных драконов, дварфов, эльфов и гигантов, все из которых отзываются на жестокость, столетиями вымещаемую Калимшаном, Джаамдатом и их преемниками на своих соседей. Племена гигантов, орков и гоблиноидов живут по всем скудно заселенным диким местам, делая путешествие через такие области особенно опасным.

Корамшан

Человеческое королевство Корамшан появилось из прежней империи Калим после кровавой чистки правящих гениев. Названное по имени героя-воина Корама, новое королевство стало первым управляемым людьми царством на юге Фаэруна. Корамшан затронул все земли к югу от Реки Эджис и Марширующие Горы между побережьями Сияющего Моря и Моря

Мечей. В то время Пустыня Калим была намного меньше, и большая часть Корамшана была плодородной равниной. Сегодня немного известно о древней империи, кроме рассказов о старой магии гениев и почти мифически династиях.

Взгляд Калима

Баккалы (священнические правители) Корамшана и калифы Калимшана хоронились во Взгляде Калима - группе великих мавзолеев, встроенных в северные Марширующие Горы. Множество проходов в этом древнем месте погребения ведут к великим подземным склепам, носящим имена известных династий калишитов. Баккалы полагали, что богатые похороны гарантируют положение в загробной жизни, так что почти все правители, захороненные здесь, брали с собой в могилы обильное количество золота и драгоценных камней.

Все мавзолеи плотно защищены оберегами с магическими ловушками и населены гениями, привязанными защищать захоронения всю вечность. Народ и Корамшана, и Калимшана хоронил своих мертвых во Взгляде Калима до конца Седьмого Века Калимшана, когда борьба гениев обрушила причиняла скалы, захоронив главный вход.

Темный Калимпорт

Глубоко под Калимпортom находится темный город, состоящий из неисчислимых уровней стен, коллекторов, могил, пещер и подвалов. Столетия войны, атак драконов и опустошений добавляли слой за слоем к этому странному собранию руин. Известный как Темный Калимпорт (или Мужахаджарндат), этот подземный город проследивает свое происхождение до Корамшана, разрушенные фундаменты и коллекторы которого сформировали основу подземного города.

Воры и убийцы скрываются в верхних уровнях Темного Калимпорта, организовывая темные базары для торговли грязной магией, запретными знаниями и незаконными секретами. Кобольды, скулки (ФИ) и дикие паразиты бродят по средним и нижним уровням, и слухи утверждают, что *врата* к Проходу Итала находятся где-то в пределах среднего уровня.

На самом глубоком уровне Темного Калимпорта стоит многоколонный храм из темно-синего камня, некогда посвященный Тич, но искаженный для службы Шар. Храм Старой Ночи, как он теперь называется, является величайшей цитаделью Шар, и ее клерики провозглашают абсолютный доминант над нижней третью Темного Калимпорта. Иртемара эль-Эрадсари (NE женщина человек клерик Шар 9/ночной плащ (ВП) 8) - высокая жрица храма.

Дашаджен

Этот военный город-крепость в Пустыне Калим размещал армии Калима, пока Корамшан не захватил его после Эры Небесного Огня. Столетия конфликта между бестелесными духами Калима и Мемнона уменьшили некогда огромную крепость до песка и ломаных кусков камня.

Единственная святыня, Алтарь Воздуха, стоящая в середине крепости, пока что была спасена от гнева гениев. Построенная меньшим джинном в ранние годы Корамшана, она почитает заключенного лорда-гения Калима и содержит множество впечатляющей элементной магии и сокровищ, которые он сможет востребовать после своего освобождения.

Эль-Шадхара (LE женщина мумия клерик Акади 14), жрица-нежить, ошибочно принявшая присутствие Калима за проявление своего воздушного бога, теперь охраняет давно забытую святыню.

Некрополисы Никкара

Во всей долгой истории Корамшана и Калимшана некроппары (клерики мертвых) готовили мертвых к загробной жизни в священных некрополисах Никкара. Баккалы и знать погребались во Взгляде Калима, в то время как обыватели хоронились под этими некрополисами.

Первый Некрополис: Это собрание разрушенных зданий стоит на разбитом ветрами плато в холмах к западу от Шагающих Гор. Крошащиеся стены и провалившиеся крыши - все, что осталось от древних препаративных палат, лабораторий, храмов и библиотек, но множество рассеянных лестниц все еще дают доступ к подземным гробницам. Грязь и обломки, наносимые постоянными ветрами, продувающими руины, разрушили каменные знаки и статуи, когда-то украшающие здания.

Странный магический остаток на плато дарует выгоды умения Усиление Заклинания на заклинания из школы некромантии, хотя они не требуют при этом более высоких ячеек заклинаний или более долгого времени чтения. Аззами (LN мужчина джинн боец 5), страж Никкара, не позволяет племенам огров, живущим в горах и долинах вокруг Первого Кладбища, грабить гробницы.

Второй Некрополис: Четыре разваливающихся храма, посвященных стихиям, все еще стоят в Городе Печали, примостившимся в холмах прямо на юг от центральных Шагающих Гор. Второй Некрополис служил препаративной и местом погребения для сотен тысяч умерших калишитов со Второго Века Калимшана до Века Шуун. Склепы под вторым некрополисом больше и богаче, чем таковые первого, демонстрируя огромные мавзолеи и семейные склепы, охраняемые сложными ловушками, комбинирующими заклинания с физическими опасностями. Низзем (LN мужчина джинн жулик 5), близнец Аззами, охраняет Город Печали.

Третий Некрополис: Остров Памяти, находящийся у южного берега Калимшана близ устья Реки Льда - единственный из действующих в настоящее время некрополисов. Его цель, как и таковая остальных— чтобы готовить правителей и знать Калимшана к загробной жизни и хоронить их.

Язинд (LN женщина человек клерик Келемвора 7) - старший некроппар Острова Памяти. В здании, называемом Семичереповой Башней, она поддерживает библиотеку мертвых, в которой зарегистрированы все имена всех захороненных во Взгляде Калима и на этих трех некрополисах. Язинд также делает записи об осквернениях могил, поднятиях нежити и о серьезном воровстве на любом из некрополисов. Как горячий прихожанин Келемвора, Язинд часто нанимает заслуживающих доверия авантюристов, чтобы принести мир беспокойным духам, которых она находит на старых некрополисах.

Высокий Шанатар

На высоте своей королевство Высокий Шанатар тянулось от Реки Эджис и Марширующих Горы до Гор Троллей и от западного побережья до Гор Аламир. Королевство включало города и наверху, и под разрушенными городами Мемноннара, а также изолированные dwarfsкие твердыни, вырезанные в горах на севере.

В течение 3,360 лет существования Высокого Шанатара Крепкий Народ редко видел мирные времена. Войны против Первого Королевства Мир и гигантов Недехейма очень ослабили королевство dwarfsков, и столетия преследования правителями Калимшана привели к его долготу, но непреклонному снижению. Некоторые из граждан Высокого Шанатара в конечном счете сбежали из подземелий в Глубинный Шанатару или путешествовали на северу, основывая другие царства, типа Огранна, Аммариндара, Делзуна и Хонгданнара.

Большинство выживших руин Высокого Шанатара имеют общие черты, типичные для царств щитовых dwarfsков — великие квадратные палаты, убежища и обширные залы, измеряющиеся милями. Такие руины неизменно защищены смертельными механическими ловушками, големами и магическими комнатами, которые фактически являются конструкциями.

Крепость вопящего dwarfsка

Крепость Кулделвон - настоящее название мемориальной цитадели, построенной почти семь тысяч лет назад в Горах Троллей в честь героя-dwarfsка Карлина Кулделвера. Вырезаное на западном склоне Горы Батир изображение - образ огромного dwarfsка. Ветер, дующий в его полые уши и глаза, вырывается из его рта, производя жуткий неблагозвучный крик, отзывающийся эхом по всей нижней долине. За захоронением лежит целый dwarfsкий город, который был оставлен, когда пала остальная часть Высокого Шанатара. Сосланный сутулый гигант Манагт (СЕ мужчина гигант маур варвар 3) управляет более чем полудюжиной племен троллей, живущих в Крепости Кулделвон.

Великие Охваты

Самые видимые руины Высокого Шанатара - его покрытые рунами мосты, перекинутые через реки и долины на всем протяжении юго-западного Фаэруна. Эти великие каменные мосты украшены древними рунами, служащими картами павших твердынь Высокого Шанатара.

В Горах Омларандинг находится великий охват, заполненный дисплейсерами и вивернами. Известный как Прогулка Бортуна, он ведет к забытой твердыне, построенной Кланом Изумрудного Клинка. Вдоль Дороги Эшпурты прямо на восток от амнийского города Кезулла стоят мосты-близнецы, построенные dwarfsками субкоролевства Королнор. Мост клана Кулделвер (называемый амнийцами Мостом Топора) перекинут через Реку Вудлур. Мост Карлин (называемый амнийцами Звездным Мостом), перекинутый через Реку Сплендаррлур, был частью построенной dwarfsками дороги, ведущей к Крепости Вопящего Dwarfsка.

Туннель Немессор

Естественно сформированные проходы ведут от поверхностных пещер Острова Немессор к руинам покинутой шахтной колонии внизу. Великий зал и несколько боковых палат заполнены горами разбитого камня — остатки структур, когда-то размещавших в себе колонию. По палатам разбросаны многочисленные и разнообразные старые dwarfsкие шахтные инструменты и оснащение. За пределами разрушенного зала полуразрушенный туннель ведет на восток под Морем Мечей, а затем разделяется на сеть подземных дорог, проходящих под Зазеспуром, Шуначем Горами Звездный Шпиль. Туннель и его боковые палаты забиты смертельными растениями — особенно визгунами, споромышами (ФИ), юдуратами (РРП), фиолетовыми грибами и желтыми мускусными ползунами (ФИ). В течение столетий здесь укоренилось несколько племен ксенофобных миконидов (ММ2), выращивая агрессивные растения для защиты своего королевства.

Рриннрот

Этот заброшенный dwarfsкий город стоит на плато на юго-западной горе Пиков Кулдин. Рриннрот был построен как застава для защиты Высокого Шанатара от налетчиков-гоблинов из нижних долин. Большой туннель под ним ведет к руинам Драккалора, покинутого города Глубинного Шанатара, ныне населенного конфедерацией скулков.

Древний красный дракон по имени Чарвеканнатор Альый более восьмисот лет имеет в Рриннроте логово. Более чем за столетия он очистил пещеристую dwarfsкую твердыню от всех ценностей и расставил взрывчатые ловушки и телепортирующие обереги, чтобы защитить свое логовище и запасы сокровищ. Чарвеканнатор вылетает несколько раз в месяц для охоты в близлежащих долинах.

Свордсмир ("Море Меча")

Внутри Горы Склагарра в западной части Гор Троллей покинутый комплекс вырезанных dwarfsками пещер окружает подземное озеро, полное плотоядной слепой рыбы. На одиноком острове в центре озера располагается изящное поместье, называемое Зал Геральда, служащее секретным штабом Геральдов, изменнической группа Арфистов. Поместье содержит неисчислимы артефакты, книги заклинаний и оружие, ведущих свою историю от немногих прошлых столетий.

Геральды блокировали проходы, ведущие от Свордсмира к Глубинному Шанатару, чтобы гарантировать свою секретность, не оставляя никаких входов извне. Таким образом, комплекс доступен только через *порталы* из Аскатлы, Врат Балдура, Берегоста, Эшпурты и Муранна. Множество рунических стражей и щитовых стражей патрулируют туннели, пещеры и даже область под озером. Они признают только членов Геральдов и имеют приказ задерживать и заключать всех остальных.

Мемноннар

Более девяти тысяч лет назад благородный ифрит Мемнон основал королевство на узкой полосе земли вдоль Моря Мечей. Мемноннар, как оно было названо, был ограничен Рекой Салдаскун на севере и Рекой Эджис на юге. Его города были заполнены башнями, храмами и цитаделями из алого кирпича, увенчанными куполами и минаретами, инкрустированными латуной, во многом подобно зданиям в легендарном Городе Латуни на Элементном Плана Огня. Улицы изобиловали гражданами-людьми, дженази и ифритами, в то время как рабы трудились под землей, добывая драгоценные камни и драгоценный металл для своих пламенных лордов.

После заключения Мемнона эльфийской магией выживший ифрит предвидел гибель и скрыл от людей свои знания и магию гениев. Вскоре после этого силы Корамшана отбросили и убили гениев Мемнона и снесли большинство его городов. Дварфы, ушедшие из Высокого Шанатара, селились в покинутых городах, только чтобы быть позже вытесненными разъяренными калишитами, не желавшими видеть на своих землях дварфов. В течение следующих столетий калишиты переселяли многие из древних городов ифритов и строили новые на руинах старых. Таким образом, большинство дошедших до наших дней руин Мемноннара представляют собой соединение дварфской, ифритской и человеческой архитектуры.

Мемноннар

Мемнон привел свою Армию Огня на Фаэрун через *портал*, известный как Великие Латунные Врата, и основал вокруг их город Мемноннар. Теперь, тысячи лет спустя, половина некогда великой столицы ифрита Мемнона лежит в руинах. Выжившая половина, ныне калишитский город Мемнон, находится поперек Реки Эджис.

Тот факт, что кирпичные руины Мемноннара горячи при касании - тлеющее напоминание об открытом *портале* на Элементный План Огня, который находится под ними. Скрытые под дымящимся щебнем роскошные комнаты дворца и потерянные палаты заполнены магическими сокровищами, а хранилища ломаются от золота и рубинов гения. Вооруженные гарнизоны из Форта Эджис проводят ежегодные набеги на эти руины, охотясь на элементалов и ища сокровища.

Туннели в глубине руин, где стены настолько горячи, что они пылают, являются домом огненных элементалов, мефитов, саламандр и других жаролюбивых существ.

Глубоко под центром первоначального города находятся Великие Латунные Врата — массивное латунное кольцо примерно 100 футов в диаметре, которое парит вертикально над полом подземелья. Врата - двухсторонний *портал* на Элементный План Огня, и адские условия вокруг него были созданы *портальной* уткой. Ближайшие к вратам проходы и пещеры заполнены дымным, непригодным для дыхания воздухом, и любое существо в пределах 50 футов от них получает 1d6 пунктов урона от огня каждый раунд.

Великие Латунные Врата охранялись начиная с падения города телохранителем Мемнона, давшим клятву служить до смерти. Уфбранн (LE мужчина ифрит боец 4) позволяет проходить через врата только существам с пламенными родословными (типа огненных дженази или персонажей с умением Огненный Род).

Миратма

Руины этого древнего поселения ифритов лежат под укрепленным тетирским городом, носящим то же самое название. Дварфы Высокого Шанатара сняли латунные крепления, украшавшие первоначальный город, и демонтировали его здания, чтобы выровнять свои недавно построенные туннели и залы алым кирпичом.

Мстительный страж-нежить по имени Каллоч (LE женщина человек мумия колдун 9) жила в туннелях Миратмы со времени падения города. Более чем за столетия она накопила могущественную армию нежити, вербуя своих солдат на тетирских кладбищах, соединяющихся с ее туннелями. Пламенные черепа (см. ниже), гхолы, джасты и нечто еще худшее теперь набились в древних туннелях Миратмы, ожидая приказа Каллоч попить на тех, кто вверху.

Джаамдат

Империя Джаамдата родилась на севере от Леса Найкримат (теперь Чондалвуд) как конфедерация двенадцати городов, имевших немалые общие интересы в военном расширении и коммерческой торговле. Народ Джаамдата был известен своим искусством обращения с мечом, что дало конфедерации название Двенадцать Городов Меча.

Джаамдат первоначально управлялся псиократией — правящим органом из мощных псионов и психических воинов, известных как лорды клинка, выбранных из видных благородных семейств. В -276 DR военный переворот распустил псиократию лордов клинка и установил в качестве императора мощный метаразум (см. "Расширенное Руководство Псиоников").

Имперский Джаамдат быстро расширился на запад и на юг. Его лидеры также направили жадный взгляд на Море Упавших Звезд и начали строить великую военно-морскую армаду, готовясь завоевать внутреннее море. Потребность в древесине для строительства кораблей направила народ Джаамдата на ужасные вырубki близлежащих лесов. Джаамдатанские силы беспощадно вырезали эльфов Найкримата, отчаянно защищавших свой родной лес, но Джаамдат продолжал искать все больше древесины. В отчаянии эльфы Чондалвуда использовали эльфийскую высокую магию, чтобы вызвать огромную приливную волну на Море Упавших Звезд и послать ее на Джаамдат, потопив все его двенадцать великих городов.

Приливная волна расширила Залив Джаамдат и изменила его в нынешний Вилонский Предел. Несколько изолированных башен и твердынь, переживших великую волну, позже затонули, поскольку вода размывала их подножия. Единственными джаамдатанскими местами, полностью избежавшими катастрофы, были кладбища и заставы, далекие от затопленных городов, и руины Лирремара, ныне захороненные под городом Хлондет.

Сегодня дно морского бассейна под Вилонским Пределом (называемого Бассейном Селмал) усеяно обломками двенадцати городов Джаамдата. Псионическая энергия, сочающаяся из множества знаменитых псионических мечей и артефактов, теперь лежащих под камнями, морской растительностью и песком, извратила многих из местных морских существ в психических монстров (см. "Расширенное Руководство Псиоников"). Структуры, погружившиеся неповрежденными, теперь заняты коалинтами, морскими ведьмами и скрагами. Опасности, свойственные подводным

приключениям, до настоящего времени удерживали большинство земных обитателей от исследования этого морского бассейна.

Дхиннит

Ни один из подводных исследователей не нашел еще руины Дхинниты, имперского города Джаамдата, но легенды упорствуют, что он так или иначе пережил древнюю катастрофу. Безлунной ночью каждые несколько лет город-фантом из камня медленно появляется в воздухе прямо над водами Вилонского Предела. С восходом солнца город исчезает в некое нижнее измерение, породившее его. Мудрецы недоумевают о странных появлениях города, последнее из которых произошло в Год Бесструнной Арфы (1371 DR).

Город-фантом пустынен, кроме облакоподобного существа-нежити, сформированного из психических остатков внезапного упадка города. Это замученное существо - зовущий в темноте (см. "Расширенное Руководство Псиоников") необычного размера и силы (22 Hit Dice). Его форма показывает тысячи человеческих лиц, и все они безмолвно кричат от ужаса и боли.

Никто не исследовал этот город-призрак и даже не определил, являются ли его улицы достаточно материальными, чтобы пройти по ним.

Дордриэн

После падения Двенадцати Городов Меча джаамдатский вельможа по имени Дордриэн привел с севера банду выживших с Моря Упавших Звезд и основал город в месте, которое позже станет Даггердейлом. На западных склонах Кинжалных Холмов он возвел значительную твердыню для охраны маленького джаамдатанского анклава, продержавшегося более столетия, прежде чем пал от набегов орков.

Сегодня осталось немного следов человеческого поселения, предшествовавшего Даггердейлу. Однако полуразрушенные останки Твердыни Дордриэна все еще стоят на бесплодной вершине, а склепы семейства Дордриэн можно найти в 2 милях на север от этих руин.

Склепы Дордриэна встроены в известняковые пещеры под Кинжалными Холмами. Естественные туннели в пещерах ведут к заставе друу Сзит Моркан в Верхнем Подземье. Беженцы-друу из недавно разрушенного города Маэримидра использовали склепы как базу для организации набегов на поверхность, пока авантюристы, нанятые Рэндалом Морном, правителем Даггердейла, не остановили эти налеты. Склепы теперь - дом многочисленной нежити джаамдатанского происхождения, а также гнездо бибилитов, вызванных волшебником-друу Соломом Нед'разаком, архимагом Сзит Моркана (СЕ мужчина друу волшебник 13/архимаг 2). Раздраженный постоянными вторжениями с поверхности, Солом планирует создать в склепах магический барьер, чтобы насовсем отделить свою заставу от поверхностного мира.

Джоурам

Построенный на холмах всего в 10 милях к югу от островов Глаз Силвануса в Заливе Джаамдат, этот портовый город был известен своей процветающей торговлей с прибрежными королевствами, окружающими Море Упавших Звезд. Когда ударило вызванное эльфами бедствие, холмы Джоурама рассеяли главную силу приливной волны, сохранив многие из стоящих за ними зданий. Секции города, пережившие бедствие, позже утонули, хотя и остались главным образом неповрежденными.

Серокаменные ротонды, залы с колоннадами и куполообразные дворцы, составляющие центр Джоурама, теперь заросли моллюсками и тягучими морскими растениями. Маринтаг (СЕ женщина морская ведьма колдун 10) и пара зеленых ведьм управляют племенем капоакингов из дворца лорда клинка города. Миньоны морской ведьмы собрали богатый ассортимент псионического оружия, золота и драгоценных камней из хранилищ и арсеналов портового города.

Империя Шуун

В Шестом Веке Калимшана Династия Шуун установила над империей свое зверское правление. В течение следующих четырех столетий Империя Шууна также получила контроль над землями от Реки Чионтар до Ташалара и от Бездорожного Моря до Поднимающейся Земли. Династия Шуун включала четырнадцать правителей, и все ее императоры были талантливыми заклинателями и магическими исследователями, восхищавшимися созданием магических изделий и заклинаний.

Четыре столетия необузданного экспансионизма Шуун потребовали неслыханных масштабов строительства. Было построено множество окруженных толстыми стенами фортов-башен и наблюдательных вышек, чтобы обезопасить недавно завоеванные земли, и многочисленные экстравагантные дворцы были построены из красочного кирпича для размещения постоянно путешествующего королевского двора. Под большим секретом императоры Шуун приказали создать подземные палаты, в которых они могли в абсолютной тайне проводить продлевающие жизнь эксперименты. Печально известно жестокое правление Шууна наблюдали за массивной резней дварфов, гномов и эльфов соседних царств и проводили причудливые эксперименты на захваченных единорогах, драконах и фей, надеясь вырвать у своих пленников секреты вечной юности. В это время были вырезаны дикие эльфы Змеиного Леса и большинство эльфов Вилдата и Леса Мир. Шуун были беспощадны и к калишитам — жесткие чистки уничтожали миллионы граждан и сносили огромные секции городов Шуун в пыль и щебень. Чрезмерно жестокий характер правителей и их великие амбиции в конечном счете заставили врагов объединиться и свалить империю, уничтожив династию Шуун и спалив их позорный имперский город.

Шунач

В последние дни династии Шуун Шунач, имперская столица, был снесен силами Короля Строрма из Тетира и серебряного дракона, происходящего от Римнасарла, великого вирма, убитого Куисаром Шууном IV. Теперь прежнее место зла, империя Шуун - протяженная разрушенная столица рядом с Рекой Эджис. Мили рушащихся каменных зданий и

проложенных улиц расходятся от останков имперского центра. Дюжины существ нежити и чудовищных племен живут в этих руинах, не имеющие возможности сбежать из-за древних магических оберегов, установленных императорами Шуун.

Руины Шунача состоят из более чем полудюжины распознаваемых районов, все из которых лежат в пределах его великих внешних стен. На полях в западной, центральной и юго-восточной областях города (когда-то называемых Федхияжар, или Зерновые Городки) теперь растет дикая пшеница, тендрикулосы и другие плотоядные растения. Лишь разбитые бараки, кузницы и тренировочные арены остались теперь в районе Илтакара (когда-то называемом Городом Воина) в северной части Шунача. Этот район - дом пятидесяти гноллов, возглавляемых Буркхом (LE мужчина гнолл боец 6), харизматичным лидером, стремящимся завоевать руины. Прямо на запад от района Имперского Города - Мамлуккар, Рабская Деревня. Массивные стены были установлены вокруг этого района после падения Шунача, возможно, для предотвращения некоей магической болезни, охватившей область. Стоны гниющей от чумы нежити можно услышать днем и ночью из внутренней части окруженной стеной области.

Район Имперского Города, построенный вокруг великого холма, известного как Имперская Гора, находится в сердце руин. В этой секции лежат сожженные оболочки империи - некогда изобильные храмы, дворцы, официальные дома и жилища. Нежить из этой области постоянно нападает на племена ламий, гноллов и гоблинов, живущие в других районах Шунача. Обширный нижний город под Имперской Горой служит заставой для маленького гарнизона дроу, собирающего магические изделия.

В восточной секции Шунача раскинулся Дебуккер, Городок Гробниц — широкое открытое пространство разрушенных бульваров и обвалившихся статуй. Множество входов в туннели в этой области ведут в подземелье, к богатым склепам и могилам, в которых погребальные картины и резьба изображают грандиозные жизни давно уже мертвых вихирей и калифов. Под могильным городом находится скрытое логовище Куисара Шууна VII (NE мужчина человек демилитч (ЭУ) некромант 31/архимаг 5) — возможно, последнего из выживших Династии Шуун. После столетий личства Шуун VII стал демилитчем и был так или иначе заключен в пределах Тома Единорога. Освобожденный как раз перед Падением Богов, Шуун обменялся телом с Зэйланорой Аргентрессес (N женщина лунный эльф волшебник 3) при попытке иссушить ее душу благодаря магическому хаосу Времени Неприятностей. Зэйланора теперь заключена в Томе Единорога.

Шуун защищали свои города *мифале*подобными магическими оберегами и эффектами заклинаний, все еще не дающими нежити войти или покинуть города. С наложением огненных заклинаний где угодно в Шуначе обращаются как будто под воздействием умения Максимизированное Заклинание, хотя это не требует более высоких ячеек заклинаний или более долгого времени чтения. Магия телепортации и заклинания с воздушным или холодным описателем затруднены, требуя проверку Колдовства (DC 15 + уровень заклинания) при чтении. Штраф -4 применяется к броскам атаки и урона со всем стреляющим оружием.

Тетир

Лес Вилдат (когда-то называемый Тетир) - лесистая местность великих тайн и интриг. Используя высокую магию, разработанную века назад эльфами древнего Келтормира, Светлый Народ леса заключил двух богоподобных гениев Калимшана. Но люди, напуганные высокой магией, начали преследовать эльфов разрозненных лесов Келтормира. Следующие столетия войны с Калимшаном уменьшили эльфийское население Тетира почти до нуля, оставив множество покинутых деревень и городов по всему Лесу Вилдат.

Руины Тетира, подобно нынешним эльфийским деревням, скрыты высоко в верхушках деревьев леса. Вылепленные таинственной магией жизни, все еще практикуемой коренными эльфами, древние деревни Тетира состоят из магически сформированных деревьев, связанных мостами из лоз и ветвей. Немногие из идущих по лесным тропам понимают, что путешествуют под утерянным анклавом эльфов, так как отдельные жилища скрыты во верхушках деревьев и на замаскированных платформах.

Многие из этих покинутых эльфийских деревень стоят до сих пор, хотя ход времени сделал их практически нераспознаваемыми. Столетия беспрепятственного роста деревьев скрыл многие из более старых жилищ, а большинство получили некоторый урон от молний, ветра, огня и упадка. Исследователи, квалифицированные в знании лесов, понимают, что эльфийские руины и знания могут быть столь же легко найдены в павшем стволе дерева, как и в древнем городе высоко в верхушках деревьев.

Миф Ринн

Покинутый, укрытый *мифалью* город Мифа Ринн находится в глубине Вилдата в густолесистой области, известной как Лес Мифара, которая является домом гноллов, ликантропов, драконов и пауков всех видов. Миф Ринн был построен эльфами Келтормира — предками Светлого Народа, ныне живущего в Лесу Вилдат.

Миф Ринн когда-то служил эльфийским местом погребений, каждое дерево его отмечало вход в подземный склеп. Мертвые древнего Келтормира отдыхают в нижних гробницах, а эльфы, умершие после падения Келтормира, занимают верхние могилы.

Древняя *мифаль* блокирует всю некромантскую магию, включая любые эффекты, оживляющие или поднимающие мертвых. Эти архаичные обереги некогда также не давали драконам и людям входить в город, но *мифаль* значительно распалась с ходом времени, и теперь войти может любой. Искажение также создало эффект *роста растений*, и множество каменных гробниц было взломано чудовищными корнями деревьев и виноградной лозой.

Человек-лич по имени Маллин (LE мужчина человек лич воплощающий 14) устроил в гробницах Миф Ринна свое логовище. Из-за своей распадающейся физической формы он выглядит не более чем бестелесным собранием летучих костей. Маллин презирает диких эльфов Вилдата, но не хочет покидать защиту искаженной *мифали*, имея дело со Светлым Народом.

Высокие Деревья

Эта покинутая деревня из двух дюжин деревьев находится в южной центральной области Вилдата. Высокие Деревья были некогда однажды центром излечения и изучения для эльфов Тетира, но теперь они служат местом отдыха для эльфов-стражей, патрулирующих лес. Четыре замаскированных дома в стволах деревьев - единственные входы с уровня земли в верхнюю деревню. Самые низкие жилища Высоких Деревьев находятся в 30 футах над землей, а большинство домов

скрыто еще выше в кроне леса. Мосты по старым ветвям деревни больше не выдерживают вес среднего гуманоида, так что путешествие по верхушкам деревьев весьма ненадежно.

В течение Века Шуун в Светлом Народe рос страх перед магией волшебников Шуун, так что они устраивали секретные набеги в шунские башни и библиотеки, чтобы красть магические изделия, которые могли бы использовать сами. Они скрывали награбленное (включая калишитские посохи, военные жезлы, защитные кольца и элементные книги заклинаний) в глубоких корнях деревьев, в стволах-башнях и экстрапространственных хранилищах Высоких Деревьев, а затем ставили для их охраны смертельные ловушки и друидские обереги.

Высокие Деревья теперь находятся под защитой Ириндриол Зеленые Листья (NG женщина дикий эльф друид 11). Самозванный хранитель Высоких Деревьев, она считает своей обязанностью никому не дать разграбить покинутый город.

Наследие прошлого

Империи Калимшан, Джаамдат, Тетир и Шанатар навсегда оставили свои метки на лице Фаэруна в виде руин, артефактов и легенд. Много скрытых сокровищ этих империй все еще лежат забытыми в руинах, и много заключенных существ древних дней ждут своего освобождения.

Зерна приключений

Большинство приключений на руинах древнего Юга требует рискованных путешествий по экзотическим землям, заметно отличающимися от Западного Сердцеземья или городов Побережья Меча. Слухи о старых dwarфских руинах, странных эльфийских деревнях и скрытых династических хранилищах могут приманивать авантюристов со всего Фаэруна на розыски своей доли странной высокой магии, любопытных псионических клинков и невероятных богатств.

Претендент на трон

В Году Пивной Кружки (1370 DR) щитовые dwarфы из клана Галмрин восстановили *Трон Череп Вирма* и скрыли его в своей dwarфской твердыне глубоко в Горах Звездный Шриль. Клан имеет прямые кровавые связи со старыми королями Шанатара, но испытывает недостаток поддержки, необходимой для правления, поскольку он слишком малочисленный. Таким образом, Клан Галмрин предложил *Трон Череп Вирма* первому dwarфу, доказавшему, что он достоин править и обещающему восстановить древнее королевство Шанатар. Множество обнадеженных претендентов из кланов золотых, щитовых и даже серых dwarфов собираются для встречи с текущим хранителем трона, Бапаром Галмрином (NG мужчина щитовой dwarф боец 7) и доказывают, что достойны — обычно внушительной демонстрацией золота, военной мощи и физического мастерства. Смелый призыв Клана Галмрина может вызвать достаточно большие перемены для всех dwarфов Юга.

Затонувший Аджуутал

Рыбаки в Сияющем Море недавно обнаружили затопленный город Аджуутал приблизительно в 30 милях к югу от Алмрэйвена. Большая часть древнего города кажется неповрежденной и находится сравнительно близко к поверхности, хотя здания заросли водорослями и покрыты кораллами. Нахождение давно утерянного города разожгло большой интерес в Калимшане. Авантюристы, воры и мудрецы ищут храбрых капитанов кораблей, чтобы те привезли их к разрушенному городу маридов, который предшествует даже Корамшану. Визири и советники калифа предостерегают, что нахождение Аджуутал после столь многих столетий может быть признаком того, что благородный марид Ажхуу (или некто из его рода) вернулся, чтобы потребовать то, что когда-то принадлежало ему.

Мечедухи Джаамдата

Тысячи джаамдатанских воинов утонули в ночь падения их империи, но смерть не оставила в покое их оружие, и они поднялись вновь как нежить-мечедухи (ФИ). В недавние недели они начали выходить на закате из вод Вилонского Предела. Идя в одиночку парами, они сеют смерть в близлежащих прибрежных городах, разыскивая эльфов и при возможности предпочитая их другим целям.

В течение прошлого года количество атак мечедухов устойчиво росло, вызывая панику в прибрежных городах Вилонского Предела. Не было найдено никаких точных причин повышающегося волнения нежити, и большинство согласно с тем, что лишь кто-то стойкий или безрассудный достаточно, чтобы погрузиться в глубины вод залива, может обнаружить причину этих нападений.

Захороненные секреты

Помимо постоянной угрозы, которую представляют налетчики, драконы и гоблиноиды Имперского Юга и Вилонского Предела, коварные опасности и ужасные истории ждут, когда их откроют, в менее доступных областях Фаэруна.

Пустыня Калим

Когда разумы бестелесных лордов-гениев Калима и Мемнона бьются друг против друга, Пустыня Калим бесится пламенными песчаными бурями. Более чем за столетия их неисчислимые конфликты превратили ранее плодородные равнины региона в болезненные пустоши из сожженных песков и разбитых камней. Кочевники Пустыни Калим часто называют враждующее присутствие гениев Дыханием Калима, Опалением, Потрескиванием Мемнона или Огненным Ветром.

Эльфийские берега не дают двум лордам-гениям покинуть Пустыню Калим или войти в какой-либо город в пределах ее границ. Ни один из гениев не может сформировать физическое тело и ли быть поврежден каким-либо способом. Оба используют для связи друг с другом иллюзии, поскольку не имеют фактических голосов.

Бестелесное присутствие Калима заполняет воздух над пустыней и извещает о его присутствии ветром. Благородный джинн имеет следующие подобные заклинаниям способности: 3/день — *порыв ветра* (DC 19), *главное изображение* (DC 20), *стена ветра*; 1/день — *контроль погоды, вихрь* (DC 25). Уровень заклинателя 17-й.

Мемнон связан с землей пустыни. Резкое увеличение температуры или медленное перемещение дюны указывает на его присутствие. Благородные ифриты могут использовать следующие подобные заклинаниям способности: 3/день — *главное изображение* (DC 19), *стена огня, стена камня*; 1/день — *зажигательное облако* (DC 24), *землетрясение* (DC 24). Уровень заклинателя 17-й.

Взорванные пески Пустыни Калим также скрывают руины различных забытых городов и старых фортов. Путешественники на этой выжженной земле должны позаботиться о том, чтобы избежать кочевых налетчиков и пурпурных червей, живущих в пустыне.

Кристалл Калимемнон

Этот кристалл - величайшее наследие эльфов Тетира и Мира. Выращенный при помощи высокой магии, алмазоподобный драгоценный камень содержит пойманные физические формы гениев Калима и Мемнона, а также более сотни их служителей-гениев.

Кристалл Калимемнон плавает внутри другой конструкции эльфийской высокой магии — *Вращающегося Хранилища Сир'ваджен*. Эта причудливая структура - округленная башня, парящая над Пустыней Калим. Многочисленные берега заклинаний вокруг нее предотвращают доступ, посылая вторгающихся на дальние концы Фаэруна, и множество воздушных элементов патрулирует залы холодной твердыни. Палата, содержащая кристалл, заморожена холодом и освещена лишь мягким светом самого кристалла. Если бы бестелесный разум какого-либо гения смог обойти берега Вращающегося Хранилища и коснуться кристалла, он воссоединится со своей физической формой и получит силы всех других гениев из драгоценного камня.

Древний баэлнорн Фарос (N мужчина лунный эльф баэлнорн волшебник 24) наложил высокую магию, создавшую кристаллическую тюрьму и хранилище, и он стоял на страже над ними обоими почти девять тысяч лет. Он разместил иллюзии кристалла по всей твердыне, чтобы ввести в заблуждение ищущих драгоценный камень, и установил ловушки, чтобы узнать об их присутствии.

Дремота ветра

Во время кровавой чистки гениеподобных Корамшана генералы Калима поместили королеву своего лидера и сыновей-близнецов во *временной застой* и скрыли их в экстрапространственном месте в Лесу Мир. Подобно *великолепному особняку Мордекайна*, дворец невидим с внешней стороны и просторен внутри. В дополнение к этим трем гениям, дворец содержит большинство искусств, богатств и магических сокровищ Калима. Древний кристалльный дракон (MM2) Клаууротур и несколько джиннов-вассалов, лояльных Калиму, находят янедалего от спящего королевского семейства и ждут выхода своего владыки.

Наследники Империи

Из множества цивилизаций Имперского Юга лишь Калимшан выжил до наших дней. Южным королевствам эльфов и дварфов повезло гораздо меньше, и они оставили после себя лишь рассеянные остатки своих предыдущих цивилизаций.

Калимшан

Калимшан - старейшая из всех до сих пор существующих человеческих цивилизаций, и она остается передовой силой на юго-западном Фаэруне. Калишиты известны своей любовью к роскоши, богатству и внушительным титулам, а их города известны экзотическими базарами, развратными гаремами и убийственными гильдиями воров. Текущий правитель Калимшана, сил-паша Песархал, стремится продолжить мирный период, заключая союзы с соседними королевствами.

Эльфы Вилдата

Некогда многочисленный, Светлый Народ Тетира уменьшился до двух племен эльфов. Под темной листвой Леса Тетир эльфы Эльманесси и Салдаск живут среди таинственных руин своих предков. Говорящий с Деревьями Ротомир (N мужчина дикий эльф клерик Риллифэйна 11), мрачный эльф-лорд скрытой лесной деревни Салдэнселлар, управляет обоими племенами. Лорд лука Аллэйн Кеванариал (NG мужчина дикий эльф рейнджер 4/колдун 3/тайный стрелок 3), представитель Эльманесси, патрулирует северные и центральные области Вилдата и является лучшим стрелком леса. Лорд-разведчик Миртал Аэндрир (N мужчина дикий эльф боец 10/жулик 10) патрулирует более опасные восточные части леса, где живут эльфы Салдаска.

И лорд лука, и лорд-разведчик запрещают лесозаготовки в пределах леса — политика, угрожающая хрупкому миру между эльфами и тетирскими людьми. Дикие эльфы остаются подозрительными к любым людям и сомневаются в любых увертюрах со стороны лордов Тетира.

Элдрет Велуутра не активна в Вилдате, но у организации не будет нехватки членов, если она когда-либо будет стремиться начать здесь свою деятельность. Многие дикие эльфы смотрят на высокую магию, заключившую Калима и Мемнона, с великим презрением, потому что она освободила людей Калимшана для начала преследовательской войны против эльфов. Фактически, эти эльфы предпочли бы видеть высокую магию уничтоженной, в надежде на то, что освобожденные гении могут вновь поработить свои прежние человеческие народы.

Илтказар, Мифриловое Королевство

Лишенное своих королевств-побратимов почти тринадцать столетий, Мифриловое Королевство Илтказар выживает как последнее dwarфское королевство Шанатара. Король Мит Барак (LG мужчина веревяный дракон великий вирма) управляет Мифриловым Королевством в иллюзорном облике щитового dwarфа.

Древняя библиотека Илтказара хранит много знаний потерянных королевств Высокого Шанатара и Глубинного Шанатара в виде рун, гравированных на бесчисленных мифриловых пластинах. Немногим из не-dwarфов разрешают просматривать этот архив, содержащий многое из утерянных знаний Шанатара. (См. "Подземье" для большей информации об Илтказаре.)

Глава 8:

Мечты Кормантира

В то время как Нетерил поднялся в свой зенит там, где теперь Пустыня Анорач, величайшая эльфийская цивилизация, которую Фаэрун когда-либо знал, возникла в Великом Лесу на востоке. Империя Кормантира протянулась от Штормовых Рогов до Драконьего Предела. Столицей ее был Миф Драннор, Город Песен, произведший чудеса магии, искусства и поэзии.

Многими путями Кормантир представил собой конец эльфийской цивилизации на Фаэруне. Никогда вновь на материке не поднималось великой эльфийской империи. Закутки эльфийской силы, все еще существующие сегодня — Эвереска, Эвермит и лес Тетира — всего лишь тени великолепия Кормантира.

По сравнению с эльфийскими цивилизациями эры Войн Короны, Кормантир пал сравнительно недавно. Многие из его руин все еще стоят в глубинах леса, известного как Кормантор, и многочисленные жители Миф Драннора все еще живы в той или иной форме. Эльминстер из Шэдоудейла и Келбен "Черный Посох" Арунсун, сильно вовлеченные в политику города - все еще важные персонажи Фаэруна, и многие демоны и дьяволы, участвовавшие в разграблении города, все еще плодятся в своих грязных логовищах в Абиссе и Девяти Адах.

Адское влияние было сильным фактором в падении Кормантира. Другие империи были сбиты гражданской, военной, внутренней политикой или странными чудовищными противниками, но падение Кормантира было в значительной степени работой извергских сил. Мощные изверги всех злых мировоззрений все еще населяют руины Кормантира наряду со своими меньшими слугами и лакеями, и Миф Драннор весьма изобилует жителями Нижних Планов. Полные извергов кормантирские руины - превосходный способ привнести в вашу кампанию дух сверхъестественного ужаса (или просто поступь демонов старой закалки).

История

История Кормантира тянется приблизительно с -4000 DR до Падения Миф Драннора в 714 DR, который соответственно называется Годом Гибели. Общую информацию добыть легко, так как многие записи, журналы, и хроники рассказывают о Кормантире и Падении Миф Драннора. Эльфы, несомненно, имеют еще большее количество информации, но они неохотно делятся ей с другими расами.

Линия времени

Год	Событие
-4000	Коронал Кавоэзм Иритил становится правителем Семберхолма, Джиреннстара и Эльфийского Двора, которые объединяются в Кормантир.
-3983	Город Кормантор основан с вызовом Башни Правления.
-3095	Высокие маги Кормантира крадут набор <i>нетерских свитков</i> и прячут его для сохранности.
-2900	Коронал Кавоэзм умирает, и Коронал Саккратарс Иритил становится новым правителем Кормантира.
-1600	Дроу из Маэримидры начинают строительство Искривленной Башни.
-2549	Искривленная Башня завершена, несмотря на повторяющиеся попытки Светлого Народа остановить ее строительство. Дроу начинают укрепляться в ней.
-2439	Дроу используют темную магию, чтобы прожечь огромную прогалину по южному Лесу Ристалл при атаке, известной как Паучьи Огни. Магические пожары отделяют леса, окружающие Искривленную Башню, от остальной части Леса Ристалл, и расширяют расчищенные земли между этими областями и Кормантиром.
-2200	Страж Парамоурс, возлюбленные, которым их семейства запретили встречаться, становятся первыми баэлнорнами, принесшими присягу короналу и Кормантиру.
-1950	Коронал Саккратарс жертвует собой в битве против дроу, живущих в Уваэрене и в Искривленной Башне. <i>Клинок Короны</i> выбирает Коронала Сината Иритила в качестве третьего Коронала Кормантира.
-1535	Илрафон основан посреди восточного леса на Реке Лиз.
-1400	Коронал Фаареск из Леса Ристалл начинает ряд набегов на Искривленную Башню и пещеры Подземья, удерживаемые дроу.
-1354	Объединенные силы Леса Ристалла и Кормантира разбивают большинство дроу в области Ристалл, в руинах Уваэрена и скалах, известных как Старый Череп. Они оказываются не в состоянии взять Искривленную Башню, и многим дроу удается сбежать.
-1338	Коронал Миирфис Иритил, священник Сеханин Лунный Лук, становится четвертым Короналом Кормантира.
-1293	Построен Двор Полумесяца, Корманторский храм эльфийской богини луны.
-1200	Аркиансты-нетерезы вызывают трех мощных никалотов (слуга Малкизида, Заклейменного Короля), чтобы проверить защиты Кормантира. <i>Кхованилесса</i> , или Трио Гнусных, причиняет немалые разрушения, прежде чем

- эльфийским высоким магам наконец удается заключить его членов эпической магией.
- 982 Веноминхандар, древний зеленый дракон, селится в Опутанной Долине (ныне Долина Потерянных Голосов) со своим помощником. Оба становятся известными как Яд, так как никто не понимает, что в южном лесу живет два великих дракона. В течение почти шести столетий драконы расширяют свой демесн, охватывая лесистые местности, тянущиеся от Реки Верайр (Ашаба) до Старого Эльфийского Двора.
- 800 Коннак становится Короналом Леса Ристалл. Синнора Дуротил становится баэлнорном, чтобы охранять Библиотеку Дуротилов.
- 791 Таннивх Иритил становится пятым Короналом Кормантира.
- Ок. -750 Набеги дреу на Кормантир и Лес Ристалл начинаются всерьез. Искривленная Башня расширяется вдвое в течение следующих нескольких десятилетий.
- 722 Илрафон летом падает перед орками, два сезона спустя после того, как налетчики-дрео заметно ослабляют его защиту.
- 612 *Год Внезапного Траура:* Элтаргрим Иритил, седьмой сын Коронала Таннивха, рождается в Семберхолме.
- 470 *Год Гибельного Пламени:* Кормантир и Лес Ристалл формируют союз против дреу Искривленной Башни. Начинаются Теневые Войны.
- 331 *Год Мимолетных Теней:* Искривленная Башня падает перед силами Кормантира и Леса Ристалл и их союзников - добрых темных эльфов. Почти неприступная крепость вновь освящена как храм Илистри. Дреу сбегают с *Клинком Войны* и телом его владельца, Лорда Орима Ястребиная Песня.
- 310 *Год Стекланных Акул:* Коронал Таннивх позволяет маленьким группам преобразовавшихся, акклиматизировавшихся на поверхности дреу селиться в отдаленном лесу к востоку от Кормантора.
- 291 *Год Вставших Солнц:* Генерал Халфлар Одарк и маленькая компания эльфов начинает охотиться на зеленого дракона, известного как Яд, убив при этом много меньших вирмов и тварней.
- 249 *Год Серебряных Крыльев:* Воины Одарка убивают помощника Веноминхандара, по ошибке веря, что он и есть Яд. В отместку Веноминхандар убивает всю армию Одарка, и долина после этого известна как Долина Потерянных Голосов.
- 223 *Год Горящих Колочек:* Элтаргрим Иритил становится шестым Короналом Кормантира.
- 206 *Год Печалей Эльфов:* Джассин Онглор убивает Веноминхандара и себя, разрушая пещерное логовище вирма.
- 205 *Год Хорошей Охоты:* Илифар Нелнуив становится правителем колоний лесов в Лесной Стране (Кормир), превзойдя черного дракона Тоглориморгоруса. Орды орков охватывают Лес Ристалл.
- Ок. -200 Чондатанские эмигранты, предки жителей Долин, селятся в южных пределах Кормантора (современная Сембия).
- 75 *Год Кожаных Щитов:* Тешар основан на расчищенных землях между Лесом Ристалл и Кормантиром.
- 64 *Год Сверкающего Мороза:* Лес Ристалл падает перед гигантами и орками. Некоторые из выживших остаются в Ирлаанселе, Городе Мира, другие мигрируют в Кормантир.
- 9 *Год Падищих Предателей:* Заговор волшебников, названный Кругом Пламени, формируется в городе Кормантор.
- 1 *Год Восхода Солнца:* Стоящий Камень возведен эльфами Кормантира и жителями Долин, ратифицируя Единство Долин и начиная календарь Отсчета Долин.
- 20 *Год Павшей Ярости:* Человеческий Календарь Харгтоса принимает эльфийский праздник *Синнаэлос Кар* (День Мира Кореллона) и переименовывает его в Шилдмит ("Щитовая Встреча"). Новый праздник празднуется раз в четыре года.
- 16 *Год Открывающихся Дверей:* Дом Обарскир с разрешения Светлого Народа Лесной Страны основывает человеческое царство Кормир.
- 68 *Год Отзывающейся Эхом Пропаст:* Сазвал Амнат рождается в Доме Амнат Кормантира.
- 75 *Год Прилипающей Смерти:* Бог Моандер швыряет свои силы и "ползучее зло" против эльфийского города Цорнил, губя многие из окружающих лесов. Высокие маги Кормантира используют свою магию, чтобы отделить ползучее зло от Моандера и заключить искажение в Цорниле, таким образом ослабляя присутствие Несущего Тьму на Ториле.
- 101 *Год Улыбающейся Луны:* В доме солнечных эльфов Старим рождается Джосидиах Старим.
- 132 *Год Тринадцати Потерянных Гордынь:* Волшебники Круга Пламени начинают записывать *Свитки Ардентим*.
- 146 *Год Поднимающихся Башен:* Рождается Аравэй Иритил, внучатая племянница Коронала Элтаргрима. Ее мать умирает при родах, делая Аравэй единственной наследницей Иритилов.
- 163 *Год Визжащего Вола:* Элмвуд основан на берегах Реки Лиз и Моря Дракона.
- 171 *Год Недоброго Оружия:* Эльфы Кормантира заканчивают двухлетнюю осаду единственного выжившего храма Моандера в северном лесу, на месте современного Юлаша. После разрушения храма коронал и высокие маги Кормантира используют высокую магию, чтобы выслать Челюстного Бога с Фаэруна. Моандер остается скрытым злом, пойманным под руинами, до Года Теней (1358 DR).
- 194 *Год Дыма Кольцами:* Добрые темные эльфы, поклоняющиеся Илистри, вырезаны при вторжении дреу снизу. Искривленная Башня опять становится военным гарнизоном дреу.
- 199 *Год Холодного Чародея:* Хлондат начинает Войны Короны против Скипетра, не давая армии Кормантира сосредоточиться на дреу.
- 220 *Год Фиалок Меча:* Коронал Элтаргрим открывает леса Кормантора не-эльфам, расширяя приветствие друидам, великим волшебникам и ремесленникам, способным приумножить славу Кормантира.
- 241 *Год Безумия Гиппогрифов:* Эльминстер Омар, Принц Аталантара, приходит в город Кормантор.
- 261 *Год Вздымающихся Звезд:* С возведением *мифали* Кормантор становится объединенным городом Миф Драннор и открыт всем не-эльфам.
- 262 *Год Рискованных Странц:* Пять главных домов — Бараклэйев, Хишаант, Раэваэрн, Старим и Теллиннан — плюс несколько незначительных семейств и многочисленные индивидуумы покидают Миф Драннор для основания чисто эльфийских владений в Кормантире и в других местах.
- 266 *Год Несказанного Имени:* Множество убийств в восточном Миф Дранноре обращает многих иммигрантов друг против друга. Преступником оказывается фанатичный служитель Дома Амнат.

- 273 *Год Восхищенных Дварфов:* Три маленьких клана дварфов из Аммариндара и Цитадели Фелбарр достигают Миф Драннора.
- 284 *Год Павших Бутылок:* Тысячи халфлингов мигрируют в Миф Драннор из Мийритина и Тетира.
- 292 *Год Морозных Огней:* Первое поселение гномов прибывает в Миф Драннор.
- 307 *Год Расколотых Парусов:* Велар (армия Кормантира) открывает свои ряды для не-эльфов.
- 308 *Год Обещания:* Кормант ир угрожает Хлондату разрушением, если его силы не прекратят военные действия. Неустойчивые Войны Короны против Скипетра подходят к концу.
- 324 *Год Друзей Свободы:* Дэтлю Миствинтер, Леди Сталь, в тайне формирует Арфистов в Сумерках.
- 329 *Год Закрытого Свитка:* Хлондат уступает перед неустанным движением Великой Пустыни Анорач.
- 330 *Год Разбуженных Гигантов:* Арун Маэрдрим, первый полуэльф, рожденный в старшем благородном доме Миф Драннора, принят патриархом семейства.
- 331 *Год Холодных Столкновений:* Орки из Вастара нападают на восточный Кормантир и занимают земли к востоку от Старого Эльфийского Двора.
- 337 *Год Семи Камней:* Орки к востоку от Старого Эльфийского Двора вырезают тысячу солдат Кормантира при атаке, известной как Резня Темных Лесов. Таинственные обстоятельства, окружающие инцидент, позже оказались некомпетентностью и фанатизмом среди офицерского корпуса.
- 339 *Год Исчезнувшего Противника:* Эльфийские и человеческие силы разбивают орков восточного Кормантира. Велар, герой конфликта, при помощи своих последователей основывает Веларсдейл (теперь известный как Харроудейл).
- 346 *Год Краснеющих Звезд:* Сазвал Амнат возвращается в Миф Драннор с Гор Глотки Пустыни с яйцом красного дракона.
- 348 *Год Кинжала:* Сазвал Амнат тайно выращивает Гарнеталлисара, красного дракона.
- 351 *Год Танцующего Оленя:* Приток Хлондатских беженцев заставляет Ирлаансел существенно вырасти. Город становится известным как Ондател, Город Мира Эльдат.
- 358 *Год Боевых Костей:* Красный дракон Сазвала Аммата доказал свою скромность и заслужил доверие и получил разрешение жить в пределах Миф Драннора от Коронала Элтаргрима, несмотря на обереги, не дающие цветным драконам входить в мифаль города.
- 379 *Год Семи Звезд:* Семь Волшебников основывают первую школу волшебства, открытую для всех рас Миф Драннора.
- 386 *Год Рассветных Лун:* Арун Маэрдрим, называемый знатью Полуэльфийский, присоединяется к Арфистам в Сумерках.
- 398 *Год Предупреждающего Привидения:* Семь злых драконов нападают на Миф Драннор и отброшены ценой многих жизней.
- 414 *Год Звезд Предзнаменования:* Арун Маэрдрим становится отцом безымянного человеческого сына, который после станет легендарным Келбеном "Черным Посохом" Арунсуном.
- 449 *Год Убивающего Льда:* Сын Аруна покидает Миф Драннор, чтобы нести учение Города Песен другим землям.
- 462 *Год Пустого Шлема:* Чтобы смягчить страх своей знати, Коронал Элтаргрим приказывает остановить строительство новых домов в пределах Миф Драннора и обуздывает иммиграцию не-эльфов.
- 479 *Год Лесных Морозов:* Падает Тешар.
- 500 *Год Языка Пламени:* Джосидиах Старим начинает экспедицию по возвращению утерянного *Клинка Войны* от дроу. Он временно захватывает Искривленную Башню в надежде доказать, что достоин жениться на Аравэй Ирители.
- 503 *Год Галопирующего Горгона:* Коронал Элтаргрим назначает первых двух халфлингов-арматоров Миф Драннора с учетом их храбрости в разрушении культа Прихожан Моандера.
- 512 *Год Падения Виверна:* Орки из Вастара угрожают Кормантиру войной.
- 519 *Год Феникса:* Самкол Чертополох, один из халфлингов-арматоров Миф Драннора, убит по воле Дома Селорн.
- 523 *Год Тайных Испытаний:* Более молодые члены клана Старим возвращаются в Миф Драннор, требуя лордства клана и его лунного клинка. После секретного похода к разрушенному храму Моандера Лорд Иллитран Старим искажает *Лунный Клинок Старима* и учится владеть им в ложном показе лояльности Миф Драннору.
- 536 *Год Смеющегося Лича:* Алоккайр Король-Волшебник основывает Хлонтар среди руин Тешара.
- 555 *Год Рискованных Танцев:* Высокие маги Ондатела возводят мифаль над своим городом и переименовывают его в Миф Ондат.
- 569 *Год Кувыркающихся Костей:* Падает Хлонтар.
- 610 *Год Огня Заклинаний:* Вастар падает перед Крепким Народом Васта, основывающим королевство Ролдилар.
- 619 *Год Падения Орков:* Орки с Громовых Пиков наводняют западный Кормантир и Долины, но объединенные силы людей и эльфов отражают их нападение в Промежутке Тилвера.
- 632 *Год Горящих Небес:* Армия Ледяной Королевы во главе с личем Врандаком Отполированным берет в осаду Миф Ондат.
- 633 *Год Пропастей:* Разрушен Миф Ондат - его мифаль и он сам, при использовании Ледяной Королевой артефакта, известного как *Кристалл Хранителя Врат*.
- 649 *Год Кровавой Короны:* Ролдилар падает перед орками в кровавом конфликте, известном как Битва Глубинных Огней. Некоторые беженцы-дварфы бегут в Миф Драннор.
- 656 *Год Мирных Морей:* Круг Пламени завершает *Свитки Ардентим*.
- 661 *Год Кровавого Клыка:* Коронал Элтаргрим уходит в Арвандор. Высокие маги Кормантира приказывают начать Траурные Дни.
- 664 *Год Падающих Лепестков:* Аравэй Ирители, наследница Коронала Элтаргрима, найдена загадочно мертвой утром после Шилдмита. Траурные Дни продолжаются.
- 666 *Год Строгого Суда:* Траурные Дни по смерти Коронала Элтаргрим и Аравэй заканчиваются, побуждая церемонию выбора следующего коронала. Убито сорок эльфов и разрушена Башня Правления, а затем Сринши берет *Клинок Короны* и исчезает из Кормантира.
- 667 *Год Строгих Церемоний:* Совет Двенадцати начинает править Кормантиром в отсутствие коронала.

- 670 *Год Многих Наводнений*: Склеп Веков, где эльфы хранили многие из старейших и величайших сокровищ Кормантира, найден пустым. Дроу занимают лес, окружающий разрушенный храм Моандера. После двадцати месяцев войны Светлый Народ вытесняет их обратно в Подземье.
- 672 *Год Злых Пещер*: Множество дварфов Миф Драннора мигрирует на север к южному берегу Лунного Моря, где они вновь занимают западные шахты Сарфила.
- 673 *Год Соглашения*: Основан Хиллсафар (нынешний Хиллсфар).
- 674 *Год Кочевника*: Джосидиах Старим, вопреки ожиданиям, возвращает в Миф Драннор не *Клинок Войны*, а утерянный *Клинок Искусства*. Он назван командующим *Ахх Фаэр*.
- 679 *Год Алого Пояса*: Хиллсафар почти разрушен монстрами Маршей Тварей на запад.
- 684 *Год Расколотого Склепа*: Дварфы Клана Таринстоун высланы за прокладку туннелей глубоко под Миф Драннором, что запрещено в соответствии с законами города.
- 690 *Год Сталкивающихся Клинков*: Инканистаэум, школа Семи Волшебников, расформирована последним из них.
- 694 *Год Зловещего Оракула*: Даркассан, прорицатель Башни Песни Ветра, показывает первые предзнаменования падения Миф Драннора, но Старшие Башни держат информацию в секрете. Круг Пламени и маги Башни Песни Ветра спокойно начинают транспортировать книги заклинаний и магические изделия в безопасные места за пределами города.
- 708 *Год Скванного Зла*: Гарнеталлисар неосторожно выполняет условие, освобождающее Трио Гнусных из его магической тюрьмы.
- 711 *Год Отчаянных Эльфов*: Начинается Плачущая Война, когда Трио Гнусных и его Армия Тьмы вторгается в северный Кормантир.
- 712 *Год Потерянного Копья*: Армия Тьмы уничтожает Арфистов в Сумерках. Гарнет красный дракон атакует Армию Тьмы с некоторым успехом, но исчезает посреди битвы.
- 713 *Год Огненного Дрейка*: Силы Кормантира убивают двух членов Трио Гнусных. Граждане Миф Драннора начинают эвакуировать город. Искривленная Башня вновь падает перед дроу, отмечая переоснование Земель под Тенью в западном Корманторе.
- 714 *Год Гибели*: Миф Драннор падает перед Армией Тьмы, хотя Капитан Ффлар Мелрут Звезднобровый убивает прошлого члена Трио Гнусных. Эльфийский Двор снова становится местом эльфийской силы в Кормантире, и нация становится запретной для не-эльфов.
- 720 *Год Повышения Рассвета*: Установлено Эльфийское Дерево, чтобы Кормантир мог продолжать торговать с не-эльфами.
- 1344 *Год Падения Луны*: Старшие Эльфийского Двора планируют Исход. Большинство лунных и солнечных эльфов уходит на Эвермит.
- 1370 *Год Пивной Кружки*: Дроу в больших количествах возвращаются в Кормантир.

Хранители прошлого

Большинство современных мудрецов и историков имеют доступ к выжившим записям об истории Кормантира. Обильные и в значительной степени законченные анналы истории Кормантира могут быть найдены в любой большой библиотеке, особенно в областях с большими поселениями эльфов (типа Эвермита, Эверески или Сильверимуна). Эльфы сохранили некоторые секреты — типа окончательной судьбы *нетерских свитков* — от историков других рас, но большая часть истории Кормантира с готовностью доступна для среднего РС с наибольшим посвящением исследованиям и проверкой Знания (история) (см. Таблицу 8-1: Информация о Кормантире для DC).

ТАБЛИЦА 8-1: ИНФОРМАЦИЯ О КОРМАНТИРЕ

DC Знания (История)*	Обнаруженные факты
5	Чрезвычайно общепринятая истина (Миф Драннор был легендарным городом, где все расы жили вместе в гармонии)
10	Общепринятая истина (Короналы Кормантира были правителями, избранными <i>Клинком Короны</i>)
15	Необычные, но элементарные знания (Искривленная Башня была построена дроу, затем взята объединенными силами Кормантира и Леса Ристалл и превратилась в храм Илистри, затем отбита дроу, затем захвачена Джосидиахом Старимом, затем - вновь дроу)
20	Необычное, малоизвестное знание (персонаж может идентифицировать могилу знати среднего уровня из Миф Драннора)
25	Редкое знание (Три никалота (ММЗ), известных как Трио Гнусных, были освобождены призыванием гнолла-шамана после того, как их тюрьма была ослаблена полетом красного дракона Гарнета над тронном Кормантира)
30+	Чрезвычайно малоизвестное знание (" <i>Золотая Роща Скрытого Знания</i> " Башни Песни Ветра является фактически украденными и преобразованными <i>нетерскими свитками</i>)

Песни и истории

История Кормантира начинается с шести эльфийских наций, которые объединились, сформировав империю.

Королевства для Империи

После порочной борьбы Войн Короны Эльфийский Двор стал первым постоянным поселением в Аркораре (лес, который позже станет Кормантором). Никогда не будучи густонаселенным, Эльфийский Двор был тем не менее важным местом эльфийской силы на материке Фаэрун.

Тем временем, далеко к северо-западу от Эльфийского Двора цивилизация сильванских эльфов Леса Ристалл была диким, беззаботным царством там, где сейчас стоит Граничный Лес. Хотя Лес Ристалл пережил много столетий, осталось немного физических свидетельств его существования, поскольку сильванские эльфы строили немного постоянных структур.

В сердце Великого Леса граждане поселения с преобладающими солнечными эльфами, известного как Джиреннстар, использовали мощную магию, чтобы вырастить деревья до феноменальной высоты. К юго-западу беженцы из Эривандаара основали нацию Уваэрен.

Другие эльфийские поселения в то время включали Ирлаансел, маленький город-государство около границы Леса Ристалл, и Семберхолм, убежище для матерей, детей и пожилых Эльфийского Двора. Из этих шести земель и была рождена великая империя Кормантир.

Война и мир

Во все тысячелетия после Войн Короны шесть царств Аркорара процветали и росли, несмотря на неустойчивые атаки гоблинов, орков и друу. Волшебники Джиреннстара и друиды вышествовали деревья своего царства до невероятных размеров. Эльфы Уваэрена построили библиотеки легендарной красоты и сложности, храня информацию не только в книгах, но также и в запутанных магических конструкциях, декоративных мозаиках и кристаллических перезвонах, передающих информацию через музыку. Эльфы Эльфийского Двора в это время провели свой первый контакт с дварфами, и после нескольких кратких стычек по правам на заготовку древесины в Великом Лесу две расы ударили союз.

Первым бедствием была катастрофа, известная как Двенадцать Ночей Огня. Падающая звезда поразила Аркорар, стирая Уваэрен и убив большинство его жителей, включая коронала и почти всех членов благородных домов. Удар метеора вызвал пожары, прошедших в лесу обширную прогалину, отрезав Лес Ристалл от остальной части Кормантора. Большинство выживших мигрировало в Семберхолм или Джиреннстар.

Следующая большая угроза царствам Аркорара пришла из-под земли. Орды друу и дуэргаров вырвались из своих туннелей Подземья и поразили сердце Эльфийского Двора. Поскольку традиция требовала, чтобы эльфы и их союзники-дварфы откладывали здесь свое оружие, более тридцати кланов эльфов и дварфов потеряли своих лидеров при первом нападении. Жители Подземья завоевали дварфское царство Сарфил и снесли и разграбили Эльфийский Двор.

Пока друу злорадствовали в своих пещерах, Лес Ристалл объявил себя полностью независимым от остальной части Аркорара, и остальные эльфы боролись, чтобы найти общую цель. Единство казалось единственным ответом, но оставалось неуловимым. Наконец, Коронал Оакент из Джиреннстара, лежа при смерти, высказал пророчество "Если мы хотим выжить как Народ," - сказал он, - "один коронал должен поклясться объединить племена этой великой земли. Один коронал должен объединить солнце и луну, небо и море, дерево, корень и землю, и все смогут достичь длительного мира и силы в единстве".

По воле умирающего коронала молодая знать, стремившаяся стать его последователями, конкурировала во множестве испытаний, чтобы определить достойного. Высокие маги, пережившие резню в Эльфийском Дворе, сработали три могущественных артефакта, известных как эльфийские клинки. Кавоэзм Иритил обнажил *Клинок Короны* в течение великой церемонии высокой магии, таким образом став первым Короналом Объединенных Земель Аркорара, который он переименовал Кормантор. После смерти Коронала Оакента Коронал Кавоэзм объявил земли Кормантора единым, объединенным королевством и единым, объединенным народом. Затем он провел пятнадцать лет, блуждая по лесу, перед тем как воткнуть *Клинок Короны* в пригорок, показавшийся ему в видении. Магия меча призвала высокую белую башню, которую он назвал Башней Правления. Это здание стало центром великого города Кормантор.

Век раздора

Следующие три тысячи лет принесли Кормантиру и быстрое расширение, и раздоры и борьбу. Набеги орков из Вастара представляли собой постоянную угрозу, также как и возрождение друу Маэримидры и невероятно быстрое возвышение Нетерила. Когда ирлэнские эльфы начали тайно заниматься контрабандой рабов-гномов из Нетерила, народ Кормантира помог беженцам.

Светлый Народ был обеспокоен достаточно, чтобы рискнуть открытой войной с Нетерилом, украв один из наборов *нетерских свитков*, но Нетерезы так никогда и не обнаружили, кто был вором. Также в течение этого периода *Кхованилесса* (Трио Гнусных), три никалота (ММЗ), вызванных арканистами-нетерезами, пробилась через Кормантир и были заключены эльфийской высокой магией. Лес Ристалл пал перед орками и гигантам, частично из-за изоляционистских тенденций сильванских эльфов и их отказа объединиться с людьми Хлондата и Асрама.

Век союза

Коронал Элтаргрим, видя потери, от которых добрые народы Фаэруна страдают из-за своего отказа объединиться, определился предотвратить от подобной судьбы Кормантир. Несмотря на сильные возражения знати, он вызвал лидеров человеческих племен, живущих в Долинах, в Кормантор. После целого года обсуждений и переговоров эльфы и люди сковали союз, известный как Единство Долин. Это соглашение обещало мир и дружбу между людьми и эльфами и предоставило жителям Долин право жить на расчищенных землях вокруг Кормантора, при условии, что они будут вырубать только мертвые деревья и клочие растения.

Примечания к названиям

Эльфийская система названий может быть немного путаной, потому что многие названия звучат подобно. Первичные термины, использованные в этой главе, определены ниже.

Кормантир - название преобладающе эльфийской империи, возникшей в лесу Кормантор в -4000 DR. Кормантир произносится как *кор-ман-ТИИР*.

Кормантор - название леса, в котором располагалась Империя Кормантир, а также название столицы империи перед возведением ее мифали. Как название леса, термин произносится *кор-мант-ОР*, а как название города - *кор-МАНТ-ор*.

Миф Драннор - название, данное Кормантору (городу) после того, как была возведена его *мифаль*.

Создание Единства Долин и возведение Стоящего Камня произошло в Ночь Середины Зимы того же года, отмечая начало календаря Отсчета Долин. Двадцатью годами позже эльфийский праздник *Синнаэлос Кар* (День Мира Кореллона) был добавлен в Календарь Харптоса как Шилдмит.

Коронал Элтаргрим потратил много времени, рассматривая присягу, требуемую для будущих короналов умирающим Короналом Оакентом — особенно обещание "объединить племена этой великой земли". После должного рассмотрения он прибыл к спорному заключению, что Оакент намеревался, чтобы эта фраза включала в себя не-эльфов. Он начал выполнение этой клятвы, открыв границы Кормантира нескольким избранным не-эльфам - волшебникам, друидам и поселенцам. Вскоре после этого прибыл Эльминстер Омар, Принц Аталантара, неся *телкишу* (см. ниже) благородного Дома Аластрарра, предоставленную ему его умирающим лордом. Возвращение этого предмета отметило следующий шаг в приветствии других рас в Кормантире.

Миссия Эльминстера была одной из изучаемых, но многие эльфы не могли стрепеть человека, принесшего "украденную" *телкишу* в город. Несмотря на декларацию Коронала Элтаргрима о том, что маг был *Ша-куэссир* (друг эльфов), многие видели в нем предзнаменование гибели. Эльминстер был вовлечен в политику благородных домов, многие из которых искали заложника, чтобы заблокировать план Элтаргрима по объединению рас. Однако, благодаря уму молодого мага и руководству Мистры их планы по остановке интеграции Кормантира потерпели неудачу.

Когда эльфийский высокий маг Мифантор возвел над городом *мифаль*, Элтаргрим переименовал город в Миф Драннор и открыл его всем добрым народам Фаэруна. Некоторые из эльфийской знати предпочли скорее покинуть город, чем делиться им с "меньшими" расами, но намного больше их осталось, нетерпеливо стремясь увидеть результат великого эксперимента Элтаргрима.

Слава Миф Драннора

В последующие столетия защитники Миф Драннора преодолели расовую напряженность, оркские атаки и возродившийся Культ Моандера. В этот период Демрон создал свои шесть *клинков-губителей*, а солнечный эльф Саэвал Амнат вернулся из экспедиции в западные горы, неся яйцо красного дракона. Последующее рождение Гарнеталлисара и его рост были замечательным прорывом, но его присутствие в конечном счете приведет к исполнению условий, необходимых, чтобы выпустить Трио Гнусных. Джосидиах Старим спустился в Подземье, чтобы вернуть *Клинок Войны* и доказать короналу, что достоин жениться на его наследнице.

Снижение

Ко времени смерти Коронала Элтаргрима Кормантир достиг вершины своей силы и славы. Города-побратимы были основаны по всему лесу Кормантора и даже в отдаленных местах Фаэруна. Элтаргрим ушел в Арвандор сознательно в Фестиваль Разгара Лета, чувствуя, что долгая работа его завершена. Мечта Кормантира стала действительностью, и все племена Великого Леса жили и работали в гармонии. Но перед требуемым периодом траура наследница Элтаргрима, Аравэй Иритил, была убита. Преступником был Иллитрин Старим, который боялся, что возлюбленный Аравэй вернется и сместит его как главу Дома Старимов. Предательство Иллитрина никогда не было обнаружено.

После убийства Аравэй благородные дома предложили закончить Траурные Дни и выбрать преемника немедленно. Но лунный эльф-волшебница, известная как Сринши, теперь де-факто регент Кормантира, поддержала пожелания Аравэй, прежде всего потому, что подготовка высокой магии, необходимой для церемонии последователя, заняла бы по крайней мере оставшиеся полтора года Траурных Дней.

Впервые в истории Кормантира последовательность была открыта для любого благородного или обывателя. Наконец, когда подошло время Церемонии Провозглашения, ни один из солнечных эльфов не пережил касания *Клинка Короны*. Когда другие расы потребовали возможности опробовать меч, многие из домов солнечных эльфов прибегли к убийствам и открытому насилию против любого, в ком они чувствовали потенциального кандидата. Мечта Коронала Оакента была разбита вместе с Башней Правления, разрушенной эльфийской боевой магией.

Наконец, в сумраке на шестой день после Разгара Лета Сринши обратилась ко всему народу Миф Драннора. Голосом, отяжеленным печалью, она сказала народу Кормантира, что они забыли мечту Коронала Оакента и действительность, которую сделал Коронал Элтаргрим. Затем она объявила о своем намерении самой обнажить *Клинок Короны* и, к изумлению многих, ей это удалось. Солнечные эльфы, так горько борющиеся, чтобы удержать должность коронала в руках своей семьи, яростно отреагировали на ее успех и начали против нее мощные магические атаки, потерпевшие неудачу.

Наконец, со слезами печали из-за разногласий, расколовших Кормантир, Сринши объявила, что не будет короналом — и что никакого коронала не будет, пока племена Великого Леса не будут действительно объединены и мечта о Кормантире не поселится в сердцах всех его граждан. В качестве своих последних действий в Миф Дранноре Сринши восстановила Башню Правления и с внушительной демонстрацией высокой магии создала еще более массивную Алмазную Башню, которая должна была служить символом объединенного Кормантира. Убедив свой народ в последний стойко работать ради действительно объединенной земли эльфов и не-эльфов и пообещав возвратиться, когда эта надежда будет осознана, Сринши исчезла с лица Фаэруна вместе с *Клинком Короны* и Алмазной Башней. С тех пор их больше не видели.

Падение

С потерей Коронала Элтаргрима, Аравэй Иритил, Сринши и *Клинка Короны* началось истинное падение Миф Драннора. Представительский орган назвал Совет Двенадцати принятым лидером Кормантира, но его члены были склонны к борьбе и мелкому политиканству.

Кормантир быстро стал скорее свободно-союзнической конфедерацией городов-государств, чем отдельной связной нацией. Чтобы далее разрешать проблемы города, колониальное расширение, породившее города типа Сильверимуна, начало оттягивать из Миф Драннора многих из лучших и ярчайших магов и ремесленников, причиняя постепенный застой искусству и магии, которые всегда были его признаками.

Возможно, наиболее знаменательно то, что межрасовое уважение и дружба, которыми был известен Миф Драннор, начали разрушаться вскоре после смерти коронала. Некоторые из благородных домов города мигрировали в полностью эльфийские анклав, а люди и дварфы покупали их освободившиеся виллы. Эта тенденция заставила другие кланы эльфов бояться, что не-эльфы захватят всю землю в Миф Дранноре, и побежали тоже. Таким образом, массовое бегство эльфов скоро создало эффект домино, значительно ослабивший Город Песен.

За десятилетия после трагической Церемонии Провозглашения Город Песен (а в действительности весь Кормантир) раскололся на многочисленные политические фракции, формирующие запутанную и смертельную паутину интриг, способную конкурировать с любым двором дроу. Благородные дома начали соперничать друг с другом за силу и влияние. Без руководства Сринши маги двора разделились, преследуя отдельные цели. Некоторые из более старших магов откололись, сформировав группу под названием Вечная Сриннала, посвященную следованию пожеланиям Сринши, которые она выразила до исчезновения. Торговые гильдии также начали ссориться между собой. Удивительно, но священники города сплотились. Уважали ли они Кореллона, Морадина, Йондаллуа, Гарла Сияющее Золото или одно из бесчисленных человеческих божеств - клерики присматривали за городом в беспокойные годы.

Акс Велар был создан жестко, и его солдаты были обучены почти до совершенства в ожидании гражданской войны между капризными группами сил в пределах города. Этой войны никогда не произошло, но угроза ее дала армию, хорошо подготовленную против Армии Тьмы.

Плачущая Война

Несмотря на все свои внутренние раздоры, Миф Драннор мог бы в конечном счете вновь обрести мир, не допустив возвращения Трио Гнусных. Эти три никалота — Олмпитер, Голгут и Малимшаэр — размножились в своей мистической тюрьме почти два тысячелетия, готовя свою месть. Наконец, полет красного дракона Гарнета над тронном коронала выполнил условие их освобождения, а шаман-гнолл с Лунного Моря оказался способен вызвать их. Как только они были освобождены, три изверга задействовали свои планы. Безжалостно становясь лидерами множества варварских гуманоидных племен, они использовали комбинацию магии, грубой силы и явного террора, чтобы организовать несоизмеримые племена орков, гоблинов, огров, багбиров и других монстров в единую связную армию, которую эльфы позже назовут Армией Тьмы.

Пока Трио Гнусных собирало свою армию, народ Кормантира был занят другими опасностями. После многих столетий относительной бездеятельности дроу вновь встали на тропу войны и отобрали Искривленную Башню у прихожан Илистри. В последующие несколько лет они изводили северо-западные пределы Кормантира и даже иногда ударяли по Кормиру и Долинам. Хотя так никогда и не выяснилось, знали ли дроу об Армии Тьмы или предсказывали ее, но они были в превосходном положении, чтобы извлечь из подступающей войны свою собственную выгоду.

Плачущая Война, как эльфы назвали кампанию, приведшую к падению Миф Драннора, началась в Году Отчаянных Эльфов (711 DR). В гамбите своего начала, называемом Северной Резней, Армия Тьмы вторглась в северные пределы Кормантира. Смена баланса произошла в следующие два года, когда силы Кормантира сумели убить двух из никалотов, командовавших Армией Тьмы, и вернуть Эльфийский Двор. Но хотя эти отважные действия и выиграли для граждан Миф Драннора время, чтобы эвакуировать город, осажденные силы *Акс Велара* не смогли отогнать Армию Тьмы, потому что благодаря вмешательству дроу Кормантир не смог получить помощи от своих союзников в Эвереске, Эвермите и Сильверимуне.

Плачущая Война закончилась в Году Гибели (714 DR) Осадой Теней, при которой Армия Тьмы осадила город. Миф Драннор был окончательно взят и разграблен, хотя Олмпитер, последний из трех лордов-никалотов, погиб от рук Капитана Ффлара Мелрута Звезднобрового.

С разрушением Трио Гнусных Армия Тьмы потеряла руководство и лидеров. Многие из гуманоидов рассеялись и вернулись к себе на родину, другие устроили новые логовища в руинах Миф Драннора.

Столица Кормантира переместилась назад, на свое древнее место в Эльфийском Дворе, но великое эльфийское королевство никогда достигло вновь своей предыдущей высоты. Поскольку многие из знати все еще обвиняли не-эльфов в падении империи, люди, дварфы и члены других рас более не приветствовались в Кормантире. Была основана торговая деревня Эльфийское Дерево, чтобы позволить необходимую торговлю, но мечте Коронала Оакента о единстве был положен конец. После столетий снижения старшие Эльфийского Двора начали Исход, оставив Кормантор фактически необитаемым лесом на три десятилетия.

Сегодня живущие на поверхности дроу — в значительной степени прихожане Ваэрона и других божеств дроу, сосланные жрицами Лолс — забрали немалую часть земли Кормантира, включая Эльфийский Двор.

Важные места

На высоте своей империя Кормантир тянулась от Штормовых Рогов и Гор Глотки Пустыни до Драконьего Предела и от Лунного Моря на севере до Моря Упавших Звезд. Хотя многие из ее земель были незаселенными дикими местами, город Миф Драннор ни в коем случае не был ее единственным важным местом.

Эльфийский Двор (Эльфийский Суд)

Установленный после Войн Короны как место суда безумных вишаанских лордов Эривандаара, Эльфийский Двор оставался местом назначения религиозных паломничеств вплоть до основания Кормантира. Поскольку дроу разрушили или осквернили многое из Эльфийского Двора при Резне Темного Двора, эльфы позволили ему лежать в руинах в течение многих столетий. Незадолго до завершения Плачущей Войны, когда надвигающееся падение Миф Драннора стало очевидным, эльфы повели кампанию по возвращению Эльфийского Двора.

После Плачущей Войны Эльфийский Двор стал де-факто центром эльфийского правительства в лесу Кормантора. Но когда начался Исход, Светлый Народ демонтировал большинство величайших структур царства, удалил его самые мощные артефакты и вновь покинул его, оставив его любому, кто захочет его взять.

Сегодня Эльфийский Двор состоит из нескольких широко рассеянных домов на деревьях, связанных миниатюрными *порталами*. Недавно прибывшие дроу Кормантора заняли большую часть его области, но они были осторожны, не отклоняясь слишком далеко в старые строения или места погребений, так как они знают, что многое из мощной защитной магии все еще действует.

Миф Драннор

Названный Городом Песен, Городом Заклинаний, Городом Братства и тысячью других причудливых имен, легендарный город Миф Драннор был воплощением красоты. Его изящные, стройные башни были построены из древесины и камня, и магические башни в форме гигантских животных, вздымающихся волн и еще более экзотических образов усеивали город. Немногие здания, которые были фактически "выращены" с использованием эльфийских ритуалов, имели органическую красоту, непревзойденную на Фаэруне.

Начиная со своего падения, Миф Драннор стал более известным скорее как смертельное подземелье, чем как место красот и изучений. Катакомбы города - дом нескольких вирмов, а также дьяволов, вызванных Церковью Бэйна, нескольких фаэриммов, переживших охотничьи партии шедоваров, заговоров алхунов и Культа Темной Наги. Даже баэлнорны, защищающие несколько участков в пределах руин, предполагают, что любой нарушитель - грабящий могилы осквернитель. Однако, самая смертельная опасность идет со стороны других приключенческих групп. Многие налетчики ежегодно путешествуют в Миф Драннор в поисках магии и великого богатства, и немногие из них достаточно скрупулезны, чтобы оставить в покое другую банду.

Семберхолм

Семберхолм был основан на берегах Озера Сембер в качестве святилища и убежища для женщин, детей и слабых сразу после Спуска Дроу. Это место было выбрано частично потому, что лес был достаточно густым, чтобы затруднить передвижение

врагов и по земле, и в воздухе, но еще более важным соображением была сеть известняковых пещер под всей областью. Эти пещеры были и большими, и многочисленными, со входами, которые почти невозможно найти. Всякий раз, когда враг угрожал Семберхолму, целые общины могли просто исчезнуть в этих пещерах в мгновение ока и пережить нападение.

Хотя Семберхолм также был покинут при Исходе, несколько из окружающих его деревень все еще существуют, и маленькое количество Светлого Народа живет в Диппингдейле. Пока что область была главным образом свободна от преследований дроу Кормантора, но как только дроу должным образом укрепятся в регионе, эти поселения могут стать их целями.

Долина Потерянных Голосов

Этот святой участок похорон был создан на месте, где истинный Яд устраивал засаду и убил тех, кто убил его помощника. Немногие члены клана сильванских эльфов Одарк, переживших эту резню, стали баэлнорнами, чтобы иметь возможность наблюдать и защищать своих павших родственников. Более чем за столетия другие эльфы также начали использовать Долину как место для похорон достойных воинов.

Долина Потерянных Голосов остается священным местом до наших дней, несмотря на тот факт, что прямо через нее проходит Дорога Ротовир. Мавзолеи солнечных эльфов из камня и золота стоят около тонких гробниц лунных эльфов и почти невидимых могил сильванских эльфов. Путешественникам, помимо эльфов, советуют придерживаться дороги, чтобы не навлечь на себя гнева стражей-баэлнорнов. Даже паломники-эльфы приходят в одиночестве, и никогда в группах, потому что Долина Потерянных Голосов рассматривается как место одиночества и тихого отражения. Неудивительно, что дроу Кормантора обходят это место стороной.

Наследие Кормантира

Упадок Кормантира оставил после себя много наследий. Некоторые широко известны, другие - секрет даже для самых ученых мудрецов Фаэруна. Зерен приключений в руинах Миф Драннора и в Эльфийском Дворе в избытке, и даже в значительной степени доброжелательные эльфы хоронят секреты, которые лучше оставить в покое.

Зерна приключений

Миф Драннор - весьма возможно, единственное крупнейшее место для приключений на Фаэруне. Огромный разрушенный город, заполненный смертельными ловушками, еще более смертельными монстрами и обширными горами сокровищ, которые послужат наградой, подобен маяку для авантюристов отовсюду. Приключения, сосредоточенные на возвращении прошлой красоты или предотвращении древнего зла от возможности вырваться на свободу из защитной магии, которая держала их под контролем - захватывающие игры, призывающие чувство Кормантира.

Великолепное восстановление

Рассерженные богохульным присутствием дроу в Эльфийском Дворе, три эльфа — певец клинка (РФ), клерик Кореллона и рейнджер Шевараша — начали путешествовать от одного поселения к другому, собирая последователей для очистки древнего участка от угрозы темных эльфов. Большинство этих последователей - не закаленные воины, а идеалистические молодые новички, разгневанные набегами дроу. РС должны определить истинные намерения этих трех крестоносцев и решить, что можно сделать в этой ситуации.

Шахты Тетиамара

В Году Адамантиновой Руды (-149 DR) разведчики щитовых дварфов обнаружили богатые жилы адамантина и железа в пещерах Тетиамар под северо-западными склонами Гор Тешан (ныне Горы Глотки Пустыни), высоко над полями Хлондата. Дварфы послали сообщение Крепкому Народу павшего Огранна, постепенно мигрировавшему на север и восток по Штурмовым Рогам в течение столетий, изводисому гоблинами-наездниками на воргах из Хлундадима. Узнав об этих богатых залежах, многочисленные кланы решили мигрировать на север и заселить пещеры Тетиамара.

Рорин, крови Тордбарда, из Железного Дома Огранна, основал королевство Тетиамар в Году Неизвестных Глубин (-145 DR). Крепкий Народ построил подземный город в сердце шахт и начал богатую торговлю с окружающими царствами Асрам, Кормантир, Хлондат, Облачные Земли Аваэратера и Анурия (знаменитые оружейные мастера которой выковали большинство своих мечей из тетиамарской стали). Два поколения Крепкий Народ бился против орков, огров и хобгоблинов, медленно высекая свое королевство окровавленными топорами и острыми кирками.

Тетиамар в течение этого периода пал по крайней мере однажды. В Году Враждебных Потоков (-88 DR) он был наводнен орками Гор Хребта Дракона, также завоевавшими Скалу Меча, шахтерскую деревню в Таркалдейле. Хотя дварфы в течение двух лет отбили свои шахты, Таркалдейл был разрушен в Году Разбитых Мечтаний (-87 DR). Вслед за этим почти что поражением богатейшие шахтерские кланы Тетиамара финансировали строительство хлундитского города-крепости Рулвадар для защиты королевства от оркских грабежей.

Несмотря на свои ранние испытания, Тетиамар процветал в последующие столетия. Дварфы торговали рудой и изготовленными товарами с народами Кормира, Миф Драннора, Норткипа, Тешара, Хлонтара и Мерридейла. Основание Твердыни Флострена в устье Реки Теш в Году Застойной Воды (747 DR) открыло для Крепкого Народа новые рынки, но это также и заронило семена финального падения Тетиамара.

После того, как консорциум Сембийских торговцев, известных как Двенадцать Лордов, купил твердыню, на следующий год большие объемы тетиамарской руды и оснащения, предназначенных для южных рынков, пошли вниз по Реке Теш. В Году Раздора (753 DR) твердыня Флострена была переименована в Жентил Кип после того, как волшебник Жентар погиб, защищая сообщество.

Через какое-то время Лорд Жентил Кипа возжаждал себе такого же богатства. Поддержанный братством волшебников, известным как Жентарим, они основали ряд шахт в Горах Хребта Дракона на севере, но производство из этих шахт никогда не и близко не стояло к таковому Тетиамара. Жентил Кип расстроился, и Жентарим послал отряды на стычки с тетиамарскими патрулями по берегам Реки Теш, надеясь получить у дварфов торговые уступки.

В Году Распространения Весны (1038 DR) пески Анорача начали снова распространяться на юг. В последующее десятилетие количество гуманоидов Маршей Гоблинов росло быстрее, чем ресурсы, объединяясь в надежде завоевать богатства человеческих территорий на западе и востоке. В Году Резни (1090 DR) великое полчище гоблинов пошло на запад и столкнулось с обширным союзом человеческих армий. Окончание эпического конфликта позже назвали Битвой Костей. Меньшие полчища гоблинов, орков, огров и гигантов прошли на восток к слабонаселенным северным Долинам и богатым городам Лунного Моря. Хотя популярные легенды утверждают, что волшебница Ашаба подняла великую стену воды и отогнала захватчиков, правда гораздо более прозаична. На секретных переговорах Жентарим оказал впечатление на гуманоидных шаманов, направив их силы на север в Горы Глотки Пустыни для осады богатых шахт Тетиамара.

Крепкий Народ вырос в течение четырнадцати лет, упав лишь в Год Темного Рассвета (1104 DR) перед легионом кровожадных баргестов и демонов, вызванных магией круга оркских шаманов, поддержанных архимагом, заявившим, что является перерожденным Великим Хулундадимом. Хотя Жентарим надеялся управлять шахтами Тетиамара после нанесения поражения Крепкому Народу, прибытие стаи баргестов сделало такие усилия почти невозможными. Потомство баргестов — тифлинги со смешанной кровью гоблинов, орков и баргестов, известные как воргесты — провозгласили доминион и непрерывно с тех пор управляли постоянно враждующими племенами Тетиамара.

В Году Арки (1353 DR) Рэндал Морн убил Малика, марионетку Жента в Даггердейле, освободив большую часть долины от хомута Жентарима. На следующий год эмиссары Мэншуна сковали союз с гуманоидными правителями Тетиамара специально с целью заполнения Даггердейла с запада. Судьба вмешалась в Году Арфы (1355 DR), когда Мэншун увидел, что открытие захватило Цитадель Ворона, укрупленную союзническими городами Лунного Моря. По воле Мэншуна армии Тетиамара, поддержанные вызванными Жентаримом дьяволами, прошли на древнюю крепость. Когда силы цитадели сделали вылазку против приближающейся орды, Жентарим предательски убил оставшихся защитников и провозгласил крепость своей. Пересекшись с внезапно вышедшей навстречу человеческой армией, тетиамарские силы возвратились домой, обогащенные золотом Жента и награбленным на поле битвы.

Сегодня многие из Крепкого Народа Тетиамара все еще блуждают бес корней, мечтая о том дне, когда они смогут отобрать свой дом. Время от времени некоторые из них возвращаются, чтобы забрать гряды и пещеры, которыми их народ некогда владел, но такие экспедиции неизменно заканчиваются поражением. Последняя, предпринятая в Году Арфы (1355 DR) в течение атаки на Цитадель Ворона, почти преуспела, так как большинство воинов Тетиамара в это время было далеко. Хотя экспедиция закончилась неудачей после неожиданно быстрого возвращения гуманоидной армии, она имела одно удачное непреднамеренное последствие. Правители Тетиамара с тех пор отказались выполнять свое первоначальное обещание Жентариму наводнить Даггердейл, по праву опасаясь, что Крепкий Народ только и ждет такой возможности, чтобы отобрать свои наследственные залы. Эта ситуация в свою очередь побудила Жентарим отозвать большинство отродий магов, которых они предоставили в распоряжение воргестов-правителей Тетиамара, таким образом оставляя союз в значительной степени беззубым, а Даггердейл - непокоренным.

Другая экспедиция закончилась неудачей в Году Волны (1364 DR), когда Берлин, крови Гхеллина из Железного Дома, собрал маленькую армию Крепкого Народа и пошел север, чтобы штурмовать шахты. Мифриловый Легион успешно взял штурмом одни из ворот Тетиамара лишь для того, чтобы наткнуться на сработанный орками портал, внесший их в глубины шахт. Один за другим дварфы погибли, пытаясь прорваться обратно на поверхность. Последним пал сам Берлин, уже видя великие двери Тетиамара.

Гхеллин, последний король Тетиамара, умер от старости в Году Перчатки (1369 DR), все еще мечтав отобрать свое потерянное царство. Лидерство в Железном Доме перешло его сыновьям-близнецам, Тасстеру и Тезтеру, рожденным под Благословением Грома и унаследовавшим мечту своего отца о восстановлении Тетиамара.

Шахты Тетиамара все еще существуют и они остаются в превосходном состоянии, кроме храмов Морадина и другим преднамеренно разграбленных структур. Если разбить монстров, устроивших свои логовища в их туннелях, Тетиамар в течение нескольких лет может снова легко стать действующим.

Возвращение эльфийских клинков

Молодой воин-эльф недавно появился в Эвереске, владея мечом, который он называет *Клинком Войны* — одним из легендарных утерянных эльфийских клинков Кормантира. Клинок, похоже, показывает силы, характерные для *Клинка Войны*, но несколько волшебников, подвергших сомнению природу меча, были убиты. Облако подозрений падает на молодого воина, продолжающего заявлять о своей невиновности. РС должны найти способ проверить правдивость его слов, прежде чем правосудие толпы обрушится на эльфа, который может оказаться истинным наследником главы оружия Кормантира.

Захороненные секреты

Даже эльфы имеют свои скелеты в шкафу. Несмотря на чудеса и красоту Кормантира, эльфы предпочитают, чтобы некоторые из останков империи были забыты и оставлены в покое.

Эльфийские клинки

Эльфийские клинки - без сомнения, величайшие сокровища Кормантира. Эти три мощных артефакта не только предоставляют владеющим ими значительную силу, но также и выбирают правителя Кормантира, главу оружия и главу заклинаний. Любой гуманоид (не обязательно эльф), который сможет успешно вытянуть один из этих трех клинков из его ножен, считается достойным для соответствующей должности, но все три накладывают бедственные последствия на недостойных кандидатов, попытавшихся вытянуть их. *Клинок Короны*, например, сжигает отклоненного кандидата магическим огнем.

Из всех реликвий Кормантира эльфийские клинки - те, которые эльфы более всего хотят вернуть. Владеющий *Клинком Войны* может с непринужденностью собрать армию, в то время как обладатель *Клинка Искусства* может получить доступ к любой магической библиотеке Фазруна как достойный гость. Но возвращение любого из этих оружий чрезвычайно маловероятно. Мудрецы правильно подозревают, что *Клинок Короны* ждет вместе со Сринши в Арвандоре прибытия коронала, способного вновь сковать Кормантир и создать единство, о котором некогда мечтали Короналы Оакент и Элтаргрим. *Клинок Войны* находится в Подземье, скрытый в секретном хранилище под храмом Лолс в руинах Маэримидры. *Клинок Искусства* исчез вместе с последним главой заклинаний Джосидиахом Старимом в Битве Сияния Звезд незадолго до конца Плачущей Войны.

Глава 9: Старый Север

Все эпохи, пока эльфы, дварфы и люди селились на Фаэруне, Север был богатой, но запретной землей холодного, неприветливого ландшафта. Его темные и опасные леса скрывают племена привычных троллей, гоблинов и хобгоблинов. Орки и гиганты борются за выживание в его промерзших горных цепях, и кочевые люди-варвары бродят по его холодным холмам и равнинам, совершая набеги на города ради продовольствия и золота. Несколько цивилизованных поселений занимают защищенные места близ моря, на вершинах или вдоль речных долин. Те, кто спокойно проходит по руинам неисчислимых королевств, которые поднимались и падали здесь, могут почти что слышать голоса потерянных цивилизаций, шепчущих свои рассказы о славе и муках.

Длинная история Севера начинается с древнего эльфийского царства Иллефарн и его преемников — Ардипа, Илианбрюэна и Рилитара— и королевств цитовых дварфов Бесилмер, Дардат, Гаррагор, Хонгданнар и Милэйрбод. Преуспевшие царства были сформированы четырьмя различными волнами человеческих миграций. Мореплаватели-северяне заселили Руатим, Старый Иллуск, другие острова Бездорожного Моря, северного Побережья Меча и низины долины Делимбайр, примерно в этом порядке. Беженцы-нетерезы сбежали с запада в поисках новых земель за пределами досягаемости фаэриммов и ненавидимых архиволшебников. В подобной же манере тетирские племена мигрировали на север, убягая от злодеяний Калимшана и Династии Шуун. Наконец, чондатанские торговцы распространили язык, торговлю и знания из Сердцеземья на Дикую Границу. Из этой смеси появились такие царства, как Аталантар, Делимбайран, Элембар, Иллуск, Фалорн, Сторнантер, Таварэй, Уттауэр и Ярлит, все из которых в свою очередь возвысились и пали, оставив лишь независимые города и городки, усеивающие Север сегодня.

История

В большинстве своем история Северных ведет хронику останавливающегося распространения человечества перед лицом неустанных гуманоидных орд и буйствующих вирмов. Когда Светлый Народ отступил из Иллефарна, люди заявили свои права на эти земли и сковали свои собственные королевства. Из них развились великие города-государства типа Уотердипа, Невервинтера и Лускана.

Линия времени

Год	Событие
-23,600	Лунные эльфы из Шантел Отрейера основали Ардип.
-22,900	Основано эльфийское королевство Иллефарн, и лесные эльфы присоединяются к своим лунным кузенам в Ардипе.
-10,600	Эривандаар завоевывает Шантел Отрейер. Только Ардип, вассальное царство Шантел Отрейера, продолжает сопротивляться Вишаанам.
-10,500	Эривандаар наконец завоевывает эльфийское царство Ардип. Вишаанты убивают двух из его правителей — Илитарата и его внука Таросспура — за сотню лет, которые требуются, чтобы привести Ардип под их контроль.
-9900	Эривандаар присоединяет Иллефарн и Лес Невервинтера, его колония находится в Ллевиррвуде. Эльфы обоих земель бегут к остаткам Шантел Отрейера.
-9000	Иллефарн остается неповрежденным Войнами Короны и объединяется с Ардипом, теперь, когда больше нет Шантел Отрейера.
-8500	Аэлинталдаар, столица Иллефарна, основан на месте будущего Уотердипа.
-4974	Основан Хонгданнар.
-4819	Гаррагор основан близ современного Мирабара.
-4420	Основан Бесилмер, бледная тень Высокого Шанатара.
-3611	Пал Гаррагор.
-3389	Пал Хонгданнар.
-3100	Человеческие мореплаватели с запада заселяют Руатим.
-3000	Люди из Руатима основали Иллуск в устье Реки Мирар, вытеснив местные племена Ледяного Охотника.
-2103	Иллуск падает перед ордами орков с Хребта Мира, несмотря на помощь арканистов-нетерезов.
-2100	Выжившие из Иллуска мигрируют в Долину Ледяного Ветера, где их потомки станут Регхедменами.
-1288	Дварфы Милэйркин обнаруживают мифрил под горой Уотердип. Они начинают строительство Милэйрбода (Подгорья) с разрешения эльфов Аэлинталдаара.
-1000	Последний Коронал Иллефарна, Сиглаэт Аударк, командует Исход на Эвермит. Остатки империи рвутся на независимые эльфийские царства Ардип, Илианбрюэн (в Лесу Невервинтер) и Рилитар (в Западном Лесу и Лесу Криптгарден). Аэлинталдаар, столица Иллефарна, снесена высокой магией. К концу года, человеческие племена используют это место из-за его превосходной глубоководной гавани.

- 425 *Год Наследственных Голосов:* Беженцы-нетерезы переосновали Иллуск и установили магократию арканистов, называемую Великим Заговором ("Гранд Кабал"), управлять им.
- 395 *Год Пепельных Лиц:* Королева Ларания Филдараэ Ночное Пламя, правитель Ардипа, убита при набеге орков. Ее внучатая племянница Имдалэйс следует за ней.
- 354 *Год Множества Утроб:* Арканист Мелатар возводит Ведущую Башню ("Хост Тауэр") в Иллуске, чтобы защитить поселение от преследования фаэриммов.
- 335 *Год Семи Духов:* Арканист Маэрин из Иллуска уполномочивает дварфов Делзуна строить подземный город Гонтлгрим в Скалах, к востоку от Иллуска.
- 321 *Год Пустых Холмов:* Гонтлгрим завершен и заселен иллусканцами, беженцами-нетерезами и дварфами из Делзуна.
- 206 *Год Эльфийской Печали:* Последний Коронал Иллефарна убит налетчиками из Джачалкина, города древо глубоко под юго-восточным Лесом Невервинтер.
- 111 *Год Ужасного Гнева:* Орды орков с Хребта Мира и Ледяных Гор разоряют Иллуск и Гонтлгрим в ряде атак, известных как Оркские Марши. Армии эльфов Иэрлэнна, Илианбрюэна и Рилитара наконец останавливают буйство орков.
- 108 *Год Жезлов:* Люди, вытесненные Оркскими Маршами, восстанавливают и переселяют Иллуск. Город вновь работает как магократия под Великим Заговором.
- 10 *Год Фандара:* Руатенские поселенцы основали город Таварэй в устье Реки Делимбаир.
- 15 *Год Объятий:* Захваченные имперскими убеждениями, лидеры Иллуска расширяют свою нацию в южном и восточном направлениях.
- 12 *Год Смеющихся Возлюбленных:* Эльфы Илианбрюэна сопротивляются дальнейшему иллусканскому расширению на юг.
- 10 *Год Горящих Полян:* Возглавляемые Лордом Халуэтом Невером, эльфы наносят поражение Иллуску, хотя стычки продолжаются.
- 4 *Год Такта:* Эльфы Илианбрюэна и люди Иллуска заключают мир, установив по Реке Мирар границу между своими королевствами.
- 4 *Год Утоленного Клинка:* Исчезает Ларания Имдалэйс из Ардипа. Правление королевства проходит к ее родственнице Эмбрэй Алоэван.
- 64 *Год Сверкающего Мороза:* Северяне начинают заселять Сумеречную Землю — прибрежную область между современными Невервинтером и Уотердипом.
- 75 *Год Липнущей Земли:* Рилитар окончательно оставлен из-за вторжения человеческих поселенцев и непрерывных набегов орков и троллей с Гор Меча.
- 87 *Год Инеистого Мороза:* Основан Эйгерсстор (Невервинтер).
- 95 *Год Героя Поневолы:* Руатены во главе с Утгаром Гардолфссоном наводняют Иллуск. Великий Заговор отступает в Ведущую Башню, оставляя город налетчикам. Иллусканцы в конечном счете сжигают корабли захватчиков и вытесняют Утгара и его последователей внутрь материка.
- 96 *Год Траурной Арфы:* Стаефан Черное Копье становится Высоким Лордом Иллуска и ссылает волшебников своей нации.
- 127 *Год Неповинующегося Камня:* Грат Эрикар, северянин-налетчик и исследователь, основывает Твердыню Грата (после известную как Порт Лласт).
- 133 *Год Трудного Путешествия:* Баронство Падающей Воды ("Стипинг Фоллс") основано Артором Морлином, Бароном Крови, изгнанным из земель Шуун.
- 141 *Год Непроницаемой Тайны:* Гонтлгрим переселен с помощью Высокого Лорда Нарандоса из Иллуска.
- 146 *Год Возводимых Башен:* Элембар основан поселенцами из Таварэя к северу от Реки Делимбаир и к востоку от Ардипа. Ут Мирморан, сосланный лорд Таварэя, возводит Уттауэр к западу от Гор Меча и основывает царство с тем же названием.
- 149 *Год Дварфа:* Дварфы Аммариндара во главе с Ирикосом Камнеплечим строят каменный мост через Сияющую Реку на месте современного Лаудводера.
- 152 *Год Разъединенной Руки:* Орки племени Разъединенной Руки захватывают Иллуск и переименовывают его в Аргрок.
- 153 *Год Волчьего Камня:* Иллитиды из Подземья и их ликантропические рабы завоевывают Гонтлгрим. Несколько выживших убегают и приняты племенем Серого Волка.
- 175 *Год Черных Лодок:* Орки Разъединенной Руки занимают Порт Лласт (ранее - Твердыня Грата). Многие из населения города мигрируют на юг к Эйгерсстору и безопасности.
- 177 *Год Проблемной Лисицы:* Эльфы Илианбрюэна уничтожают орков Разъединенной Руки и Аргрока, хотя это многого им стоит. В пределах трех лет Илианбрюэн исчезает. Многие из его жителей - лунных эльфов мигрируют на запад к Эвермиту или на юг в Ардип, оставив лишь рассеянные поселения лесных эльфов и покинутую столицу Шарандар.
- 183 *Год Бормочущего Мертвеца:* Уттраал Омар, Король-Олень, основывает Аталантар.
- 191 *Год Сломанных Земель:* Царство Ярлит сформировано к северу от Уттауэра и к югу от Эйгерсстора, чтобы предотвратить династическую ссору между близнецами-наследниками трона Уттауэра.
- Ок. 200 Поселенцы из Элембара, Аталантара, Уттауэра и Ярлита устанавливают ряд пограничных твердынь, известных как земли Миэмбрин, в области Реки Дессарин.
- 205 *Год Зеленой Травы:* Поселенцы из Уттауэра, Ярлита и земель Миэмбрин переколонизируют Иллуск. Таман Стальной Селезень становится Великим Принцем Иллуска.
- 216 *Год Боевых Рогов:* Север разрывается битвами, поскольку много оркских банд соперничают за превосходство, и гибнут бесчисленные тысячи гоблиноидов. После смерти Короля-Оленя пять его сыновей, известных после этого как Враждующие Принцы Аталантара, начинают открытую битву за трон.
- 218 *Год Танцующих Огней:* Принц Белаур объявляет себя Королем Аталантара и забирает трон при помощи нанятых волшебников. Новый король называет всех своих союзников-волшебников лордами царства. Эти жестокие, жадные волшебники скоро станут известны как лорды-маги.
- 232 *Год Прыгающего Кентавра:* Несколько кланов скальных гномов и глубинных гномов строят подземный город

- Долблунд, возглавляемый Олбрентом Рукокамнем.
- 292 *Год Морозных Оленей:* Алоэван, Ларания (правитель) Ардипа, охватывает службу и Мистре, и Сеханин, и становится Избранным Мистры.
- 302 *Год Глубокого Залива:* Таварэй покинут, поскольку окружающее болото быстро расширяется, побуждая волну миграций к северу по побережью и на восток - в низины Долины Делимба́йр.
- 306 *Год Клыкостой Орды:* Силы Иллуска и Невервинтера (ранее Эйгерсстор) отражают оркскую орду Тысячи Клыкков при помощи наемной армии.
- 308 *Год Обещания:* Алоэван из Ардипа опускается в безумие и смерть, и серебряный огонь Мистры пожирает ее. Руардх Дрожащий Свет становится Ларанлором (правителем) Ардипа.
- 342 *Год Преследования Кантобил:* Аталантар падает перед ордой орков Высокой Пустоши. Орки в свою очередь разбиты странным союзом лунных эльфов Ардипа и дварфов Дардата. Созван последний Совет Иллефарна, и давно уже лоскутное царство Иллефарн официально распущено. Оставшиеся лесные эльфы Илианбрюэна и много лесных эльфов Рилитара наконец присоединяется к Исходу. Ардип и Дардат также формируют союз, известный как Иллефарн.
- 403 *Год Черного Кинжала:* Баронство Падающих Вод рушится. Рассказывают об ужасных тварях, нежити и других злых существах, скрывающихся в руинах, заставляя жителей близлежащих областей избегать Замка Морлин.
- 511 *Год Обыскивания Крепости:* Элембар падает перед оркской ордой, но столица Делимба́йран и земли, окружающие ее, выживают, поскольку орда натывается на Дом Камня.
- 514 *Год Лося:* Старый Беллабар Охотничий Рог приводит много халфлингов из Миеритина, чтобы избежать преследования Герцога Кортрина, правителя земель к востоку от Амна. Беженцы присоединяются к другим своей расы.
- 516 *Год Охотящегося Ястреба:* Халфлинги из Долины Делимба́йр и люди из Делимба́йрана возводят Секомбер на руинах Хастарла, павшей столицы Аталантара.
- 523 *Год Испытания Тайн:* Эльфы Ардипа, дварфы Дардата и несколько соседних человеческих, гномских и халфлингских поселений объединяются, формируя королевство Фалорн, также известное как Царство Трех Корон.
- 528 *Год Горящего Неба:* Армии Фалорна вырезают оркскую орду Ревущих Бивней в Доме Камня, но человеческий король Джавилархх "Темный" Снежный Меч убит.
- 557 *Год Раскрытия:* Армия хобгоблинов опустошает дварфское Герцогство Хуннабар, сосредоточенное над подземным городом Канаглим около современного Замка Драконьего Копья. Армии Фалорна уничтожают хобгоблинов, но король эльфов Руардх Дрожащий Свет убит.
- 568 *Год Пагубного Ховерка:* Армии Фалорна защищают соседнее царство Ярлит от атак орков, возглавляемых морозным гигантом Хортгаром.
- 579 *Год Культурного Загребания:* Торгатар, дварфский король Фалорна, погибает от рук убийц-дуэргаров около современного Железного Брода.
- 592 *Год Высшего Дуэлянта:* Силы троллей нападают на юго-западный Фалорн. Дварфы покидают Герцогство Хуннабар и перемещаются в северное Герцогство Дардат.
- 604 *Год Заточенного Импа:* Армии Фалорна отбрасывают оркскую орду, осаждающую Секомбер. Эллатарион, эльфийский король Фалорна, ведет армию эльфов и халфлингов в Высокий Лес, преследуя орков, но ни король, ни армия не возвращаются.
- 611 *Год Нормишра:* Бушующие орки Вечной Орды прорываются с Хребта Мира, охватывая Север войной. Иллуск и Ярлит оставлены в руинах, но Ведущая Башня выживает. Невервинтер также выживает благодаря помощи Паларандаска Солнечного Дракона.
- 612 *Год Улыбки Шута:* Армии Фалорна и их союзников на Севере сокрушают Вечную Орду к югу от Трибоара, но их победа достигается ценой многих жизней. Несчастье случается в том числе с Латлаэрилом "Копьелистом", эльфийским королем.
- 614 *Год Разбитого Скипетра:* Две оркских орды нападают на Фалорн, царство, уже серьезно ослабленное Вечной Ордой. Дварфский король Фалорна Оскилар погибает в битве со второй ордой, Долблунд разграбляется. Северные армии Фалорна, все еще разбираясь с остатками Вечной Орды, перемещаются на юг, чтобы защитить царство, но вытеснены в Уттауэр.
- 615 *Год Поцелуя Ламии:* В ответ на призыв Уттауэра о помощи лич Иниарв затапливает землю, топя армии Уттауэра, Фалорна и орков, сформировав Трясину Мертвеца. Орки бегут в Горы Меча, а Фалорн терпит крах, когда Светлый Народ отказывается от Фаэруна в пользу Эвермита. Ардип остается эльфийским царством только по названию.
- 616 *Год Неколдовских Королей:* Делимба́йран, человеческое королевство Фалорна, занимает все земли этого царства и заключает новый союз с гномами и халфлингами области. Новое царство называется Королевством Человека.
- 616 *Год Орла и Сокола:* Принц Эрескас из Амна основывает поселение Мирабар над древней дварфской столицей Гаррагор.
- 631 *Год Одинокого Жаворонка:* Старый черный дракон по имени Чардансаравитриол захватывает рушащиеся руины Уттауэра себе для логовища. Вскоре он господствует над Трясиной Мертвеца и многим из окружающих окрестностей.
- 673 *Год Соглашения:* Союз магов, называемый Соглашением, основан для продвижения мира среди человеческих королевств Севера и подготовки их к будущим конфликтам с орками.
- 697 *Год Рога Тритона:* Прихожане Шар бунтуют по всему Побережью Меча - это махинации Лалондры, Темной Матери, внезапно уничтожающей силу духовенства Темной Богини. Король Давид из Королевства Человека в суматохе умирает без наследника, и несколько королевств, включая Каландор, Скатрил и Лоравату, рспадаются.
- 698 *Год Жаоной Дыры:* Город гномов Долблунд наконец оставлен после кровавого нападения священников и последователей Урдлена.
- 702 *Год Сжимающей Смерти:* Оркские налетчики из Высокого Леса наносят тяжелые потери королевствам-осколкам Делимба́йрана, бывшим прежде частью Королевства Человека. Многие из этих меньших царств разрушены прежде, чем армии Герцога Каландора наконец наносят поражение оркам.
- 705 *Год Бдительных Глаз:* Маги Соглашения начинают тайно управлять и влиять на племена Утгарда Севера через

- 714 свое Искусство. К концу сезона племена становятся объединенными против гоблиноидов Дикой Границы.
Год Погибели: В течение Битвы Падения Двух Врат в Плачущей Войне город Делимбайран и многое из южного Делимбайра опустошены магическим взрывом, последовавшим от разрушения Врат Воина — *портала* в Миф Дранноре. Многие из осколков Делимбирана начинают свое снижение.
- 715 *Год Голодных Челюстей:* Утгард начинает выслеживать и уничтожать оркских вождей, убив немалое их количество за последующие пять лет. Их действия предотвращают формирование новой оркской орды.
- 729 *Год Искривленного Рога:* Несколько племен Утгарда уничтожают оркскую орду Искривленного Рога, когда она скапливается в верховьях Сарбрин.
- 734 *Год Роскошного Оленя:* Ролбаэра, Девичий Король, потомок Улбаэрага Кровавой Руки, провозглашает своими земли около нынешнего Амфайла и основывает там поселение, которое называет Рябиновая Твердыня.
- 753 *Год Раздора:* Гоблинские Войны начинаются, когда орды гоблинов потоками стекают из Долины Кхедрун, наводняя и разграбляя Мирабар. Гоблины в конечном счете побеждены энергией нескольких племен Утгарда и усилиями Соглашения.
- 775 *Год Кровавого Камня:* Союз Утгарда наносит поражение вedomой огром армии орков и гоблинов, которая появляется из Эвермурз. Воины Племени Лося почти до единого падают на защите Флинтрока. На грани исчезновения этот некогда гордый народ становится ненамного лучше бандитов.
- 797-802 Союз Утгарда, поддержанный скрытой рукой Соглашения, исчезает, поскольку племена начинают чувствовать потерю своих воинов.
- 806 *Год Отдыха Воина:* Царство Сторнантер основано с Лейрел Вельмой-Королевой в качестве правителя. Лейрел накладывает заклинания на Ведущую Башню, поймав внутри нее много личей Великого Заговора.
- 812 *Год Драгоценных Драконов:* Иллуск и его защита восстановлены. Торговля из шахт Мирабара приносит процветание Иллуску и Сторнантеру.
- 841 *Год Преследуемого Лося:* Сторнантер терпит крах после того, как от него отказывается Лейрел.
- 842 *Год Бродяги:* Герцог Дарагос Вольфстар из Сторнантера становится Лордом Иллуска.
- 882 *Год Проклятия:* Лунные эльфы - беженцы из Иэрлэнна переселяют Ардип и восстанавливают царство. Краткий союз с людьми, живущими по Делимбайру, и дварфами Несчастливых Холмов основан из-за вялых подозрений о роли людей в падении Аскалхорна. Подобно Фалорну, этот союз дублировал Павшее Королевство, запутав более поздних историков.
- 922 *Год Хлеиущей Рыбы:* Великий черный вирм Чардансеаравитриол становится драколичем.
- 927 *Год Красного Дождя:* Гнев оркского бога Юртруса падает на Горы Меча, причиняя Кровавую Чуму. Оркский шаман по имени Вунд объединяет племена под лидерством вождя Урута, основывая оркское царство Урут Укрипт.
- 928 *Год Швырнутого Топора:* Лорд Каландор пытается восстановить Королевство Человека и короноваться как Король Делимбайрана, но терпит неудачу.
- 931 *Год Кающегося Жулика:* При путешествии на север с торговым караваном из Врат Балдура Тиндал, сын обывателя-торговца, убивает группу лизардфолков около места разрушенного Замка Морлин.
- 934 *Год Падшего Волшебства:* Орки Урут Укрипта уничтожают поселения гномов в Горах Меча и в окружающих предгорьях.
- 936 *Год Небесных Налетчиков:* Возглавляемые Вундом, орки Урут Укрипта стекают с Гор Меча и атакуют Твердыню Нимоара, сметая несколько маленьких человеческих царств, сгруппированных в Долине Дессарин. Много беженцев уходит под защиту Твердыни Нимоара. Орки побеждены последователями Нимоара в Войне Выметания Орков.
- 940 *Год Холодных Когтей:* Король Раураг из Урут Укрипта планирует провести банды орков путями Подземья и прорваться к Уотердипу. Но Паларандаск Солнечный Дракон уничтожает оркскую орду прежде, чем она смогла должным образом сформироваться.
- 942 *Год Кружащегося Стервятника:* Налетчики-дроу разграбляют города по Побережью Меча, поработив много людей Долины Дессарин. Маленькие царства Харпшилд и Тэлмост, ограничивающие Лес Ардип на запад от руин Делимбайрана, разорены и сожжены.
- 945 *Год Глупого Жениха:* Тиндал, теперь богатый торговец и герой среди людей, женится на единственном ребенке Герцога Каландора и его наследнике, Элиесе.
- 947 *Год Продвигающегося Ветра:* Царство Каландор разорено битвой между серебряным драконом Тескулладаром "Многокогтем" и белым драконом Кортулоррулагаларгатом. В своих предсмертных судорогах великий белый вирм падает с неба на остатки Делимбайрана, убивая Герцога Каландора и его свиту. Тиндал, его зять, объявлен герцогом и перемещает размещение герцогства на место старого Баронства Падающих Вод. На разрушенных останках Замка Морлин немедленно начинается строительство Замка Даггерфорд.
- 951 *Год Пустых Песочных Часов:* Фандалин, важный сельскохозяйственный центр, расположенный к юго-западу от Колодца Старой Совы, падает перед орками Урут Укрипта.
- 955 *Год Предательской Свечи:* Маги Соглашения собирают великие вооруженные силы из человеческих поселений Севера, чтобы противостоять оркской орде, сосредотачивающейся на Хребте Мира. В движении, известном как Дело Врат Орков, Красные Волшебники Тэя магически транспортируют орду далеко на юг посредством великих *порталов*. Хотя Север и избегает большого опустошения, непоявление орков наносит существенный удар по влиянию и престижу Соглашения.
- 957 *Год Позревшего Поэта:* Иллуск отражает атаки варварами Утгарда.
- 976 *Год Убийственных Заклинаний:* Обнаружив, что Красные Волшебники Тэя ответственны за Дело Врат Орков, Соглашение начинает тонко работать против злых магов.
- 1018 *Год Ярости Дракона:* Зеленый дракон Клаугиулиаматар и черный дракон Шаммагар разграбляют накопленное орками богатство в Урут Укрипт и уничтожают их источники продовольствия.
- 1023 *Год Находки Пирата:* Великому Принцу Галнорну из Иллуска не удается завоевать Мирабар.
- 1024 *Год Света Латандера:* Урут Укрипт выпускает оркскую орду Сломанной Кости, которая появляется с Гор Меча, направляясь на разрушение Уотердипа. Атаки дракона Лхаммарунтосза, известного как Когти Побережья, существенно ослабляют орду, позволив армии Уотердипа одержать верх.
- 1026 *Год Багровых Магий:* Лораун, Военачальник Уотердипа, погибает, когда орки осаждают город. После

- нарушения осады его преемник Раурлор уничтожает орскую орду Черного Когтя в Трясине Стумп, разрушая силы Урут Укрипта, чем начиная его финальное падение.
- 1042 *Год Достижения Маяка*: Лонгседд основан отчаянно независимым Шардра Харпелл, беглым калишитским рабом, обратившимся в мага.
- 1046 *Год Львиного Сердца*: Иллусканский гарнизон послана на Ледяные Озера, чтобы извлечь область от кобольдов, но был вынужден отступить.
- 1063 *Год Запутанного Тирана*: Илиикур, один из Четырех Основателей Соглашения, убит в великой битве заклинанной с архилитом Руэлви, обезумевшим старшим членом Соглашения.
- 1064 *Год Незнакомца*: Волшебник Мелаэт Пепельный Посох из Невервинтера убивает допельгангера, изображающего из себя Великого Принца Галнорна, старого правителя Иллуска. Кориган Авелдон из павшего царства Сторнантер становится Лордом Иллуска.
- 1081 *Год Бедственной Безделушки*: Красные Волшебники Тэя убивают Аганаззара, еще одного из Четырех Основателей Соглашения, при своем нападении на Школу Волшебства в Невервинтере. К концу года эти две группы заняты в колоссальной войне волшебников.
- 1100 *Год Кровавой Розы*: Лунные эльфы Лаудвотера и окружающих его окрестностей уходят в Эвереску, чтобы избежать увеличения количества присутствия людей.
- 1101 *Год Водоворота*: Преспер и Гримвалд, выжившие члены Четырех Основателей Соглашения, покидают Фаэрун через ряд порталов, утягивая за собой так много Красных Волшебников, сколько возможно, через ряд магических ловушек и засад. Оставшиеся члены Соглашения уходят в подполье, и высокомерные Красные Волшебники полагают, что они разрушили заговор магов.
- 1150 *Год Бича*: Ибун Ренша из Калимшана и группа членов семейства ведут силы наемных воинов и берут под свой контроль Лаудвотер, провозглашая своей большую часть Долины Делимбайр.
- 1202 *Год Алтаря Дракона*: Физическая форма драколича Чардансеаравитриола раскрыта в пыль мрачным влиянием бога Миркула. Последователи Миркула путешествуют к Трясине Мертвеца, чтобы увидеть это предполагаемое чудо их бога, и медленно формируется Секта Эбеновой Смерти.
- 1235 *Год Черной Орды*: Величайшая в истории Севера орда орков осаждают бесчисленные поселения, включая Иллуск, Уотердип и Сильверимун.
- 1244 *Год Темного Рассвета*: После девятилетней осады Иллуск падает перед орками племени Кровавых Бивней.
- 1253 *Год Зовущей Смерти*: Драколич Дорготот, также называемый Ползучей Гибелью, занимает покинутый подземный город Долблунд себе под логовище.
- 1269 *Год Реа*: Полуоркский лорд-бандит Таурог строит Твердыню Таурога на месте нынешнего Несме.
- 1276 *Год Рушающейся Твердыни*: Дуэргары из Граклстада основывают заставу под Иллуском, чтобы исследовать подземную защиту Мирабара.
- 1290 *Год Поглощения*: Знаменитый воин Элфрин строит и укрепляет маленькую твердыню по Высокой Дороге к западу от современного Келделла. Затем он объявляет себя правителем и "королем" всех земель в пределах дня езды от своего укрепления.
- 1294 *Год Убывающей Луны*: Трогх, сын Таурога, убит людьми-авантюристами за пределами Уотердипа. Они в свою очередь атакованы вивернами, которые после этого занимают себе под логово Твердыню Таурога.
- 1301 *Год Трубы*: Поддержанный торговыми интересами Уотердипа и Невервинтера, наемные армии идут на занятый орками Иллуск.
- 1302 *Год Сломанного Шлема*: Иллуск отбит и восстановлен с помощью Невервинтера, затем переименован в Лускан. Дуэргары из-под Иллуска отступают в Подземье.
- 1303 *Год Вечернего Солнца*: Зеленый дракон Клаугиилиаматар устраивает свое логовище в Глубинной Пещере в глубине Леса Криптгарден.
- 1305 *Год Ползучего Клыка*: Клаугиилиаматар уничтожает маленькое царство Элфрин после того, как его король и тезка умирает от лихорадки.
- 1307 *Год Булавы*: Алграэта Чаровница вырезает вивернов-жителей Твердыни Таурога и восстанавливает поселение, которое становится известным как Несме.
- 1310 *Год Штормов*: Обширный пиратский флот из Нелантера нападает и побеждает Лускан. Лидеры пиратского флота (Таэри, Барам, Куртх, Сулжак и Ретнор) объявляют себя новыми правителями города, присваивая себе титулы высоких капитанов.
- 1311 *Год Кулака*: Маг Арклем Грит прибывает в Лускан и обходит древние магические обереги, помещенные Лейрел Сильверхэнд вокруг Ведущей Башни Тайного Знания. Он формирует Братство Тайн при помощи Старых — мощных личей, бывших некогда членами легендарного Великого Заговора Иллуска. Арклем называет себя Архимагом Тайн Братства.
- 1315 *Год Пролитой Крови*: Нанатлор Серый Меч, уроженец Нимбрал, становится зеленым регентом. Он пытается свергнуть правление Пасуук Ренша и освободить Лаудвотер, таким образом начиная Войну Вернувшегося Регента.
- 1317 *Год Блуждающего Вирма*: Нанатлор Серый Меч становится правителем Лаудвотера после нанесения поражения Пасуук Ренша и его последователям в битве у Запутанной Развилки.
- 1325 *Год Великих Урожаев*: Основан Союз Лордов.
- 1344 *Год Падения Луны*: Последние лунные эльфы Ардипа отказываются от своего домашнего леса, приняв призыв Исхода.
- 1354 *Год Лука*: Высокие Капитаны Лускана полностью находятся под влиянием Тайного Братства, скрепляя его секретное правление городом.
- 1357 *Год Принца*: Вновь обнаружен Гонтлгрим. Корабли Лускана нападают на Руатим, разграбив большую часть острова и потопив его флот. Туда приходят силы Лускана, порабащают местное население и берут под свой контроль товарооборот Руатима.
- 1358 *Год Теней*: Начинается Время Неприятностей. Союз Лордов удаляет силы Лускана из Руатима, применяя объединенное дипломатическое и военное давление. Лускан и союзнические островные царства Бездорожного Моря объединяются, формируя Конфедерацию Капитана. Секта Эбеновой Смерти Трясины Мертвеца разрушается с уничтожением Миркула.

Хранители прошлого

Многое из письменной истории Севера было разрушено в войнах или сожжено в огне, зажженном грабителями орками. Сегодня многое из информации в библиотеках хранителей записей и мастеров знаний - знания из вторых рук, так сейчас существует немного документов, написанных историками более ранних королевств. Этот дефицит информации из первоисточника означает, что любые оригиналы документов, найденные авантюристами, будут действительно высоко цениться.

Рожденный по праву торговец

Рожденный по праву торговец - предприимчивая, откровенная женщина, известная своим клиентам просто как Кэит (NG женщина аазимар прорицатель 9). Кэит использует свой бизнес из Мирабара, держа на службе команду склонных к истории заклинателей, посвятивших себя раскапыванию тайн прошлого. Она заказывает своим прорицателям и любознательным разведчикам идентифицировать возвращенные семейные реликвии, проследить родословные, устанавливать права на земли и отслеживать наследников. Через их усилия стало возможным разрешить много несоответствий и воссоединить бесчисленных наследников с потерянными землями и собственностью. Аазимар также нанимает призывающего, который может вызывать аутсайдеров и элементарных предков ее затронутых планами клиентов с их домашних планов. Запрашиваемая Кэит плата высока, но это того стоит — ее клиенты могут узнать, происходят ли они от королевских кровей или связаны ли с героями ушедших дней.

Укрепление Геральда

Примерно в 30 милях к западу от Сильверимуна, по Реке Ровин, есть древняя охраняемая заклинаниями цитадель, называемая Укреплением Геральда. Эта приземистая, покрытая мхом башня из серого камня - один из пяти таинственных офисов, используемых Геральдами. Внутри - обширная библиотека геральдики, в которой в течение прошедших восьмисот лет регистрировалось происхождение видных людей, эльфов, дварфов, халфлингов, гномов, гигантов и даже орков и гоблиноидов. Ее самая известная секция - Палата Человека, библиотека, в которой описаны истории множества человеческих королевств.

Старая Ночь Шалара Свордсхай ("Высокий Меч", CG женщина человек бард 7/рейнджер 4) в настоящее время отвечает за Укрепление. Ее помощник, Олларент Хиллгрин ("Зеленый Холм", LG мужчина халфлинг прорицатель 7/мастер знаний 2) - старший мудрец и хранитель Библиотеки Человека. Великий мудрец защищает свою библиотеку так, как дракон охраняет свои богатства, отказываясь делиться тайнами за любое количество монет. Только по направлению от Шалары Олларент торгует информацией, да и то только в обмен на очень желаемую реликвию или исторический том.

Песни и истории

Эпические рассказы старого Севера полны враждующих драконов, оркских вторжений, героических защитников и легенд о фантастических сокровищах.

Явный объем рассказов, вовлекающих героев, злодеев и королевства Севера, помогает объяснять, почему барды здесь более многочисленны, чем где-либо еще на Фаэруне.

Минтипел Лунное Серебро

Балладами и поэмами, составленными легендарным бардом Минтипелом Лунное Серебро (CN мужчина лунный полуэльф боец 5/жулик 5/бард 9) о своих приключениях, можно наслаждаться где угодно от Лускана до Миратмы. Одиноким Арфист все еще активен на Фаэруне, и его можно услышать поющим в питейных залах и тавернах по всей длине Побережья Меча. Его собрание сочинений хранится в книгах Хранилища Мудрецов в Сильверимуне. Этот маленький том - сборка од Минтипела, его поэм и рассказов, многие из которых содержат ссылки на утерянные руины и магические сокровища, рассеянные по западному Фаэруну.

Сага Регхед

Варварские Регхедмены Долины Ледяного Ветера произошли от древних иллусканцев, исполняя историю своего гордого народа жутким скандированием и танцем, известными как Сага Регхед. Лидеры племен утверждают, что эта сага - правда, рассказываемая их предками, начиная с первого воина. Большая часть Саги Регхед говорит о войнах племен и о мертвых героях, но самые старые ее части описывают основание Старого Иллузка, его великих королей и то, как его собственное цивилизованное высокомерие привело его к концу. Поскольку традиция диктует, что только лидеры племен могут исполнять сагу и только члены племени могут являться свидетелями этого, немногие незнакомцы когда-либо видели ее.

Важные места

Руины бесчисленных королевств усеивают Фаэрун, но такие останки на Севере распространены более, чем где-либо еще. Поскольку земли Дикой Границы и Побережья Меча всегда были богаты ресурсами и в то же время особенно враждебны к цивилизации, королевства здесь поднимались и падали с тревожной регулярностью. Короны, скипетры, кольца с печатками и троны скопили на Севере много сокровищ, с тех пор как мелкие лорды и отпрыски принцев стали искать королевства, чтобы назвать их своими собственными, часто предъявляя регалии, приличествующие их недавно полученному статусу.

Ардип

Эльфийское царство Ардип, также известное как Царство Уменьшающейся Луны, имеет историю, протянувшуюся вглубь веков на тысячи лет. Управляемый в разное время короналами Шантел Отрейера, Эривандаара и Иллефарна, Ардип стал независимым царством после сноса Аэлингтадаара. Ардип позже вступил в союз с дварфами Дардата, людьми Делимбаира, гномами Долблунда и халфлингами Секомбера, сформировав Фалорн, Царство Трех Корон. Но после падения Фалорна большинство лунных эльфов Ардипа отступило на Эвермит, оставив лес на столетия покинутым. В течение этого периода жесткая заготовка древесины уменьшила лес до нынешних его размеров. Лунные эльфы - беженцы из Иэрлэнна в конечном счете воссоздали царство, но Ардип никогда не восстановил своего прежнего блеска.

Границы Ардипа различались с каждым из его правителей, но они в общем затрагивали лесистые земли к северу от Реки Делимбаир, между областями, теперь известными как Несчастные Холмы и Побережье Меча. Большинство народа современного Фаэруна полагает, что эльфы населяли только область, в настоящее время покрытую Лесом Ардип, но, по правде говоря, Царство Уменьшающейся Луны занимало по крайней мере втрое большую территорию. Таким образом, руины Ардипа могут быть найдены не только в глубинах Леса Ардип, но также и в окружающей сельской местности.

Лес Ардип - густолесистая местность высоких синелистов, сумеречного дерева и вейрвуда. Его края обманчиво приятны, с пестрыми солнечными дорожками и пасущимися оленями. Дальше в лес ландшафт ломается горными хребтами и шееломными оврагами, скрытыми густой лозой и кустарником и укрытыми мглой. Дикие боровы бродят по руинам, скрытым под суглинком леса, и кое-где тусклым призрачным сиянием слабо светятся грибы.

Светлый Народ называет Ардип Далеким Лесом из-за его отдаленности от Эвермита. Изгнанники и несколько одиночных эльфов живут в его глубинах, и многие эльфы и полуэльфы, живущие в Уотердипе, время от времени прибывают в Ардип, чтобы вновь посетить зеленую тишину неиспорченного леса. Три маленьких поляны около северо-западного края леса - традиционные места встреч молодых возлюбленных, семейства которых активно враждебны к их союзам. Также в Ардипе время от времени встречаются Арфисты, и рейнджеры патрулируют грани леса, чтобы гарантировать, что сюда не забредут ни большие хищные твари, ни бандиты.

Танцующая лощина

Мягкий мох, низкая трава и папоротники покрывает эту гладкую арену и приподнятое кольцо земли, окружающее его. В середине арены стоит Камень Леди, скальный палец, которого коснулась Илистри и посвященный ей. Силы Камня Леди охраняют лощину и могут поразить вторгшихся по команде богини или ее жриц. Происхождение Камня Леди неизвестно, но оно восходит по дате к самым ранним поселениям в Ардипе.

Куилуз Веладорн из Семи Сестер иногда проводит здесь службы, и сама Илистри проявлялась в Танцующей Лощине на единожды.

Зеленая поляна

Это кольцо вязов лежит в юго-восточном пределе Леса Ардип. Папоротниковые заросли скрывают подходы к ней, и никакая тропа поблизости — независимо от того, насколько хорошо она расчищена — не продерживается дольше одной ночи.

Бесконечная весна столетиями царит внутри этого круга деревьев, и вся поляна находится под постоянным эффектом *освящения*. Эти особенности за годы приписывались широкому спектру божеств, но фактически это эффекты малой *мифали*. *Мифаль* также зачаровывает эффекты малого исцеления, наложенного в пределах ее границ. (По сути, умение Усиление Заклинания автоматически применяется ко всем заклинаниям призывания [излечение], прочитанным в пределах круга). По большому счету, любая немагическая древесина, независимо своего возраста, принесенная на Зеленую Поляну, начинает выбрасывать почки и расти, даже если она была срублена, окрашена, отполирована, выделана в мебель или повреждена огнем.

Дом Долгой Тишины

Фасад из бледного белого камня отделяет отзвывающиеся эхом залы этого древнего разрушенного поместья от окружающих его кедров и синелистов. Дом Долгой Тишины охватывает связь двухсторонних *порталов*, включая связи с покинутой наблюдательной башней в восточном пределе Леса Троллбарк, с подземным сводом Храма Лабеласа в разрушенном городе Мхиламниир и подземным гротом под змеиным лесом. Кроме того, односторонний *портал* из Эвермита выходит в соседний лес. Лорд Элорфиндар Флошин (NG мужчина солнечный эльф боец 1/волшебник 5/невиданный рыцарь 10), поместье которого охватывает земли между Даггерфордом и Лесом Ардип, создал сеть оберегающих заклинаний в поместье и окружающих лесах, которая готовит его к вторжениям.

Гробница Релурона

На расчищенной поляне в сердце Леса Ардип находится склеп павшего воина-эльфа по имени Релурон (СЕ мужчина лунный эльф привидение боец 12), дух которого был искривлен в безумное существо нежити злой магией во время его последней битвы. Релурон выглядит как бва глаза без тела и пара скелетных рук и кистей, держащих Инеерез Релурона, +3 *длинный меч ледяного взрыва*. Могила Релурона охраняется по меньшей мере тремя баэлнорнами (LG лунный эльф баэлнорн волшебник 13), и его гроб плавает один в куполообразном подземном склепе. Чрезвычайно подобное жизненному изображение воина сжимает Сердце Вирма, +2 *длинный меч губитель драконов*.

Гонтлгрим

К югу от Мирабара, рядом с Долиной Кхедрун, под Скалами лежат руины древнего подземного города. Построенный эпохи назад дварфами Делзуна для людей Иллуска, Гонтлгрим некогда мог похвастаться населением более чем в тридцать тысяч дварфов и людей. Технически будучи независимым королевством, оно оставалось вассальным царством Иллуска до падения последнего.

Ныне Гонтлгрим - мрачное собрание лишенных света туннелей и влажных залов, в которых живут лишь монстры. Вентиляционная шахта спускается с его пика более чем на дюжину уровней к сотням палат и залов. В ушедшие времена эта шахта было логовищем взрослого красного дракона Аббеневогтура, жестокого вирма со специфической склонностью к плоти иллитидов.

Несколько лет назад нижние уровни города были заполнены пожирателями разума. Причудливые эксперименты иллитидов по скрещиванию около десяти лет назад выдали высокоплодотворную расу дерро-полуиллитидов, и эти быстро воспроизводящиеся "иллитидерро" (также называемые бешеными умами) всего за несколько лет превзошли численностью пожирателей разума. Жаждающие свободы, они восстали, выслеживая и вырезая своих прежних владельцев и забирая их земли. С тех пор бешеные умы распространились по нижним уровням Гонтлгрима подобно чуме. Однако, они должны все же достигнуть верхней части города, которая является в настоящее время домом Харграта, компании багбиров, гоблинов и лекротт (МОН) во главе с Йортоном (СЕ мужчина боец бафитаур (ПОД) 8).

Отдельный туннель в самой нижней секции Гонтлгрима ведет к Нуур Троту, земному узлу, наполненному элементной магией. (См. Подземье для большего количества информации о земных узлах). Туннели из северной части города соединяются с Пещерой Великого Червя, древним могильным курганом в Морозных Холмах далеко на севере.

Старый Иллуск

Основанный древними Северянами с западного острова Руатима, Иллуск неоднократно сносился и восстанавливался. Его народ стоял перед великими трудностями при расширении своей цивилизации за пределы первоначального города, прежде всего потому, что орки, гиганты и другие хищные существа угрожали им со всех сторон. Ни одна из деревянных построек старого Иллуска не пережила разрушительных действий времени, войны и огня.

Первоначальные основатели Иллуска предпочитали рунную магию, и они использовали руны, глифы, символы и подобную магию, чтобы защищать свои крепости, дома и гробницы. Беженцы-нетерезы, переселившиеся в Иллуск, приняли и отшлифовали использование рунной магии, комбинируя ее с мощной персональной защитой своих мантий заклинаний, чтобы сковать сеть заклинаний, обеспечивавших защиту от вездесущих опасностей Севера. Иллусканские гробницы этого более позднего периода содержат много книг заклинаний нетерезов, скипетры и другие изделия, принесенные беженцами из Нетерила.

Ведущая Башня Тайного Знания

Эта древняя многошпильная башня была возведена более семнадцати столетий назад, чтобы защитить Иллуск от фаэриммов, которые могли преследовать убегающих нетерезов до их нового дома. Хотя башня стала теперь домом Тайного Братства, она не особенно изменилась с тех дней, когда здесь собирался Великий Заговор. Ведущая Башня содержит много порталов, ведущих на другие планы, включая демиплан "тьень" самой башни.

Лейрел из Семи Сестер заключила многих из личей-нетерезов и демилличей Великого Заговора в теневом демиплане башни, из которого столетиями пыгаются сбежать. Другие сбежали в руины Иллуска и стали жить в его древних подземных гробницах. Многие из оберегов, заключающих Старых, были расколоты, но некоторые остаются на своих местах, и с тех пор даже лидеры Тайного Братства не смеют освободить этих злобных владык Искусства.

Руины Иллуска

Руины первоначального города Иллуск гнездятся в пределах города Лускан, на южном берегу Реки Мирар. Крошащиеся укрепления, разбитые башни, поваленные статуи и взломанные входы в гробницы, заросшие ползунами и лозой, покрывают область, равную нескольким городским кварталам. Каменные стены вокруг руин немного делают для защиты жителей Лускана от опасной нежити, живущей в древних подземных кладбищах, и паразитов, занимающих останки поверхностных структур.

Множество арканистов-нетерезов, сбежавших со своей родины, жили, умерли и были захоронены со своей магией в Иллуске. Сегодня богатые горожане Лускана продолжают хоронить своих мертвых в мавзолеях на южной оконечности руин, среди рушащихся хранилищ и заплесневелых гробниц. Рунические стражи и архаичные обереги заклинаний охраняют древние палаты похорон и туннели под мавзолеями.

Фалорн

На Совете Топора и Стрелы лунные эльфы Ардипа, щитовые дварфы Дардата, скальные гнома Долблунда, халфлинги Секомбера и люди Делимбайрана согласились объединиться, создав новое королевство по имени Фалорн, или Царство Трех Корон. Фалорн продержался меньше столетия, прежде чем пал перед последовательными волнами атак гоблиноидов и орков.

В последние годы Фалорна эльфы, утомленные вражой с орками, отошли от Фалорна и ушли на Эвермит. Дварфское население, к тому времени очень уменьшившееся, отступило в защищенные твердыни глубоко под Темными Холмами (теперь известными как Несчастные Холмы) или переместилось на восток, чтобы присоединиться к Аммариндару.

Делимбайран

Королевство Человека быстро возникло после падения Фалорна, прежде всего потому, что люди региона имели насущную потребность союза с другими народами. Провозгласив своими все территории, которые некогда были частью Фалорна, Король Джавилархх II построил новое королевство, названное Делимбайран. Большинство его народной массы были люди, но гномы и халфлинги региона, желающие оставаться в союзе и подчиняться правлению нового короля, также приветствовались.

Для решения проблемы орков король построил цепь пограничных замков по восточному краю Высокой Пустоши, чтобы держать орков этой области под контролем. За следующие пятьдесят лет, в течение периода, известного как

Бесконечная Битва, люди Долины Делимбайр проводили повторяющиеся военные налеты на южную Высокую Пустошь и Горы Меча, чтобы вырезать орков там, где они жили.

Затем бедствие поразило молодое королевство. В процессе преобразования в лича Темная Мать Лалондра Ворул, правящая высокая жрица Шар, принесла смерть всем Истинным Служителям Шар, длительное здоровье которых она привязала к себе. Исчезновение Лалондры и общий упадок старшего духовенства Хозяйки Ночи разрушили силу церкви Шар, подстрекая ее недисциплинированных подчиненных бунтовать в городах по Побережью Меча. Король Давид приказал своим отрядам ужесточить меры, побудив шарранского фанатика пожертвовать собой, убив монарха Делимбайрана.

Смерть короля и отсутствие законного наследника погрузили Королевство Человека в несвоевременную гражданскую войну. В следующем году оркские налетчики из Высокого Леса наводнили многие из недавно провозглашенных королевств-осколков Делимбайрана, уничтожая их в огне и мечом. Герцог Каландор (тайно поддержанный магами, позже сформировавшими Соглашение) сковал союз среди враждующих лордов, и их объединенные силы в конечном счете победили орков. Это краткое сотрудничество в конце концов закончилось враждой среди королевств-осколков, но Королевства Человека больше не было.

Делимбайран, Сияющий Город

Город Делимбайран прожил лишь несколько десятилетий после краха Королевства Человека. В 714 DR битва между извергами и эльфийскими и дварфскими защитниками отдаленного Миф Драннора резко закончилась сильным разрушением Врат Воина. В результате взрыв прорвался сквозь *портал* и за Врата Песен, лежащих в королевской цитадели в сердце Делимбайран. Эти безудержные магические энергии сожгли многое из Светлого Города, также опустошив окружающую область. Лишь горстка артефактов некогда процветающей цивилизации людей сохранилась до наших дней в долине низин реки Делимбайр.

Смеющаяся Пустота

К югу от Реки Делимбайр, прямо в северо-западном краю Мглистого Леса, находится старый дварфский карьер, называемый Смеющаяся Пустота. Многочисленные входы ведут из этого карьера к дварфской твердыне под Горой Иллефарн.

Бесконечные сумерки правят в лесистой области в пределах 1-мильного радиуса пустоты, независимо от времени дня. Меландрак, таинственный самозванный Король Лесов (N мужчина дикий эльф боец 7/друид 10) наблюдает за этой затемненной секцией леса. Немногие смеют забредать сюда, так как говорят, что Меландрак весьма неодобрительно смотрит на тех, кто нарушает мир его царства.

Гора Иллефарн

Под холмами к востоку от Даггерфорда находятся протяженные руины дварфской твердыни, включающие лабиринт жилых кварталов, залов, цехов, шахт, секретных дверей и туннелей. Дварфы, покидая эту твердыню, оставили после себя множество магических изделий, управляющих землей и водой.

Верхние уровни комплекса были заняты дварфами Клана Железоедов. Более низкие уровни - дом племен гоблинов, орков, огров и троллей, возглавляемых некромантом-нежитью по имени Келтас Страх (СЕ мужчина человек морг некромант 10). После его смерти от рук авантюристов более десятилетия назад Келтас вернулся терроризировать дварфов как морг. Он и его последователи поклоняются Миркулу в оскверненной святыне Морадина, перепосвященной мертвому богу.

Механические насосы, что построенные древними дварфами для выкачивания воды с нижних секций шахт, давно прекратили функционировать, так что самые низкие секции туннелей шахты заполнены замораживающе-холодной, грязной водой.

Стоунтурн, Дом Камня.

На восточном краю Леса Ардип стоят руины огромной квадратной башни, построенной дварфами и эльфами Иллефарна. Структура остается в значительной степени неповрежденной, хотя древние битвы заклинаний вместе со многими годами пренебрежения обрушили немало крыш и провалили много ям. Сотни комнат, атриумов, залов и храмов, составляющих Дом Камня, расположены в нарочито случайной манере и защищены причудливыми ловушками дварфской работы. В сердце структуры - Колодец Стоунтурн, древний источник воды, выходящий из озера Подземья Асмаэрингол. Эта связь также позволяет монстрам Подземья и водным элементам пробираться в руины.

Местный фольклор утверждает, что в Доме Камня есть странный серебряный лес и много других металлических чудес, которые, кажется, не имеют никакой цели. Легенды также говорят о золоте, драгоценных камнях и великом дварфском арсенале, защищенном всем спектром ловушек, скрытых дверей, магических берегов и нежитью, оставшейся от убитых воинов-дварфов.

Лунные эльфы Ардипа прекратили охранять эти руины годы назад, так что авантюристы начали пытаться сразиться с опасностями Дома Камня. Аралия Серебряный Лук (N женщина лунный эльф жулик 5), ученица Элайт Кролнобер, изучала руины в течение последних нескольких месяцев, исследуя туннели и выводя из строя ловушки, понемногу прокладывая путь к центральной секции башни.

Наследие старого Севера

Большинство граждан городов Севере блаженно в неведении, не зная длинной и мучительной истории своей земли. Уотердип, Лускан, Секомбер, Невервинтер, Даггерфорд и многие другие поселения - преемники эльфийских, дварфских и человеческих королевств старых времен. Северные поселения с наиболее разнообразным населением (как правило, жители-дварфы, эльфы, гномы, халфлинги, полуэльфы, полуорки и люди) унаследовали многие из тех же самых проблем, перед которыми стояли их предки.

За тысячелетия на Севере не возникало желающих править им великих империй. Вместо этого невыразимое количество покинутых эльфийских деревень, разрушенных человеческих городов и павших dwarфских королевств оставили после себя склепы, могилы, шахты и башни, большинство из которых никогда не появились бы на какой-либо карте. Многие из этих разрушенных мест содержат тайны и скрытые ужасы, никогда не видевшие дневного света.

Место для приключений: Твердыня на границе

Гриммантл Кип ("Твердыня Мрачного Плаща") расположена на холме в центральной области Скал, по западным склонам, глядящим на Реку Мирар. Госелм Гонфри, немертвый король-вор Гриммантла, управляет опасной бандой воров, убийц и других объявленных вне закона, решив возродить королевство, которое он поклялся заполучить при жизни.

Предыстория

Пограничное королевство Гриммантл было основано людьми в восточных Скалах в 272 DR, в течение длинного перерыва в оркских атаках. В 304 DR Лорд Гонфри узурпировал трон после убийства старого короля, но он правил лишь год, прежде чем в свою очередь был убит отравленной стрелой убийцы. Народ Гриммантла захоронил своего ненавидимого "короля-вора" глубоко под Скалами. Двумя годами позже Гриммантл был уничтожен ордой орков Тысяча Мук, продвигающейся к Невервинтеру и Иллуску.

Гонфри дремал в смерти в течение столетий, но его история не была закончена. В месяцы, предшествующие Времени Неприятностей, бог смерти Миркул возжелал подарить Гонфри дар немерти и преобразовал его в рыцаря смерти (MM2). Планы, которые Миркул строил в отношении своего нового служителя, были навсегда утеряны, когда сам бог погиб в Уотердипе. Гонфри годами блуждал по Северу и наконец возвратился домой, в руины Гриммантла.

Вернувшись в свою старую твердыню, Гонфри собрал маленькую банду людей, которая, как он надеется, станет основой нового королевства. При помощи иллюзий Куазрель Номмингтун, своего "придворного мага", Гонфри скрывает свою природу нежити от других, даже при случае обедая с ними.

Особенности твердыни

На твердыне все еще видны следы шрамов древних оркских атак, включая проломленные стены, разбитые крыши и сломанные ворота и двери.

Охранники Гонфри, которые в настоящий момент на службе, размещены как отмечено, но те, кто не на дежурстве, могут быть найдены в любой общественной области твердыни.



Помеченные области

Следующие области помечены на карте Гриммантл Кипа.

1. Внешняя область

Вековая каменная стена вокруг этой заброшенной твердыни возвышается примерно на 10 футов. В отдаленном прошлом это место, очевидно, было много раз атаковано, судя по пробоям и толстым трещинам, паутинам расползающимся по его стенам. У подножия полуобрушенных зубчатых стен твердыни лежат упавшие камни и остатки строительного раствора, и сорняки растут там, где некогда были большие ворота.

2. Входной путь (EL 7 или 9)

Эта проложенная дорожка из ломаного камня ведет через открытые арочные ворота к паре забаррикадированных дверей — очевидно, главному входу в твердыню. Тернистая ежевика, крапива и сорняки растут с обеих сторон дорожки. На дальней восточной и западной сторонах внутренней стены каменные лестницы ведут к 5-футовому проходу через вал. Обшитая железными полосами деревянная входная дверь твердыни забаррикадирована с внутренней стороны.

Забаррикадированные двери: 1-1/2 дюйма толщиной; твердость 5; hp 30 каждая; DC поломки 22.

Существа: Четыре головореза стоят на страже на дорожке прямо внутри области ворот в течение дня. Они не особенно начеку, и один или двое обычно спят.

Охранники (4): Мужчина и женщина человек жулик 1/боец 2; CR 3; Средний гуманоид; HD 1d6 плюс 2d10; hp 14; Инициатива +3; Скорость 30 футов; AC 17, касание 13, застигнутый врасплох 14; Базовая атака +2; Захватывание +3; Атака или полная атака +5 рукопашная (1d6+1/19-20, мастерской работы короткий меч) или +6 дальнбойная (1d8+1/x3, мастерской работы композитный длинный лук); SA атака крадучись +1d6; SQ нахождение ловушек; AL NE; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +5, Воля +0; Сила 12, Ловкость 17, Телосложение 11, Интеллект 14, Мудрость 11, Харизма 10.

Навыки и умения: Оценка +4, Блеф +4, Подъем +4, Искусство Побега +7, Подделка +4, Сбор Информации +4, Скрытность +7, Запугивание +4, Прыжок +4, Слушание +4, Бесшумное Движение +7, Поиск +6, Чувство Мотива +4, Обнаружение +4, Кувырок +7; Боевые Рефлексы (В), Увертливость (В), Быстрая Перезарядка, Головорез, Фокус Оружия (короткий меч).

Языки: Чондатанский, Общий, Иллусканский, Оркский.

Атака крадучись (Ex): Охранник наносит дополнительно 1d6 пунктов урона при любой успешной атаке против застигнутой врасплох или замкнутой цели или против цели, потерявшей свой бонус Ловкости по любой причине. Этот урон также применяется к дальнбойным атакам против целей на расстоянии до 30 футов. Существа с укрывательством, существа без заметной анатомии и существа, иммунные к дополнительному урону от критических ударов иммунны к атакам крадучись. Вринт может поставлять несмертельный урон своей атакой крадучись, но только при использовании оружия, разработанного для этой цели, типа сапа (блэк джек).

Нахождение ловушек (Ex): Охранник может находить, разоружать или обходить ловушки с DC 20 или выше. Он может использовать навык Поиска для нахождения и навык Поломки Устройства для разоружения магических ловушек (DC 25 + уровень заклинания, которым она создана). Если его результат проверки Поломки Устройства превышает DC ловушки на 10 или больше, он обнаруживает, как обойти ловушку без ее срабатывания или разоружения.

Имущество: +1 подбитый кожаный доспех, мастерской работы короткий меч, мастерской работы композитный длинный лук (+1 бонус Силы) с 10 стрелами, микстура пятна, микстура лечения легких ран, рожок, 5 gr.

Тактика: Охранники немедленно бросают вызов любому приближающемуся к твердыне по входному пути, требуя сказать, что за дела у них в Гриммантл Кипе. Торговцев и караваны с товарами на продажу приглашают, всех остальных просят сдать оружие перед входом. Если их спросить, охранники в качестве владельца твердыни называют Лорда Гонфри. Существенная взятка (10 gr каждому охраннику) позволяет посетителям сохранить оружие и получить эскорт к Лорду Гонфри.

Если завязывается ссора, четыре охранника вместе нападают на самого большого противника, как правило бойцовского типа. Они сначала используют свои арбалеты, если есть достаточно времени беспрепятственно стрелять перед вступлением в рукопашную. Как только один из охранников падет, остающиеся берут рожки, чтобы вызвать помощь, и еще четыре охранника прибывают через 5 раундов после этого.

3. Главный вход

Входная комната этой твердыни имеет 15-футовой высоты стены, на которых видны следы войны, как и на стенах снаружи. На полу полно грязи и сломанных каменных плит. Три прохода, ведущие из комнаты, кажется, когда-то были с дверьми, но теперь их нет.

Если охранники сопровождают сюда РС, один из них идет сообщить Гонфри, что есть посетители, а остальные остаются с персонажами.

4. Навозная куча (EL 7)

Кучи гниющего мусора и отходов покрывают пол этой сырой, темной палаты, и воздух сильно пахнет зловонием. Четыре прорези для стрел, высотой 2 фута и шириной 6 дюймов каждый, выстроились вдоль южной стены комнаты. Писк паразитов идет откуда-то из-под мусора.

Жители твердыни сбрасывают сюда мусор.

Существа: Здесь живут осквины, питаются по ночам мусором.

Осквины (7): CR 1; Маленькая магическая тварь; HD 1d10+4; hp 9; Инициатива +1, Скорость 40 футов, копанье 5 футов, AC 15, касание 12, застигнутый врасплох 14, Базовая атака +1, Захватывание -1, Атака или полная атака +5 рукопашная (1d 6+3, укус), SQ темновидение 60 футов, видение при слабом освещении, нюх, AL N, Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +3, Воля+1; Сила 14, Ловкость 13, Телосложение 19, Интеллект 1, Мудрость 12, Харизма 2
Навыки и умения: Подъем +3, Скрытность +10, Слушание +6, Бесшумное Движение +6; Фокус Оружия (укус).

Тактика: Осквины отчаянно защищают свою территорию и нападают на первого же, кто входит в комнату.

5. Пост охраны (EL 7 или 9)

Четыре прорези для стрел в южной стене этой комнаты позволяют легко защищать эту часть твердыни. Бревно служит как обчим стулом для охранников, а лестница на северной стене ведет к двери-ловушке в потолке.

Гонфри имеет охрану, постоянно несущую свои обязанности.

Существа: Эта область укомплектована четырьмя охранниками в течение дня и четырьмя аллипами ночью.

Охранники (4): см. область 2 для статистики.

Аллипы (4): hp 16 каждый; см. "Руководство Монстров".

Тактика: Охранники требуют, чтобы посетители назвали себя и заявили о своем деле. Если их не ожидают, посетителям, прибывшим ночью, предлагают покинуть область и возвращаться утром, когда охраны "сможет получше взглянуть" на них. Регулярные охранники могут быть подкуплены, чтобы открыть забаррикадированные двери к твердыне, но аллипы - нет. Охранники стреляют из своих луков в любого, блуждающего по земле или пытающегося открыть забаррикадированные двери. Аллипы используют свою специальную атаку бормотания, а затем нападают на вторгшихся.

Если бой вспыхивает здесь, охрану немедленно поднимают по тревоге. Тремя раундами позже четыре охранника прибывают из области 7. Вринт (см. область 6) немедленно сообщает об атаке Гонфри в области 10.

Ночная битва с аллипами привлекает внимание области 7 за 1d4 раундов. Прибыв, охранники держатся позади, пока не будут побеждены аллипы.

Развитие: Ночью охранники спят в области 9. В течение дня аллипы присоединяется к Гонфри в области 10.

6. Великий зал (EL 10 или 12)

Эта палата служит тронной комнатой и палатой для аудиенций. Прочитайте или перефразируйте следующее, чтобы объяснить присутствие или отсутствие Вринта.

Стены этого великого каменного зала в высоту 20 футов. Остатки фресок на стенах указывают на прежнюю элегантность этого места. 10-футового диаметра отверстие в потолке показывает, что шахта, открывающаяся в сланцевой крыше, едва прикрыта соломой.

Первоначального трона короля нет, и Гонфри поручил Вринту, человеку, столь же квалифицированному в резьбе по дереву, сколь и в убийстве, вырезать новый.

Существа: Если не звучит тревога, то, когда прибывают персонажи, Вринт деловито вырезает трон, ему помогают два охранника. Иначе он готовится встретить вторгшихся, как отмечено в секции Тактики ниже.

Вринт: Мужчина человек жулик 5/убийца 4; CR 9; Средний гуманоид; HD 9d6+18; hp 49; Инициатива +4; Скорость 30 футов; AC 18, касание 14, застигнутый врасплох 18; Базовая атака +6; Захватывание +7; Атака +9 рукопашная (1d4+2/17-20, +1 острый кинжал) или +11 дальнобойная (1d4+1/19-20, +1 ручной арбалет); Полная атака (1d4+2/17-20, +1 острый кинжал) или +11/+6 дальнобойная (1d4+1/19-20, +1 ручной арбалет); SA смертельная атака, атака крадучись +5d6, заклинания; SQ уклонение, улучшенная странная увертливость, сопротивление отравлению, использование яда, чувство ловушки +1, нахождение ловушек, странная увертливость; AL LE; Спасброски: Стойкость +4 (+6 против яда), Рефлексы +12, Воля +2; Сила 12, Ловкость 18, Телосложение 14, Интеллект 16, Мудрость 10, Харизма 14.

Навыки и умения: Оценка +5, Баланс +6, Блефе +12, Ремесло (резьба по дереву) +11, Расшифровка Записи +9, Дипломатия +6, Маскировка +7, Искусство Побега +16, Подделка +11, Скрытность +16, Запугивание +14, Прыжок +3, Бесшумное Движение +16, Профессия (лесоруб) +8, Чувство Мотива +7, Обнаружение +9, Кувырок +16, Использование Веревки +9; Боевая Экспертиза, Точный Чистый Выстрел, Быстрая Перезарядка, Неподвижное Заклинание, Фокус Оружия (кинжал).

Языки: Чондатанский, Общий, Дварфский, Иллусканский, Оркский.

Смертельная атака (Ex): Если Вринт изучает свою жертву в течение 3 раундов и затем делает атаку крадучись рукопашным оружием, которое успешно наносит урон, атака крадучись может также или парализовать, или убить цель (на выбор Вринта). Если жертва проваливает DC 17 спасбросок Стойкости против эффекта убийства, она умирает. Если спасбросок терпит неудачу против эффекта паралича, жертва беспомощна и неспособна действовать 1d6+4 раундов. Если спасбросок преуспевает, атака - просто нормальная атака крадучись. Как только Вринт закончил 3 раунда изучения, он должен делать смертельную атаку в пределах следующих 3 раундов.

Атака крадучись (Ex): Вринт наносит дополнительно 5d6 пунктов урона при любой успешной атаке против застигнутой врасплох или замкнутой цели или против цели, потерявшей свой бонус Ловкости по любой причине. Этот урон также применяется к дальнобойным атакам против целей на расстоянии до 30 футов. Существа с укрывательством, существа без заметной анатомии и существа, иммунные к дополнительному урону от критических ударов иммунны к атакам крадучись. Вринт может поставлять несмертельный урон своей атакой крадучись, но только при использовании оружия, разработанного для этой цели, типа сапа (блэк джек).

Уклонение (Ex): Если Вринт подвергнут любому эффекту, который обычно позволяет ему делать попытку спасброска Рефлексов для половины урона, он не получает урона вообще при успешном спасброске и половину урона - если спасбросок терпит неудачу.

Улучшенная странная увертливость (Ex): Вринт не может быть замкнут и может только атакован исподтишка только персонажем, имеющим по крайней мере тринадцать уровней жулика.

Использование яда: Вринт квалифицирован в использовании яда и никогда рискует случайно отравиться при применении яда на оружии.

Нахождение ловушек (Ex): Вринт может находить, разоружать или обходить ловушки с DC 20 или выше. Он может использовать навык Поиска для нахождения и навык Поломки Устройства для разоружения магических ловушек (DC 25 + уровень заклинания, которым она создана). Если его результат проверки Поломки Устройства превышает DC ловушки на 10 или больше, он обнаруживает, как обойти ловушку без ее срабатывания или разоружения.

Странная увертливость (Ex): Вринт сохраняет свой бонус Ловкости к классу доспеха даже, когда застигнут врасплах или преследуется невидимым противником (он все же теряет свой бонус Ловкости, если парализован или иначе обездвижен).

Известные заклинания убийцы (4/2 в день; уровень заклинателя 4-й): 1-й — *маскировка себя, прыжок, сон* (DC 13), *истинный удар*; 2-й — *невидимость, подъем паука, необнаружимое мировоззрение*.

Имущество: +1 *подбитый кожаный доспех*, +1 *острый кинжал*, +1 *ручной арбалет* с 10 зарядами, 3 дозы *яда вверна* (ранение DC 17, начальный 2d6 Телосложения, вторичный 2d6 Телосложения), 50 гр.

Охранники (2); См. область 2 для статистики.

Тактика: Едва услышав тревогу, Вринт накладывает на себя *подъем паука* и *невидимость* и бежит, чтобы предупредить Лорда Гонфри в области 10, затем возвращается эту палату, где использует *подъем паука*, чтобы занять высокое положение на далекой стене, вне досягаемости любых мечей. Он выстреливает отравленные арбалетные заряды в любых заклинателей, в то время как его помощники связывают вторгшихся рукопашной. Звуки боя в этой палате могут легко быть услышаны (DC Слушания 10) в любой из областей 1, 9, 10 и 11. Четыре охранника прибывают, чтобы присоединиться к бою, через 5 раундов после начала борьбы.

7. Обеденный зал/кухня (EL 7 или 10)

Грубо высеченный деревянный стол тянется вдоль северной стены. С полдюжины освежеванных кроликов лежит на столе рядом с грудой репы и сушеных трав. Бочки эля и воды стоят под столом. Комната также содержит три маленьких квадратных столика и многочисленные скамьи.

Когда эта комната функционировала как библиотека Гриммантла, она содержала налоговые бухгалтерские книги, записи о рождениях и другие документы государства. Теперь охранники используют ее, чтобы готовить и потреблять пищу. Охрана чистит и готовит продовольствие на длинном столе вдоль северной стены, затем готовит его в большом каменном камине, который служит временной духовкой. Большинство пищи - тушеное или жареное мясо.

Существа: Четыре охранника в этой палате обычны, готовящие пищу или закусывающие тушенкой и элем.

Охранники (4); См. область 2 для статистики.

Тактика: Охранники не ожидают борьбы в этой комнате. Выхватывая оружие, они опрокидывают столы, пинают скамьи на путь персонажам и причиняют так много волнения, насколько возможно, чтобы подготовить твердыню к присутствию вторгшихся.

Громкая борьба в этой комнате (DC Слушания 10) приведет сюда из области 6 Вринта и его двух помощников за 5 раундов, если с ними уже не разделались.

8. Арсенал

Ряды тяжелых арбалетов висят на каждой из стен этой большой палате. На полу - заряды, стрелы, клинки, доспехи и пара деревянных щитов.

Эта защищенная область размещает текущий арсенал твердыни. Охранники Гонфри забрали большинство этого оснащения в набегах на торговые фургоны, путешествующие к Мирабару. Рыцарь смерти надеется экипировать свою армию при помощи своего постоянно растущего тайника.

Деревянная Дверь: 1-1/2 дюймов толщиной; твердость 5; hp 15; DC поломки 18; DC Открывания Замка 20.

Сокровище: Палата содержит 20 тяжелых арбалетов с 400 зарядами, +1 *цепную кольчугу*, 5 комплектов кожаный доспехов, 2 комплекта подбитых кожаных доспехов, 8 кинжалов, *кинжал мороза*, 3 длинных меча, 50 дротиков и 2 деревянных щита.

9. Бараки (EL 7 или 9)

Две дюжины грубо сделанных деревянных кроватей с соломенными матрасами выстроились вдоль восточной и западной стен этой палаты. Огонь пылает в двух каминах на южной стене.

Эта область - бараки охраны.

Существа: В любое время от четырех до восьми охранников отдыхает здесь.

Охранники (от 4 до 8); см. область 2 для статистики.

10. Палата короля-вора (EL 12)

Стены этой богатой палаты украшены драпировками и гобеленами, изображающими рыцарей в битве. В центре комнаты стоит огромная квадратная кровать, покрытая тонкими простынями и тяжелым одеялом. Декоративно орнаментированный деревянный стол с соответствующим стулом и немаленький платяной шкаф завершают обстановку.

Гонфри не экономил, заполнив свою палату королевскими атрибутами, которыми он наслаждался при жизни. Его платяной шкаф полон нарядов, купленных в Невервинтере.

Существо: Гонфри проводит большинство своего времени в этой палате, появляясь только обедать со своими отрядами и помогать отбивать вторгшихся. Хотя рыцарю смерти не нужен отдых, он каждую ночь делает вид, что спит здесь. Он использует свое *кольцо маскировки себя*, чтобы выглядеть как живущий человек всякий раз, когда ожидает встречи со своим войском.

Госелм Гонфри: Мужчина человек рыцарь смерти (MM2) боец 9; CR 12; Средняя нежить (увеличенный гуманоид); HD 9d12; hp 58; Инициатива +3; Скорость 20 футов.; AC 27, касание 13, застигнутый врасплах 22; Базовая атака +9; Захватывание +16; Атака +16 рукопашное касание (1d8+3 плюс 1 Телосложение [DC 17 Воли отменяет урон Телосложения и половинит нормальный урон], касание) или +20 рукопашная

(1d10+14/17-20, +2 *полуторный меч*); Полная атака +16 рукопашное касание (1d8+3 плюс 1 Телосложение [DC 17 Воли отменяет урон Телосложения и половинит нормальный урон], касание) или +20/+17 рукопашная (1d10+14/17-20, +2 *полуторный меч*); SA взрыв бездны; SQ уменьшение урона 15/магия, темновидение 60 футов, иммунитет к холоду, электричеству и полиморфу, сопротивление заклинаниям 20, вызов верхового животного, иммунитет к изгнанию, последователи-нежить, черты нежити; AL LE; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +6, Воля +7; Сила 25, Ловкость 16, Телосложение -, Интеллект 15, Мудрость 14, Харизма 17.

Навыки и умения: Подъем +14, Дипломатия +8, Приручение Животного +11, Запугивание +11, Прыжок +14, Поездка +11, Чувство Мотива +6; Раскол (В), Боевая Экспертиза (В), Мастерство Экзотического Оружия (полуторный меч) (В), Великий Раскол (В), Великий Фокус Оружия (полуторный меч), Улучшенный Критический (полуторный меч), Лидерство, Силовая Атака (В), Фокус Оружия (полуторный меч), Специализация Оружия (полуторный меч).

Языки: Общий, Иллусканский, Эльфийский, Оркский.

Взрыв бездны (Su): Однажды в день Гонфри может производить 20-футового радиуса шар естественного огня. Эта атака имеет дальность 760 футов и наносит 9d6 пунктов урона (половина огненного и половина божественного; DC 17 Рефлексов - половина урона только от огня).

Вызов верхового животного (Su): Гонфри может вызывать одиночное извергское верховое животное до 4 HD, чтобы оно служило его верховым животным. Его последнее верховое животное было убито, и он не может вызвать другое в течение еще 6 месяцев.

Иммунитет к изгнанию (Ex): Гонфри не может быть изгнан, но он может быть выслан в Девять Адов при помощи заклинания *святое слово*.

Последователи-нежить: Гонфри может привлекать 18 HD меньшей нежити в последователи (гхолы, джасты, средние скелеты, духи или зомби) в пределах 200-мильного радиуса. Он большинство времени подавляет эту способность, потому что он предпочитает мертвым компанию живых.

Черты нежити: Гонфри иммунен к воздействующим на разум эффектам, яду, эффектам сна, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам и любому эффекту, который требует спасброска стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен. Он не подвержен дополнительному урону от критических попаданий, не смертельному урону, урону способностей его показателям физических способностей, иссушению способности, иссушению энергии, усталости, истощению или смерти от массивного урона. Он не может быть поднят, а восстановление работает, только если он пожелает. Он имеет темновидение до 60 футов.

Имущество: +2 *нагрудник*, +2 *полуторный меч*, *перчатки силы огра*, *кольцо маскировки себям*, 900 gr.

Тактика: Гонфри бесстрашен в битве. Когда он обнаруживает вторгшихся, он немедленно рвется в бой, размахивая мечом. Поскольку он предпочитает держать свой статус нежити в тайне, он не использует свой взрыв бездны, если ему не кажется, что он проигрывает бой.

11. Палата мага (EL 10)

Эта роскошная спальная палата снабжена шикарным ковром, тонко вырезанным стулом, декоративным столом в орнаменте и изящной кроватью.

Всю мебель в этой комнате изготовил Вринт (см. область 6).

Ловушка: Каменная дверь-ловушка в эту комнату не дает посетителям удивить Куазрель.

Каменная дверь: 6 дюймов толщиной, твердость 8, hp 90; DC поломки 26.

Сигнальная ловушка: CR 2; магическое устройство; переключение по месту; эффект заклинания (тревога [ментальная], волшебник 1-го уровня); DC Поиска 16, DC Поломки Устройства 26.

Существо: Куазрель Номмингтун, "придворный маг" Гриммантла, занимает эту палату. Колдун заверила свою лояльность Гонфри, но видит в нем средство для достижения главного — а именно богатства и силы. Как только она превзойдет его в силе и навыках, она планирует убить его и взять контроль над твердыней. Тем временем ее заклинания иллюзий помогают Гонфри скрывать свой статус нежити от других.

Куазрель Номмингтун: Женщина человек колдун 10; CR 10; Средний гуманоид; HD 10d4; hp 25; Инициатива +5; Скорость 30 футов; AC 15, касание 11, застигнутый врасплох 14; Базовая атака +5; Захватывание +6; Атака или полная атака +7 рукопашная (1d4+2/19-20, +1 *кинжал*); SQ фамильяр, выгоды фамильяра; AL NE; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +4, Воля +8; Сила 12, Ловкость 13, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 20.

Навыки и умения: Блеф +18, Концентрация +12, Дипломатия +7, Маскировка +6, Запугивание +7, Слушание +6, Колдовство +12, Обнаружение +3; Настороженность *, Тайная Подготовка, Великий Фокус Заклинания (иллюзия), Улучшенная Инициатива, Максимизирование Заклинание, Фокус Заклинания (иллюзия).

Языки: Чондатанский, Общий, Дварфский, Эльфийский, Иллусканский, Оркский.

Фамильяр: Фамильяр Куазрель - летучая мышь по имени Ифсо. Фамильяр использует лучшие из своих базовых бонусов спасбросков и Куазрель. Способности и характеристики существа подытожены ниже.

Выгоды Фамильяра: Куазрель получает специальные выгоды от наличия фамильяра. Это существо предоставляет Куазрель +3 бонус по проверкам Слушания.

Настороженность (Ex): * Ифсо предоставляет своему владельцу Настороженность, пока находится в пределах 5 футов.

Эмпатическая связь (Su): Куазрель может общаться телепатически со своим фамильяром на расстоянии до 1 мили. Владелец имеет такую же связь с предметами или местом, что и фамильяр.

Доля заклинаний (Su): Куазрель может любым заклинанием, которое она накладывает на себя, также затрагивать своего фамильяра, если он находится в пределах 5 футов от нее. Она может также накладывать заклинание с целью "на себя" на своего фамильяра.

Известные заклинания колдуна (6/8/7/7/6/4 в день; уровень заклинателя 10-й): 0-й — *кислотный всплеск*, *обнаружение магии*, *электрический толчок* (МАГ), *звук привидения* (DC 17), *свет*, *рука мага*, *исправление*, *читать магию*, *палка* (ПОД); 1-й — *жур*, *узнать защиты*, *магическая ракета*, *сон* (DC 16), *истинный удар*; 2-й — *когти тьмы* (DC 19), *электрическая петля Гедли* (МАГ) (DC 17), *малый образ* (DC 19), *зеркальное*

изображение; 3-й — смещение, спешка, главный образ (DC 20); 4-й — призрачный убийца (DC 21), теневое призывание (DC 21); 5-й — кажущееся (DC 22).

Имущество: наручи доспеха +2, амулет естественного доспеха +2, +1 кинжал, 2 микстуры лечения серьезных ран, 100 гр.

Ифсо: Фамильяр летучая мышь; CR —; Мизерная магическая тварь; HD 10d8; hp 13; Инициатива +2; Скорость 5 футов., полет 40 футов (хорошо); AC 21, касание 16, застигнутый врасплох 19; Базовая атака +5; Захватывание -12; Атака или полная атака —; Пространство/досыгаемость 1 фт./0 фт.; SQ Слепое чувство 20 футов, доставка заклинаний касанием, улучшенное уклонение, видение при слабом освещении, говорить с летучими мышами, говорить со владельцем; AL NE; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +5, Воля +9; Сила 1, Ловкость 15, Телосложение 10, Интеллект 10, Мудрость 14, Харизма 4.

Навыки и умения: Блеф +10, Концентрация +12, Маскировка -2, Скрытность +18, Слушание +8, Бесшумное Движение +6, Обнаружение +8; Настороженность.

Доставка заклинаний касанием (Su): Ифсо может доставлять заклинанию касания для Куаэрель (см. Фамильяры в "Руководстве Игрока").

Улучшенное уклонение (Ex): Если Ифсо подвергнута любому эффекту, который обычно позволяет ей делать попытку спасброска Рефлексов для половины урона, она не получает урона вообще при успешном спасброске и половину урона - если спасбросок терпит неудачу.

Говорить с летучими мышами (Ex): Ифсо может говорить с летучими мышами и ужасными летучими мышами. Такая связь ограничена интеллектом соответствующих существ.

Говорить со владельцем (Ex): Ифсо может связываться устно с Куаэрель. Другие существа не понимают эту связь без магической помощи.

Навыки: * Ифсо имеет +4 расовый бонус на проверки Обнаружения и Слушания. Она теряет эти донусы, если ее слепое чувство не действует.

Тактика: Куаэрель пытается изворачиваться или обманом выйти из боя, если удивлена мощными вторгшимися. Она не желает умирать за Гонфри и может раскрыть его статус нежити, чтобы избежать смерти. Вынужденная биться, она накладывает на себя *смещение*, а затем обращается к своим заклинаниям теневой магии.

Сокровище: Под кроватью - три сундука, содержащие одежду, карты и книги. Колдун не держит здесь никаких сокровищ.

Завершение приключения

Как только Гонфри убит, все выжившие охранники его банды рассеиваются. Если и Куаэрель и Вринт выживают, они объединяются и начинают строить свои собственные планы набегов на руины Севера, надеясь стать бандитскими лордами.

Глава 10: Артефакты Прошлого

Многие из утерянных империй Фаэруна могли похвастаться магией, способной поколебать мир. Многие из более опасных артефактов этого периода давно уже были разрушены или захоронены. Однако, иногда одна из этих древних реликвий всплывает на поверхность среди запасов сокровищ некоего устрашающего монстра или в руках мощного NPC, связанного с древним прошлым.

Хотя и менее мощные, чем великие артефакты, созданные магами старых времен, многие из этих древних магических изделий - сами по себе мощные инструменты. Некоторые были весьма распространены на пике империй, породивших их, но другие даже тогда были редки или уникальны. Все они теперь весьма редки, и многие историки и мудрецы хорошо бы заплатили за возможность их исследовать.

Описания магических изделий

Следующие магические изделия были разработаны и созданы гражданами утерянных королевств Фаэруна.

Оружие

Оружие различных видов - возможно, самые обычные устройства, которые можно найти среди руин утерянных империй. Волшебники и клерики этих давно мертвых королевств произвели неизмеримое количество простого +1 или +2 оружия и комплектов доспехов, многие из которых используются до сих пор. Однако, некоторые из специальных способностей, популярных в старые времена, теперь весьма редки.

Описания специальных способностей магического оружия

Ниже описаны две специальные способности, которые нечасто можно заметить на Фаэруне наших дней. Оружие со специальной способностью должно иметь по крайней мере +1 зачарованный бонус.

ТАБЛИЦА 10-1: СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ
МАГИЧЕСКОГО/ПСИОНИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ

Специальная способность	Базовый модификатор цены
Вытягивание сил	+8,000 gr
Посылание	+4 бонус *

* Добавляется к зачарованному бонусу из Таблицы 7-9: Оружие в "Руководстве Ведущего" для определения полной рыночной цены.

Вытягивание сил: Специальная способность вытягивания сил может быть добавлена только к рукопашному оружию. Оружие с этой способностью иссушает психическую энергию пораженного существа и передает ее владельцу, таким образом производя следующие эффекты.

- Любое существо, имеющее запас очков псионической силы, теряет 1 очко силы, когда поражено оружием вытягивания сил, как если бы оно израсходовало это количество, чтобы проявить псионическую силу. Существо может восстанавливать очки силы как обычно на отдыхе или любыми другими нормальными средствами восстановления очков силы.
- Владелец, имеющий запас очков силы, получает 1 очко силы после нанесения удара существу, имеющему запас очков силы, пси-подобные способности или подобные заклинаниям способности, описанные по происхождению как псионические. Очки силы, полученные при помощи оружия вытягивания сил, могут восстановить израсходованные очки силы, но не могут увеличить текущее количество очков силы владельца выше его нормального максимума.
- Владелец, не имеющий запаса очков силы, ничего не получает от удара, хотя и может иссушать очки силы существ, обладающих запасами очков силы. Оружие вытягивания сил было популярно среди лордов клинка древнего Джаамдата, многие из которых были мощными психическими воинами и псионами.

Умеренный психометаболизм; ML 6-й; Создание Псионического Оружия и Доспехов; Цена +8,000 gr.

Посылание: Оружие с этой способностью транспортирует любое существо, которого ударяет, к месту на выбор владельца при естественном броске 20, сопровождаемом успешным броском для подтверждения критического попадания. Владеющий должен выбрать место назначения противника как свободное действие, когда сделан подтверждающий бросок. Вбранное место должно быть местом, которое владелец лично посетил или видел, и оно должно быть на том же самом плане, что и

владелец в это время. Если никакое место не обозначено, противник не транспортируется. Эта способность в остальном функционирует подобно заклинанию *телепорт*.

Сильное призывание; CL 17-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *круг телепортации*; Цена: +4 бонус.

Определенное оружие

Самое известное магическое оружие прошлого имеет определенное происхождение и уникальные силы.

ТАБЛИЦА 10-2: ОПРЕДЕЛЕННОЕ ОРУЖИЕ

Определенное оружие	Рыночная цена
<i>Светлый лук Делимбайры</i>	6,800 gp
<i>Камни пращи арматора (50)</i>	12,305 gp
<i>Проворный шаг</i>	18,310 gp
<i>Копье Моргура</i>	52,305 gp

Камни пращи арматора: Эти +1 пули для пращи были созданы специально для Саммкола Чертополоха, одного из двух халфлингов-арматоров Миф Драннора. Каждый камень производит эффект *замедления* (DC 14 Воля - отменяет) на любое существо, которое ударяет, чтобы более короткие ноги халфлинга не оказались невыгодными при поиске преступника. Около двухсот камней пращи арматора было создано до убийства Саммкола в 519 DR. Эти изделия обычно можно найти комплектами по пятьдесят.

Слабое превращение; CL 5-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *замедление*; Цена 12,305 gp за 50 камней; Стоимость 6,305 gp + 480 XP за 50 камней.

Светлый лук Делимбайры: Созданный из древесины фандара перед падением Иэрлэнна, этот +1 композитный длинный лук (+4 бонус Силы) палает серебряным светом, эквивалентом таковому факела. Стрела, выстреленная из этого длинного лука, в полете становится посеребренным оружием, и любое существо, пораженное ей, подвержено эффектам серебряного огня *фейри*. Оружие никогда не возвращалось из павшего Миф Глорача, и легенды утверждают, что оно все еще находится в Городе Светков.

Слабое воплощение; CL 4-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *огонь фейри*; Цена 6,800 gp; Стоимость 3,800 gp + 240 XP.

Проворный шаг: Маленькое количество этих псионически усиленных + 2 коротких мечей были подняты со дна Вилонского Предла путешествующим торговцем Водарном (CN мужчина водный дженази жулик 7), продававшим возвращенные затонувшие сокровища на рынках по всему Драконьему Пределу. Дженази утверждал, что лезвия подняты из руин затонувшего джаамдатанского города, известного как Коррант.

Псионический персонаж, владеющий *проворным шагом*, может предпринимать действие движения вместо полнораундового действия, чтобы стать псионически сосредоточенным. Псионический владелец также получает Подъем Стен как бонусное умение, но только пока он несет оружие в руке. Кроме того, псионически сосредоточенный владелец *проворного шага* может расходовать свой псионический фокус, чтобы получить +10 бонус по одиночной проверке Прыжка.

Умеренный психометаболизм; ML 5-й; Создание Псионического Оружия и Доспехов, Псионическая Медитация, Подъем Стен; Цена: 18,310 gp; Стоимость 9,310 gp + 720 XP.

Копье Моргура: Унесенное из Иллуска налетчиками Утгара Гардолфссона, это тяжелое копьё из сумеречного дерева увенчано острием, вырезанным из кости дракона, и обьято розовым пламенем. После смерти его владельца оно перешло к одному из двенадцати сыновей Утгара, в конечном счете став традиционным оружием лидера племени Красного Пони. *Копье Моргура* было утеряно, когда вождь Красных Пони рискнул войти в Подземье через проход под курганом предков Одного Камня.

Копье Моргура - +1 длинное копьё блестящей энергии. Кроме того, любое существо, которого оно касается, покрывается розовым огнем *фейри* на 1 раунд.

Сильное превращение; CL 16-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *непрерывное пламя, огонь фейри, газообразная форма*; Цена 52,305 gp; Стоимость 26,305 gp + 2,080 XP.

Кольца

Магические кольца, созданные древними магами и клериками, оказались столь же долговечными, как и их оружие. Фактически, многие из обычных колец, типа колец защиты или *невидимости*, весьма стары, датируясь сотнями лет назад. Некоторые из колец, однако, остались затерянными в веках.

ТАБЛИЦА 10-3: КОЛЬЦА

Кольцо	Рыночная цена
<i>Извергское кольцо</i>	30,000 gp
<i>Создания</i>	33,000 gp
<i>Нашептанных мыслей</i>	50,000 gp

Описания колец

Следующие кольца можно изредка встретить в запасах сокровищ монстров, в затерянных могилах или в других скрытых местах.

Кольцо создания: Эта изящная двойная платиновая полоска напоминает два переплетающихся языка пламени. Носящий его может использовать *малое создание* три раза в день и *главное создание* однажды в день. Каждая из этих функций требует своего командного слова.

Умеренное призывание; CL 9-й; Сковать Кольцо, *малое создание*, *главное создание*; Цена 33,000 gp.

Извергское кольцо: *Извергские кольца* выглядят как маленькие, ржавые полоски иззубренного железа. Однажды в день носящий *извергское кольцо* может принимать форму любого извергского существа, демона или дьявола, которое может быть вызвано заклинанием *вызов монстра I, II, III* или *IV*. Только одна форма может быть принята при каждом использовании, но носящий получает все экстраординарные, подобные заклинаниям и сверхъестественные способности принятой формы. Тип носящего изменяется на аутсайдер, делая его уязвимым к заклинаниям и эффектам, которые затрагивают злых аутсайдеров. Эффекты, которые иначе выслали бы носящего на другой план, вместо этого немедленно заканчивают эффект, оставляя носящего пораженным на 1 раунд. Иначе, преобразование продолжается 12 минут.

Связывающие демонов нары (НВ) создали множество этих причудливых колец, чтобы иметь возможность принимать формы извергских существ. Некоторые использовали свои *извергские кольца*, чтобы биться рядом с вызванными демонами; другие использовали их, чтобы принять более соответствующую форму для вызванных извергов.

Умеренное превращение; CL 12-й; Сковать Кольцо; *форма изверга* (РИФ); Цена 30,000 gp.

Кольцо нашептанных мыслей: *Кольцо нашептанных мыслей* позволяет носящему его полонить противников издалека. Носящий может использовать *шепчущий ветер* три раза в день, *предложение* однажды в день и *массовое предложение* однажды в неделю. Любой из эффектов *предложения* может по желанию использоваться в соединении с функцией *шепчущего ветра*. В таком случае *массовое предложение* нацеливается на все существа в области *шепчущего ветра*, принимая во внимание, что *предложение* нацеливается на одно случайно определяемое существо в области *шепчущего ветра*.

Умеренное зачарование; CL 11-й; Сковать Кольцо, *шепчущий ветер*, *массовое предложение*; Цена 50,000 gp.

Скипетры

Скипетр - изящное устройство, выглядящее во многом подобно палочке или жезлу. Скипетры в общем более мощны, чем жезлы, но их сделать легче, чем посохи.

Скипетр может содержать одно или два заклинания до 7-го уровня. При вызове желаемого эффекта владелец использует уровень заклинателя (минимум 6-й) и DC спасброска, установленные изготовителем скипетра.

Физическое описание: Скипетры обычно делаются из бронзы, железа, серебра или другого металла и украшены резьбой или инкрустированы драгоценными камнями. Скипетр имеет длину примерно 2 фута и весит от 1 до 3 фунтов. Он имеет декоративный оголовник в форме когтя дракона, кристалла, сжатого кулака или некоторого подобно округленного объекта. Типичный скипетр имеет 10 очков жизни, твердость 8 и DC поломки 24.

Активация: Скипетры используют метод активации переключением заклинания, так что наложение заклинания из скипетра - обычно стандартное действие, не вызывающее атаку возможности. Чтобы активировать скипетр, владелец должен направить его или размахивать им.

Заряды: Скипетр имеет 50 зарядов при создании. Каждый из эффектов заклинаний, которые он содержит, можно использовать столько раз, сколько желательно, до предела остающихся в скипетре зарядов. Однако, скипетр, содержащий два заклинания, может требовать различного количества зарядов для каждого из эффектов. Заклинания с 1-го по 4-й уровень иссушают 1 заряд при использовании, в то время как заклинания с 5-го по 7-й уровень иссушают по 2 заряда.

Определенные скипетры

Поскольку скипетр может объединять два диаметрально различных эффекта заклинаний, большинство из них немногим подобны друг другу. Однако, два специфических вида скипетров часто создавались в древних землях: *взрывной скипетр нетерезов* и *серебряный анк Ра*.

ТАБЛИЦА 10-4: СКИПЕТРЫ

Скипетр	Рыночная цена
<i>Серебряный анк Ра</i>	33,750 gp
<i>Взрывной скипетр нетерезов</i>	48,000 gp

Взрывной скипетр нетерезов: Сравнительно короткий и с толстой рукояткой, *взрывной скипетр* содержит усиленный заряд молнии (10-й уровень заклинателя, 2 заряда), наносящий 15d6 пунктов урона электричеством, и максимизированную шокирующую хватку (7-й уровень заклинателя, 1 заряд), наносящую 30 пунктов урона электричеством.

Умеренное воплощение; CL 10-й; Создание Скипетра (см. выше), *заряд молнии*, *шокирующая хватка*; Цена 48,000 gp.

Серебряный анк Ра: Формой подобный петлеголовому кресту, *серебряный анк* был обычен в древнем Малхоранде. Чтобы использовать его, владелец должен взяться за петлю и направить основание креста на цель. *Серебряный анк* содержит заклинания *иссушающий свет* и *лечение серьезных ран* (оба - 10-й уровень заклинателя, 1 заряд).

Слабое воплощение и призывание; CL 10-й; Создание Скипетра (см. выше), *иссушающий свет*, *лечение серьезных ран*; Цена 33,750 gp.

Посохи

В отличие от колец и чудесных изделий, посохи несколько необыкновенны среди сокровищ павших земель. Поскольку это мощное оружие часто широко используются владельцами во время бедствий, большинство их к моменту падения владельцев имеет немного зарядов или вообще не имеет их. Таким образом, посохи, которые можно найти в руинах утерянных королевств Фаэруна, редко имеют больше горстки сохранившихся зарядов.

Описания посохов

Хоть они и изготовлены давно, следующие посохи все еще могут быть найдены в различных частях Фаэруна.

ТАБЛИЦА 10-5: ПОСОХИ

Посох	Рыночная цена
<i>Тирсус друида</i>	53,000 gp
<i>Меньший посох Сильверимуна</i>	70,000 gp

Меньший посох Сильверимуна: Алустриэль из Сильверимуна создала менее дюжины этих посохов. Каждый сделан из богатого вейрвуда, отделан тяжелыми серебряными инкрустациями и увенчан мягко пылающим лунным камнем. По крайней мере один *меньший посох Сильверимуна* лежит в руинах Хеллгейт Кипа; большинство других находятся в руках заклинателей, которым доверяет Леди Сильверимуна или в ее собственных хранилищах. Алустриэль иногда поручает посох достойному герою с добрым сердцем и сильным желанием помочь Серебряным Маршам.

Меньший посох Сильверимуна позволяет использование следующих заклинаний.

- *Тайное видение* (1 заряд)
- *Полет* (1 заряд)
- *Дверь измерений* (2 заряда)
- *Малая сфера неуязвимости* (2 заряда)
- *Оживление объекта* (3 заряда)
- *Цепная молния* (3 заряда)
- *Удержание монстра* (3 заряда)
- *Стенопроход* (3 заряда)
- *Стена силы* (3 заряда)
- *Силовая клеть* (4 заряда)

Сильное воплощение; CL 15-й; Создание Посоха, *оживление объекта, тайное видение, цепная молния, дверь измерений, полет, силовая клеть, удержание монстра, малая сфера неуязвимости, стенопроход, стена силы*; Цена 70,000 gp.

Тирсус друида: Лесной эльф-друид Краэнот Дриэль создал первый известный тирсус более шестисот лет назад. Великий друид был убит при защите Высокого Леса против сил танарукков из Хеллгейт Кипа. Его тирсус уволокли в эту грязную трещину как часть военной добычи лордов-демонов, но текущее его местоположение неизвестно.

Несколько из понесших тяжелую утрату аколитов Краэнота создали свои собственные версии этого посоха, чтобы почтить своего убитого мастера. Теперь существует множество вариантов, и они могут быть найдены в руках способных друидов на север до Люрквуда и на восток - до лесов Кормантора.

Типичный *тирсус друида* выглядит как скрюченный посох, вырезанный из цельной части дуба, сумеречного дерева или вейрвуда, с большой сосновой шишкой, надежно установленной в наверху. Его древко обернуто виноградной лозой, которая остается зеленой круглый год.

Тирсус друида позволяет использование следующих заклинаний.

- *Рост растений* (1 заряд)
- *Говорить с растениями* (1 заряд)
- *Оживление растений* (2 заряда)
- *Спрей шипов* (2 заряда)
- *Контроль растений* (3 заряда)

Сильное различие; CL 15-й; Создание Посоха, *оживление растений, контроль растений, рост растений, говорить с растениями, спрей шипов*; Цена 53,000 gp.

Чудесные изделия

Многие из древних империй, типа Нетерила и Кормантира, были знамениты разнообразием и изысканностью их магических изделий. Многие из более хрупких или "расходных" магических изделий разрушились в пыль после нескольких десятилетий, но другие оказались весьма долговечными.

ТАБЛИЦА 10-6: ЧУДЕСНЫЕ ИЗДЕЛИЯ

Предметы	Рыночная цена
<i>Упряжь доспеха +1</i>	1,500 gp
<i>Упряжь доспеха +2</i>	6,000 gp
<i>Гиразгизир (1/день)</i>	10,800 gp
<i>Упряжь доспеха +3</i>	12,500 gp
<i>Шлем Аоксара</i>	15,400 gp
<i>Гиразгизир (3/день)</i>	21,600 gp
<i>Упряжь доспеха +4</i>	24,000 gp
<i>Золотой шарик Силуваниди</i>	30,600 gp
<i>Упряжь доспеха +5</i>	37,500 gp
<i>Боевой плащ Викаэна</i>	38,000 gp

<i>Упряжь доспеха +6</i>	54,000 gp
<i>Упряжь доспеха +7</i>	73,500 gp
<i>Шарик бурь</i>	85,000 gp
<i>Упряжь доспеха +8</i>	96,000 gp
<i>Диадема Чилнота</i>	100,000 gp
<i>Телкира</i>	100,000 gp

Описания чудесных предметов

Чудесные изделия древнего Фаэруна были сработаны для разнообразия целей. Первоначальная цель каждого из предметов дается в его описании ниже, наряду с его способностями.

Шлем Аоксара: Аоксар, великий дварфский герой Аммариндара, сработал этот металлический шлем с открытым лицом, чтобы идентифицировать соотечественников при ужасной потребности на поле битвы и прибыть им на помощь. Он также позволил ему передавать последние желания павших их семействам.

Носящий *шлем Аоксара* может использовать *наблюдение смерти* по желанию и *говорить с мертвым* однажды в день.

Слабая некромантия; CL 5-й; Создание Чудесного Предмета; *наблюдение смерти, говорить с мертвым*. Цена 15,400 gp; Вес 3 фнт.

Боевой плащ Викаэна: Этот пространственный изумрудно-зеленый плащ изрезан запутанным наброском, сделанным золотой нитью. Каждая из двух его застежек - золотой диск, гравированный гербом давно затухшего калишитского благородного семейства и увенчанный маленьким изумрудом.

Боевой плащ Викаэна предоставляет носящему +4 бонус доспеха к Классу Доспеха и +1 бонус сопротивления на все спасброски, но его самая захватывающая сила происходит от его застежек. По команде каждая застежка может хранить один предмет, тем же способом, что и *перчатка хранения*. Тронув застежку (свободное действие), носящий может немедленно вызывать изделия себе в руки.

Слабое превращение; CL 8-й; Создание Чудесного Предмета, *доспех мага, сопротивление, сжатие предмета*; Цена 38,000 gp.

Диадема Чилнота: Созданная в ранние дни Кормантира водным эльфом-волшебником в подарок его возлюбленной-лунной эльфийке, этот узкий кружок из серебра обрамлен маленькими аквамаринами. В центре установлен крошечный платиновый морской кот с гривой из чистого золота.

Диадема Чилнота функционирует как *шлем подводного действия* и позволяет носящему использовать *свободу движения* до 1 часа в день, хотя на сей раз это не должно использоваться последовательно. Кроме того, статуэтка морского кота оживает по команде, как если бы это была *статуэтка чудесной силы*. Морской кот (см. "Руководство Монстров") может быть вызван два раза в неделю и остается до 6 часов.

Умеренное превращение; CL 11-й; Создание Чудесного Предмета, *оживление объекта, свобода движения, водное дыхание*; Цена 100,000 gp; Вес 1 фнт.

Гиараэгизир: Эти камни из слоновой кости были популярны среди богатых граждан Миф Драннора на высоте города. *Гиараэгизир* значительно разнятся на вид, основываясь на доме первоначального владельца и эстетике создателя. Каждый из них - в основном овальная камешка из слоновой кости с металлической булавкой на задней части для прикрепления его к одежде носящего. Поверхность слоновой кости гравирована неким знаком или глифом (знаки отличия дома, портрет любимой и т.п.), и внутри него скрыт (Поиск DC 20) маленький контейнер, способный содержать предметы до 2 кубических дюймов размером.

Камешка прикреплена к контейнеру маленькими скользящими направляющими. Ношение камешки из слоновой кости сдвинутой (свободное действие) предоставляет носящему +5 бонус отклонения к АС в течение 1 минуты. Эта способность может использоваться только раз в день для типичного *гиараэгизира*, но некоторые из них имеют превосходящую версию эффекта, что позволяет использовать эту функцию трижды в день.

Умеренное отречение; CL 10-й; Создание Чудесного Предмета, *щит веры*; Цена 10,800 gp (1/день) или 21,600 gp (3/день).

Золотой шарик Силуваниди: В трудные дни Силуваниди солнечные эльфы великих благородных домов сработали магические шарики, дающие защиту против начального магического нападения врага. Эти изделия, называемые *золотыми шариками Силуваниди*, владельцы могли носить на тонких цепочках, подобно кулонам: На некоторые были даже наложены заклинания, чтобы они плавали вокруг своих владельцев, подобно камням юн.

Каждый шарик - сфера 1-дюймового диаметра из самого чистого золота, отмеченная символом дома благородного силуванидского семейства. Эти шарики настолько дорого делать, что каждый благородный дом обладал лишь одним, который традиционно носил его старший член.

Золотой шарик Силуваниди содержит силуванидское заклинание отречения, очень похожее на *сверкающее очищение Эльминстера*. Защита непрерывна, хотя шарик может поглощать и отменять только одно заклинание или подобную заклинанию способность, нацеленную на его владельца каждый день. Носящий может выбрать, позволять шарикам поглощать специфический эффект, хотя он не получает никаких специальных знаний или понимания, позволяющих ему идентифицировать входящее заклинание перед тем, как принять это решение.

Когда Изрлэнн и Шаррвен завоевали Силуваниди, большинство золотых шариков было конфисковано и помещено в безопасные хранилища. Многие из недавно освобожденных силуванидских фей'ри теперь стремятся вернуть свои украденные наследственные сокровища.

Сильное отречение; CL 17-й; Создание Чудесного Предмета, *сверкающее очищение Эльминстера*; Цена 30,600 gp.

Упряжь доспеха: Созданные волшебниками душевной земли пустыни Калимшан, эти простые переплетения хлыстов кожи и цепной кольчуги обеспечивают все выгоды от ношения доспеха без проблем, которые металлическая оболочка может причинить на опаляющемся солнце. *Упряжь доспеха* функционирует подобно *наручам доспеха*, но занимает на теле то же место, что жилет, таким образом позволяя носящему использовать другие типы магических наручей.

Умеренное призывание; CL 7-й; Создание Чудесного Предмета, *доспех мага*, уровень заклинателя создателя должен быть по крайней мере вдвое больше бонуса упряжи; Цена 1,500 gp (+1), 6,000 gp (+2), 12,700 gp (+3), 24,000 gp (+4), 37,500 gp (+5), 54,000 gp (+6), 73,500 gp (+7), 96,000 gp (+8); Вес 1 фнт.

Шарик бурь: *Шарик бурь* - устройство наблюдения, сделанное из кристаллической сферы около 6 дюймов в диаметре. Оно функционирует подобно *хрустальному шару* (см. "Руководство Ведущего"), позволяя использовать заклинание *наблюдение* (DC 16 Воля - отменяет). Кроме того, зритель может производить эффект *управления погодой* однажды в день. Этот эффект

сосредоточен на персоне или месте, которое зритель может видеть в *хрустальном шаре* во время вызывания этой способности.

Искусство создания *шарика бурь* было тщательно хранимой тайной иллюсканских волшебников, так что лишь маленькая горстка устройств существует сегодня. *Шарик бурь* - особенно мощный защитный инструмент для защитников портового города, так как владелец может обнаружить враждебный флот намного раньше, чем он приблизится, и захлестнуть его жестокой бурей, которая, кажется, происходит из ниоткуда.

Сильное превращение; CL 13-й; Создание Чудесного Предмета, *наблюдение, управление погодой*; Цена 85,000 gp.

Телкири: *Телкири* - мощные драгоценные камни знаний, носимые лидерами самых могущественных кланов эльфов. Каждая *телкири* содержит знания, навыки и иногда даже фрагменты индивидуальности каждого из эльфов, ранее носивших ее. Лишь несколько из этих устройств пережили разрушение Миф Драннора и других павших эльфийских царств, и большинство оставшихся ревниво охраняются их домами. По крайней мере несколько за тысячелетия проделали свой путь в руки других существ.

Будучи помещенной на лоб эльфа, *телкири* присуждает следующие выгоды.

- Носящий получает +4 бонус понимания на спасброски Воли.
- Носящий получает +4 зачарованный бонус к Интеллекту.
- *Телкири* содержит 10 разрядов в каждом из четырех различных навыков, основанных на Интеллекте, Мудрости или Харизме. Среди наиболее общих навыков, доступных от *телкири* - Расшифровка Записи, Знание (тайны), Знание (история) и Колдовство. При проверке одного из навыков *телкири* носящий может использовать или разряды устройства, или свои собственные - смотря что выше. Он использует свои модификаторы способностей для любых проверок навыков с использованием разрядов *телкири*.
- *Телкири* функционирует как книга заклинаний, способная поддерживать до 200 страниц заклинаний. Волшебник может "писать" заклинание в *телкири* без того выплаты обычной материальной стоимости 25gp за страницу, хотя он все же должен потратить нормальное время, чтобы сделать это. *Телкири* полностью стираема, так что ее владелец может удалять заклинания и заменять их новыми по своему усмотрению.
- *Телкири* может поддерживать до десяти различных воспоминаний, каждое до 1 часа длиной, с совершенной ясностью. Носящий, получающий доступ к одному из этих воспоминаний, испытывает его, как будто он был тем, кто сделал эту запись. Запись памяти требует 1 полного раунда, независимо от его длины. *Телкири* часто содержат важные или ценные воспоминания их предыдущих владельцев.

Только эльф или существо с эльфийской кровью (например, полуэльф) может носить *телкири* благополучно. Любое другое существо, прилаживающее камень у себя на лбу, получает два отрицательных уровня и не может использовать любую из его способностей. Эти отрицательные уровни остаются при ношении *телкири* и исчезают, как только она убрана.

Телкири часто запираются, чтобы не дать неправомочным эльфам наслаждаться всеми их выгодами. Эльф, носящий запертый *телкири* не получает выгод, описанных выше, кроме бонуса к Интеллекту и на спасброски Воли. Любой член дома, клана или семейства, которое имеет данную *телкири*, может запирасть или отпирать ее как свободное действие. Любой другой носящий может делать попытку проверки Использования Магического Устройства или проверки Харизмы (DC 20 для любой), чтобы открыть запертую *телкири*. Неудача означает, что носящий должен ждать достижения своего следующего уровня, прежде чем пытаться снова.

Сильное превращение; CL 20-й; Создание Чудесного Предмета, *хитрость лисы, уклонение от заклинаний, ограниченное желание, видение*, создатель должен быть эльфом; Цена 100,000 gp; Стоимость 50,000 gp + 4,100 XP.

Артефакты

Поскольку многие из переживших прошлое сокровищ превосходят любую нормальную магию, они попадают в категории малых и главных артефактов. Древние культуры Фаэруна произвели бесчисленные артефакты и реликвии, большинство которых надежно заперты подальше бдительными владельцами или так захоронены в забытых или недоступных местах, что никто не сможет достичь их без воистину эпических возможностей.

Малые артефакты

Древние культуры Фаэруна были полны магией великой силы, так что малые артефакты были тогда намного обычнее, чем сейчас.

Описания артефактов

Некоторые из наиболее известных артефактов древних земель Фаэруна описаны ниже.

Мифаллар: *Мифаллар* - обычно большой, полированный кристалл размером с рост человека, хотя он может быть и другой формы. Подобно мифали, *мифаллар* создает конверт чистой магической энергии размером с город. Однако, в отличие от *мифали* *мифаллар* всегда включает главную специальную способность, которая разрешает создание и использование квазимагических изделий.

Квазимагические изделия функционируют в точности подобно нормальным магическим изделиям в пределах границ *мифаллара*, но становятся инертными вне его границ. Арканисты-нетерезы, первыми обнаружившие и использующие *мифаллары*, увидели в этом ограничении справедливую сделку, начиная с того, что стоимость создания любого квазимагического изделия, независимо от его мощности, не включает XP компонента (Однако, XP-стоимость заклинания с такими компонентами все еще должна быть оплачена). Этот недостаток XP-стоимости открыл создание предметов даже заклинателям низкого уровня и сделал выполнимым создание значительно мощных, почти артефактных изделий типа анклавов на летучих вершинах гор. Без *мифалларов* Нетерил никогда не достиг бы своего зенита магической силы.

Подавляющее превращение; CL 30-й; Вес 500 фнт.

Нетерские свитки: Существует два набора *нетерских свитков*, каждый из них состоит из пятидесяти отдельных свитков. Один полный набор находится в глубинах Башни Песен Ветра в руинах Миф Драннора, где принимает форму

золотого букового дерева, известного как Куэсс Ар Терантвар (Золотая Роща Скрытого Знания). Другой набор был разбит и главным образом утерян. По крайней мере до Года Падения Луны (1344 DR) три свитка из этого последнего набора находились в Зал Мглы под Деревом -Дедушкой Высокого Леса. Еще два находятся в Склепе Хсстака, который теперь находится под песками западного Анорача. Некоторые из оставшихся свитков были разрушены, и местоположение и текущее состояние тех, что остались, неизвестны.

Каждый свиток 8 на 10 дюймов лист тонкого прокатанного золота, гибкого как бумага. Серебристое магическое письмо ползет по его поверхности, выглядя почти живым. Небольшой размер свитка противоречит колеблющемуся количеству информации, которую он содержит. Как только одна "страница" текста прочитана, письма плывут и сдвигаются по листу, превращаясь в следующую страницу текста. В целом требуется приблизительно один месяц, посвященный изучению, чтобы рассмотреть единственный *нетерский свиток*.

Нетерские свитки формируют основу современной магической теории на Фаэруне. Фактически каждый маг, кто создававший любую часть Искусства начиная с возвышения Нетерила, получил свое знание, хотя бы и косвенно, от *нетерских свитков*. Следовательно, многое из информации, содержащейся в этих свитках, теперь рассматривается в магическом сообществе Фаэруна как общепринятая истина. Однако, *нетерские свитки* все еще содержат богатство информации, полезной для любого изучающего Искусство.

Прочтение даже одного *нетерского свитка* предлагает значительное понимание Искусства. Любой персонаж, изучающий его, немедленно получает уровень в тайном колдовском классе на свой выбор. (То есть его опыт указывает, что общее количество опыта достигло точки для нового уровня.)

Нетерские свитки разделены на пять глав, покрывающих различные аспекты Искусства. Персонаж, сумевший прочитать все десять свитков, составляющих главу, получает дополнительную выгоду, характер которой зависит от изучаемой темы. Главы нижних свитков и выгоды, которые они обеспечивают, детализированы ниже.

Арканус Фундаре (Основы Магии): +30 свойственный бонуса по проверкам Колдовства; +1 к DC спасбросков для всех тайных заклинаний.

Мазикус Креар (Заклинания Создания): Три бонусных умения создания предмета; XP стоимость любого создаваемого магического изделия снижается до 75% от нормальной.

Майор Креар (Главное Создание): Создание Конструкции (см. "Руководство Монстров") как бонусное умение; любой голем или другая созданная конструкция имеют максимальные очки жизни.

Планус Механус (Изучения Планов): Использует *сдвиг плана* как заклинание однажды в день; игнорирует любые враждебные или изнурительные планарные эффекты окружающей среды.

Арс Фактум (Создания Артефактов): Неизвестный. Если рассуждать, эта глава *нетерских свитков* преподавала читателю, как создавать артефакты. Однако, необходим дополнительный ключ некоторого вида, чтобы отпереть этот набор свитков, и заклинатели Башни Песен Ветра никогда не обнаружили его.

Выгода, полученная от изучения специфической главы, применяется только к тайному колдовскому классу персонажа. Например, если клерик 15/волшебник 5 изучал свитки Главного Создания и попытался создать голема божественной магией, голем не будет иметь максимальных очков жизни.

Подавляющее превращение; CL 40-й; Вес 1 фнт (на свиток)

Главные артефакты

Древние культуры Фаэруна произвели много главных артефактов, но лишь несколько вновь появились в наши дни.

Описания артефактов

Следующие уникальные изделия - главные артефакты.

Корона Драконых Слез Шаррвена: *Корона Драконых Слез Шаррвена* - то нкой работы диадема, сделанная из тонких мифриловых цепей, украшенных крошечными алмазами. Большая слеза короля, содержащая образ величественного серебряного дракона, висит в центре, где может касаться брови носящего.

Корона Драконых Слез Шаррвена имеет свойства *амулета зеленого камня* и защищает носящего как заклинание *чистый разум*. Носящий также получает +4 священный бонус на спасброски против эффектов некромантии или любого эффекта, который транспортировал бы его в другое место или измерение. Если такой эффект обычно не позволяет спасброска (например, заклинание *лабиринт*), носящий может делать попытку DC 20 спасброска Воли, чтобы отменить эффект. Наконец, *Корона Драконых Слез Шаррвена* делает носящего иммунным к магическому и немагическому устрешению и по зволяет ему говорить, понимать и писать на Драконьем.

Эльфийские клинки Кормантира: Эти три легендарных меча были выкованы тысячи лет назад, когда была основана великая империя Кормантир. Один из них был выкован для короля (правитель) Кормантира, один - для главы оружия (главный воин империи), и третий - для главы заклинаний (главный волшебник империи). Все три меча с тех пор были утеряны — два около времени падения Миф Драннора, и третий - за много столетий до этого. Возвращение эльфам хотя бы одного эльфийского клинка, не говоря уже обо всех трех, заработает авантюристу постоянную дружбу и благодарность жителей Эльфийского Двора — особенно теперь, когда друу вторглись в самое сердце Кормантира.

Все три эльфийских клинка настаивают на собственном выборе владельцев. Каждый имеет свои собственные критерии для выбора и наказывает недостойных кандидатов своим способом, но для владения любым эльфийским клинком персонаж должен иметь доброе мировоззрение и по крайней мере 15-й уровень.

Персонаж, желающий стать владельцем эльфийского клинка, должен взяться за рукоятку с твердым намерением связаться с оружием и вытянуть его из ножен. Успешная или нет, попытка обходится в 2,500 XP. Описание каждого оружия дает некоторые принципы, на которых оно базирует свое принятие или отклонение кандидата, но заключительное решение принадлежит DMу. Персонаж, посчитанный недостойным владеть эльфийским клинком, подвергается уникальной форме наказания оружия, как показано в его описании ниже.

После принятия эльфийским клинком персонаж становится настроенным на него и может вызывать его в свою руку как свободное действие, пока находится на том же самом плане. Как только эльфийский клинок связывается с персонажем, это остается связанным до смерти персонажа, или пока он не совершит некий печальный грех или против своего мировоззрения, или против эльфийского народа. В таком случае клинок наказывает его, как если бы он потерпел неудачу в первоначальной связи с ним, если владелец не делает немедленных попыток искупить свой грех.

Каждый из эльфийских клинков имеет несколько свойств, общих с другими, а также имеет свой собственный набор уникальных способностей, употребимых только его избранным владельцем. Все они - *+4 святые острые длинные мечи*, и все затормаживают процесс старения так, что владелец стареется лишь на 1 год в течение каждых 2 лет, которые проходят, пока он обладает эльфийским клинком.

Аркор Керим, Клинок Короны: Также называемый *Клинком Правителя*, этот меч кажется сделанным из сырого железа и имеет изъеденную и бугристую поверхность. Издалека он напоминает длинный меч, вырезанный из камня. Древняя Эльфийская руна короны отпечатана золотом в месте крепления лезвия, чуть выше крестовины. *Аркор Керим* пышет золотым светом, потрескивающим по его поверхности подобно дуге молнии.

Клинок Короны в последний раз видели в 666 DR, когда Сринши исчез с ним после использования мощной магии для восстановления Башни Правления. Ученые полагают, что *Клинок Короны* знал о надвигающемся падении города, так что он убрал себя и Сринши с Фаэруна, чтобы гарантировать, что не попадет в руки Армии Тьмы. Если эта теория правильна, Арвандор - самое вероятное место отдыха *Аркор Керима*.

В дополнение к стандартным силам эльфийских клинков, *Клинок Короны* дает своему владельцу доступ к мистическому знанию трех эльфийских высоких магов, что запасено в трех драгоценных камнях, украшающих его гарду и рукоять. Этот приток знания предоставляет владеющему +10 бонус на все проверки Знания (тайны) и Колдовства и +5 бонус по всем другим проверкам Знания. Кроме того, говоря командное слово, владеющий *Аркор Керимом* может использовать *исцеление* как заклинание три раза в день или *различить ложь* как заклинание - по желанию.

Аркор Керим - самый строгий из эльфийских клинков, когда доходит до оценки предполагаемого владельца. Кандидат должен иметь законно доброе мировоззрение, и благо Кормантира и эльфийского народа должно для него стоять превыше всего. Кроме того, персонаж, стремящийся владеть *Клинком Короны*, должен иметь высокие разряды в Дипломатии, Чувстве Мотива и в других навыках социального взаимодействия.

Штраф для недостойного персонажа, пытающегося установить связь с *Аркор Керимом*, столь же прямой, сколь и финальный — его поглощает золотой огонь, который сжигает его дотла за 1 раунд (DC 22 Стойкость - частично; успех означает, что субъект получает вместо этого 40d6 пунктов урона). Персонаж, отмеченный недостойным и впоследствии возвращенный из мертвых, насовсем теряет 2,500 XP за попытку ритуала настраивания.

Подавляющее воплощение; CL 27-й; Вес 4 фнт.

Аривелар Керим, Клинок Войны: Лезвие этого длинного меча сияет подобно полированному серебру, оставаясь совершенно зеркальным независимо от того, что с ним происходит. Синее и серебряное пламя постоянно лижет лезвие, крестовину и рукоять и безопасно окружает руки владельца всякий раз, когда клинок обнажен. На крестовине - Эльфийская руна, означающая "оружие", которое обычно используется как маркировка меча.

Когда Лорд Орим Ястребиная Песня пал в битве при осаде Искривленной Башни в Году Мимолетных Теней (-331 DR), *Клинок Войны* вспрыгнул и отчаянно его защищал некоторое время. Однако, в конечном счете друу сумели парализовать клинок магией, так что и великий герой, и его магический меч были утеряны во тьме под Искривленной Башней. За столетия с тех пор сотни эльфов искали *Аривелар Керим*, но никто не нашел его.

В дополнение к стандартным силам эльфийского клинка, *Клинок Войны* позволяет своему владельцу призывать *барьер клинков* как заклинание однажды в день. Кроме того, владелец может использовать *силу быка* как заклинание три раза в день и *обнаружение зла* и *обнаружение добра* как заклинания по желанию.

Чтобы владеть *Клинком Войны*, персонаж должен иметь хаотичное доброе мировоззрение. Кроме того, клинок ищет владельца с военными навыками (то есть базовым бонусом атаки по крайней мере +12), высокой Харизмой и способностью лидерства. Если *Клинок Войны* считает делающего попытку эльфа недостойным ритуала настраивания, оно проворачивается в его руке, делая одиночную атаку (+29 рукопашная, урон 1d8+11/17-20). Если потенциальный валец - не эльф или полуэльф или имеет злое мировоззрение, *Клинок Войны* неистово атакует 1d6 раундов (+29/+24/+19/+14 рукопашная, урон 1d8+11/17-20). Магическое лечение ран, причиненных недостойному кандидату, возможно только при успешной DC 25 проверке уровня заклинателя.

Подавляющее воплощение; CL 25-й; Вес 4 фнт.

Арифазрн Керим, Клинок Искусства: Этот длинный меч кажется выкованным из твердой тьмы. Его лезвие неотражающе-черно, и кажется твердым как камень, но в то же время выглядит как пленка масла. Бритвенно острый скошенный край лезвия пылает тонкой багровой линией энергии, ограждающей темноту — источник магического света эльфийских клинков. Обнаженный, *Клинок Искусства* потрескивает подобно молнии, ударяющей в металлический щит, и при покачивании он испускает острый гудящий звук, словно жужжание рассерженной пчелы (хотя владеющий может заглушить этот последний звук, если пожелает). Удар клинка по объекту или оружию крайне тих, независимо от того, насколько силен удар. Рельеф в багровом сиянии на основании темного лезвия - Эльфийская руна, часто используемая для показа работы высокой магии.

Клинок Искусства был утерян при Битве Сияния Звезд в 714 DR, когда глава заклинаний Джосидиах Старим пожертвовал собой, чтобы сломить армию юголотов, штурмующих школу магии в городе Миф Драннор. Сокрушенный и почти побежденный, глава заклинаний наложил заклинание ужасной силы, поглотившее большинство юголотов и многое из школы чистым белым пламенем. Когда пламя стихло, не осталось никаких следов от главы заклинаний и его меча. Некоторые мудрецы полагают, что оба они ушли в Сердце Двеомера или в Арвандор, но никакие свидетельства не поддерживают эти теории.

В дополнение к стандартным способностям эльфийского клинка, *Клинок Искусства* позволяет использующему его читать любое заклинание, используя скорее силу меча, чем традиционные методы колдовства. Любое заклинание, прочитанное владеющим *Клинком Искусства*, автоматически получает выгоды от умений Тихое Заклинание, Неподвижное Заклинание и Сторониться Материалов без увеличения уровня заклинания или времени чтения. Кроме того, эффективный уровень заклинателя владеющего увеличивается на 1 для заклинаний воплощения. Владеющий *Клинком Искусства* может также использовать *великое рассеивание магии* как заклинание три раза в день и *обнаружение магии* как заклинание - по желанию.

Клинок Искусства требует, чтобы его владелец был нейтрально-добрым в мировоззрении и способным читать тайные заклинания 8-го уровня. Кроме того, он желает себе владельца со страстью к магии и самоотверженной любовью к Кормантиру и эльфийскому народу. Кандидат, которого *Клинок Искусства* считает недостойным, временно отлучается от Плетения и становится неспособен читать заклинания любого вида на 1d6 лет (DC 23 Воля - вполнину). Пользователь Теневой Плетения, пытающийся настроиться на клинок, немедленно становится целью заклинания *дезинтеграция* (уровень заклинателя 25-й; DC 40).

Подавляющее воплощение; CL 25-й; Вес 4 фнт.

Имаскаркана: Семь разнообразных артефактов, все вместе известные как Имаскаркана - самые могущественные из магического оружия и устройств, созданных древними имаскарцами. Говорят, что два из этих изделий — первый и пятый — лежат захороненными в руинах Инупраса, столицы Имаскарской Империи.

Первый Имаскаркана: Созданный древним Лордом-Артефайкером Инупраса более девяти тысяч лет назад, *Первый Имаскаркана* - грубо выглядящая зубчатая корона, сделанная из странного лавандового цвета металла. Хотя она была создана для людей, она также уютно устраивается на головах других Средних гуманоидов. Сине-черный звездчатый сапфир примерно 3 дюймов в диаметре вставлен в переднюю сторону короны.

Первый Имаскаркана быстро стал символом высшей власти, которой владеют имаскарские императоры. Лорд-Артефайкер Юварай носил его, когда погиб в битве против проявившегося бога Хоруса. Артефакт, как полагают, лежит глубоко под песками в руинах Инупраса, недалеко от имперского дворца.

Любой, кто носит *Первый Имаскаркану*, получает сопротивление заклинаниям 30 и защищен эффектом *обращения заклинаний*, который может обращать 10 уровней божественной магии за 24-часовой период. Как только он достигает максимума, *Первый Имаскаркана* не может вновь обращать заклинания в течение 24 часов.

Первый Имаскаркана также содержит собранное знание лордрв-артефайкеров империи и может ответить на много вопросов об имаскарских обычаях, политике и магии. Однако, он не вступает в беседу и предлагает только самые краткие ответы на конкретные вопросы (+20 бонус к проверкам Знания [история] только об Имаскаре).

Кроме того, любой носящий корону может использовать следующие подобные заклинания способности: 3/день — *антимагическая аура* (МАГ), *улучшенный проблеск* (НВ), *знания легенд* (только имаскарские изделия), *великий телепорт*, *истинное видение*; 1/день — *ворота*. Уровень заклинателя 18-й.

Сопротивление заклинаниям короны и способность обращения заклинаний всегда активны, кроме отмеченного выше. Любой другой силой нужно командовать, чтобы она функционировала как стандартное действие. Корона отвечает только на команды, сказанные на Роушоме, древнем языке Имаскара. Если команда отдана на любом другом языке, носящий немедленно становится целью эффекта *слабоумия* (DC 20 Воля - отменяет).

Подавляющее изменение; CL 18-й; Вес 3 фнт.

Пятый Имаскаркана: Сделанный около восьми с половиной тысяч лет назад, этот скипетр традиционно нес в битву Высокий Генерал армий Имаскара. Последним владельцем *Пятого Имаскарканы* был Лорд Димаронд, последний генерал Имаскара, павший за пределами Инупраса перед разъяренной толпой во главе с великолепными служителями.

Пятый Имаскаркана - изъеденный, выглядящий разбитым скипетр длиной около 2 футов и 2 дюйма в диаметре. Грубо огранный аметист размером с человеческий кулак венчает его бронзовую ручку.

Пятый Имаскаркана содержит полную военную историю Имаскара от -7700 DR. Он телепатически отвечает на любые вопросы, заданные об этом, с лучшей из своих способностей (+20 бонус на проверки Знания (история) относительно военной истории Имаскара).

Любой, кто владеет *Пятым Имаскарканой*, получает сопротивление заклинаниям 26 и может использовать следующие подобные заклинания способности: 3/день — *зачарование персоны*, *сокрушительное отчаяние*, *замешательство*, *ошеломление монстра*, *туман разума*; 1/день — *связывание*, *требование*, *обет*, *массовое удержание монстра*, *слово силы ошеломление*. Уровень заклинателя 18-й.

Сопротивление заклинаниям скипетра всегда активно. Любой другой силой нужно командовать, чтобы она функционировала как стандартное действие. Подобно *Первому Имаскаркане*, скипетр отвечает только на команды, сказанные на Роушоме, древнем языке Имаскара. Если команда отдана на любом другом языке, владеющий немедленно становится целью эффекта *дезинтеграции* (DC 19 Стойкость - частичный; только на себя; несомые изделия не затрагиваются).

Подавляющее зачарование; CL 18-й; Вес 4 фнт.

Глава 11:

Монстры древних

земель

Руины павших империй Фаэруна - дом бесчисленного количества монстров. Персонажи, посмевшие исследовать руины прошлого, должны встать перед древней нежитью, хищными паразитами, таинственными конструкциями, ужасающими чудовищами и демонами, вызванными и привязанными, чтобы охранять, давно покинутые цитадели.

Эта глава представляет монстров, с которыми обычно можно столкнуться в или вокруг руин и пустынных областей, оставшихся после того, как империи разрушились в песок.

Арахниды, гигантские (Arachnids, giant)

Гигантские арахниды связаны с чудовищными пауками и скорпионами, описанными в "Руководстве Монстров". Хотя они не являются ни столь же широко распространенными, ни столь же склонными к разновидностям и вариациям размеров, как их более обычные кузены, с гигантскими арахнидами часто сталкиваются около поселений дроу в Подземье, где они иногда приручаются и используются как тягловая сила и военные скакуны. Хотя скорпионы и не считаются паукоподобными, гигантские кнотовые пауки, гигантские кнотовые скорпионы и гигантские солнечные пауки попадают в эту категорию. Все три особенно восприимчивы ко многим формам магии дроу.

Бой

Все три гигантских арахнида бьются, захватывая противников и затем сжимая и кусая их до смерти. Они, как правило, имеют следующие специальные способности.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, гигантский арахнид должен поразить противника, который по крайней мере на одну размерную категорию меньше него, атакой когтем.

Сжатие (Ex): Гигантский арахнид, удерживающий противника своей размерной категории или меньше автоматически наносит урон обоими когтями и может делать атаку укусом со своим самым высоким бонусом атаки.

Черты паразитов: Гигантский арахнид иммунен ко всем воздействующим на разум эффектам (зачарование, принуждение, фантомы, образы и эффекты морали). Он также имеет темновидение до 60 футов.

Навыки: Гигантский арахнид получает +4 расовый бонус на проверки Подъема, Скрытности и Обнаружения.

Гигантский кнотовой скорпион (Giant whip scorpion)

Большой паразит

Hit Dice: 4d8+8 (26 hp)

Инициатива: +1

Скорость: 50 футы (10 квадратов)

Класс доспеха: 18 (-1 размер, +1 Ловкость, +8 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 17

Базовая атака/Захватывание: +3/+9

Атака: Коготь +4 рукопашная (1d6+2)

Полная атака: 2 когтя +4 рукопашная (1d6+2) и укус -1 рукопашная (1d8+1)

Пространство/досыгаемость: 10 фт./5 фт.

Специальные атаки: Улучшенный захват, сжатие, ядовитый спрей

Специальные качества: Темновидение 60 футов, иммунитет к отравлению, черты паразитов

Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +1, Воля +1

Способности: Сила 15, Ловкость 12, Телосложение 14, Интеллект —, Мудрость 10, Харизма 2

Навыки: Подъем +6, Скрытность +1, Обнаружение +4

Умения: —

Окружающая среда: Любая земля и подземелье

Организация: Уединенный или пара

Оценка вызова: 2

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Продвижение: 5-12 HD (Большой)

Регулировка уровня: —

Размером с огра, этот паук имеет длинное гладкое тело и шесть веретенообразных ног. Еще две ноги удерживаются у рта существа оканчиваются колючими клешнями. Два длинных кнутаподобных придатка расут из тела существа позади его цепких передних ног, а третья растет сзади из-под его живота.

Гигантский кнутовой скорпион имеет длину от 8 до 12 футов и весит около 500 фунтов. Его иногда называют чудовищным уропигидом или иногда - гигантским уксусником из-за его кислотного спрея.

Бой

Подобно другим гигантским арахнидам, гигантский кнутовой скорпион атакует своимит клешнями, сжимая и кусая любых противников, которых они могут схватить. Он использует свой ядовитый спрей, чтобы избежать опасности.

Ядовитый спрей (Ex): Три раза в день гигантский кнутовой скорпион может выпускать 20-футового диаметра распространение вредного пара, сосредоточенное на нем. Это облако функционирует как вдохнутый яд (Стойкость DC 14; первичный и вторичный урон 1d4 Ловкости). DC спасброска основан на телосложении.

Гигантский кнутовой паук (Giant whip spider)

Средний паразит

Hit Dice: 2d8+4 (13 hp)

Инициатива: +2

Скорость: 40 футов (8 квадратов)

Класс доспеха: 16 (+2 Ловкость, +4 естественный), касание 12, застигнутый врасплох 14

Базовая атака/Захватывание: +1/+2

Атака: Коготь +2 рукопашная (1d4+1)

Полная атака: 2 когтя +2 рукопашная (1d4+1) и укус -3 рукопашная (1d6)

Пространство/досягаемость: 5 фт./5 фт.

Специальные атаки: Улучшенный захват, сжатие

Специальные качества: Темновидение 60 футов, иммунитет к отравлению, черты паразитов

Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +2, Воля +0

Способности: Сила 13, Ловкость 14, Телосложение 14, Интеллект —, Мудрость 10, Харизма 2

Навыки: Подъем +5, Скрытность +6, Обнаружение +4

Умения: —

Окружающая среда: Любая земля и подземелье

Организация: Уединенный, пара или стая (3-5)

Оценка вызова: 1

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Продвижение: 3-6 HD (Средний)

Регулировка уровня: —

Это паукоподобное существо человеческого размера имеет длинное плоское тело и шесть веретенообразных ног. Еще две ноги удерживаются у его рта и заканчиваются колючими клешнями. Два длинных кнутаподобных придатка расут из тела существа позади его цепких передних ног.

Гигантский кнутовой паук имеет размер от 6 до 8 футов в длину и весит около 200 фунтов. Несмотря на внушительный вид его кнутаподобных придатков, это - простые пробники, которые существо использует, чтобы исследовать трещины и другие области, которые не может осмотреть.

Мудрецы иногда называют гигантских кнутовых пауков чудовищными амблипигидами, но этот термин широко не используется.

Бой

Гигантский кнутовой паук пытается захватывать добычу своими клешнями засунуть ее себе в пасть.

Гигантский солнечный паук (Giant sun spider)

Большой паразит

Hit Dice: 6d8+12 (39 hp)
Инициатива: +2
Скорость: 40 футов (8 квадратов)
Класс доспеха: 16 (-1 размер, +2 Ловкость, +5 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 14
Базовая атака/Захватывание: +4/+11
Атака: Укус +6 рукопашная (2d6+3)
Полная атака: Укус +6 рукопашная (2d6+3) и 2 когтя +1 рукопашная (1d4+1)
Пространство/досыгаемость: 10 фт./5 фт.
Специальные атаки: Улучшенный захват, сжатие
Специальные качества: Темновидение 60 футов, черты паразитов
Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +4, Воля +2
Способности: Сила 17, Ловкость 15, Телосложение 14, Интеллект -, Мудрость 10, Харизма 2
Навыки: Подъем +7, Скрытность +2, Обнаружение +4
Умения: —
Окружающая среда: Любая земля и подземелье
Организация: Уединенный, пара или стая (3-5)
Оценка вызова: 2
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Всегда нейтральное
Продвижение: 7-9 HD (Большой); 10-18 HD (Огромный)
Регулировка уровня: —

Хотя и похоже на паука, это существо - размером с носорога и имеет цвет верблюда. Из его сегментированного волосатого тела растут десять опор. Две передних опоры толще, чем остальные, и оканчиваются маленькими клешнями. На голове доминируют две гигантских подвижных челюсти, и два выпирающих черных глаза глядят недоброжелательно.

Гигантских солнечных пауков легче всего отличить от Больших чудовищных пауков их окраской, которая варьируется от коричневого до желтого. Гигантский солнечный паук имеет 10 футов в диаметре и весит около 250 фунтов.

Мудрецы называют этих существ чудовищными солифугидами или чудовищными солпугидами. Менее образованный народ иногда называет их гигантскими пауками-верблюдами или гигантскими ложными пауками.

Бой

Поскольку они испытывают недостаток развитых клешней других гигантских арахнидов, гигантские солнечные пауки имеют более слабые атаки когтями, хотя они все же используют свои хватательные когти тем же способом. Устрашающий укус гигантского солнечного паука восполняет его слаборазвитые клешни.

Страж-губитель (Baneguard)

Скелет в одной костяной руке крепко сжимает длинный меч.

Клерики Бэйна первыми разработали метод создания стражей-губителей и хранили его в тайне много лет, но техника давно распространилась в другие злые веры. Тэйское отделение церкви Бэйна особенно любит создавать стражей-губителей, и эти существа служат стражами храмов в Тэйских торговых анклавах по всему Фаэруну. Поскольку они также весьма популярны среди последователей Велшаруна, полубога личей, стражи-губители могут быть найдены в огромных количествах в Ущелье Черепа и в Битве Костей, в юго-западной оконечности Анорача.

Страж-губитель (Baneguard)

Страж-губители выглядят в точности подобно обычным оживленным скелетам. Только их магические силы ставят их отдельно от их меньших кузенов.

Клерик по крайней мере 14-го уровня может создавать ужасного стража, используя заклинание *создание нежити*.

Бой

Стражи-губители - безмолвные, но интеллектуальные служители злых владельцев. Эта мерзкая нежить способна к независимому аргументированному злобному поведению. Они могут биться любым оружием или просто руками.

Магическая ракета (Sp): 1/3 раунда. Уровень заклинателя 4-й.

Проблеск (Sp): 1/10 минуты. Уровень заклинателя 4-й.

Черты нежити: Ужасный страж иммунен к воздействующим на разум эффектам, яду, эффектам сна, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам и любому эффекту, который требует спасброска стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен. Он не подвержен дополнительному урону от критических попаданий,

несмертельному урону, урону способностей его показателям физических способностей, иссушению способности, иссушению энергии, усталости, истощению или смерти от массивного урона. Он не может быть поднят, а восстановление работает, только если он пожелает. Он имеет темновидение до 60 футов.

Ужасный страж (Direguard)

Тэйское усовершенствование изначального стража-губителя, ужасный страж имеет и более зловещий вид, и большую магическую силу, чем его меньший кузен. Ужасный страж окружен темным, прозрачным силовым полем, подходящим на черный доспех, и красное пламя тлеет в его глазницах.

Клерик по крайней мере 16-го уровня может создавать ужасного стража, используя заклинание *создание нежити*.

Бой

Подобно стражу-губителю, ужасный страж может биться любым оружием или руками.

Магическая ракета (Sp): 1/3 раунда. Уровень заклинателя 6-й.

Проблеск (Sp): 1/10 минуты. Уровень заклинателя 6-й.

Силовой доспех (Ex): Темное, прозрачное поле силы, окружающей ужасного стража, предоставляет ему +3 бонус отклонения АС.

Видеть невидимое (Su): Ужасный страж может видеть невидимых и эфирных существа и объекты, как если будто постоянно находясь под эффектом заклинания *видеть невидимость*.

Черты нежити: Ужасный страж免疫ен к воздействию на разум эффектам, яду, эффектам сна, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам и любому эффекту, который требует спасброска стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен. Он не подвержен дополнительному урону от критических попаданий, несмертельному урону, урону способностей его показателям физических способностей, иссушению способности, иссушению энергии, усталости, истощению или смерти от массивного урона. Он не может быть поднят, а восстановление работает, только если он пожелает. Он имеет темновидение до 60 футов.

Страж-губитель

	Страж-губитель Средняя нежить	Ужасный страж Средняя нежить
Hit Dice:	4d12 (26 hp)	6d12 (39 hp)
Инициатива:	+0	+0
Скорость:	30 футов (6 квадратов)	30 футов (6 квадратов)
Класс доспеха:	13 (+3 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 13	16 (+3 отклонение, +3 естественный), касание 13, застигнутый врасплох 16
Базовая атака/Захватывание:	+2/+5	+3/+7
Атака:	Коготь +5 рукопашная (1d4+3) или длинный меч +5 рукопашная (1d8+3/19-20)	Коготь +7 рукопашная (1d4+4) или длинный меч мастерской работы +8 рукопашная (1d8+6/19-20)
Полная атака:	2 когтя +5 рукопашная (1d4+3) или длинный меч +5 рукопашная (1d8+3/19-20) и коготь +0 рукопашная (1d4+1)	2 когтя +7 рукопашная (1d4+4) или длинный меч мастерской работы +8 рукопашная (1d8+4/19-20) и коготь +2 рукопашная (1d4+2)
Пространство/досягаемость:	5 фт./5 фт.	5 фт./5 фт.
Специальные атаки:	<i>Магическая ракета</i>	<i>Магическая ракета</i>
Специальные защиты:	<i>Проблеск</i> , уменьшение урона 5/крушащий, темновидение 60 футов, иммунитет к холоду, черты нежити	<i>Проблеск</i> , уменьшение урона 5/крушащий, темновидение 60 футов, силовой доспех, иммунитет к холоду, видеть невидимое, черты нежити
Спасброски:	Стойкость +1, Рефлексы +1, Воля +5	Стойкость +2, Рефлексы +2, Воля +6
Способности:	Сила 16, Ловкость 11, Телосложение -, Интеллект 9, Мудрость 12, Харизма 13	Сила 18, Ловкость 11, Телосложение -, Интеллект 11, Мудрость 12, Харизма 13
Навыки:	Скрытность +4, Слушание +5, Бесшумное Движение +4, Поиск +4, Обнаружение +5	Скрытность +7, Слушание +8, Бесшумное Движение +7, Поиск +8, Обнаружение +8
Умения:	Слепая борьба, Боевое колдовство	Слепая борьба, Боевое колдовство, Силовая атака
Окружающая среда:	Любая земля и подземелье	Любая земля и подземелье
Организация:	Уединенный, пара или команда (3-10)	Уединенный, пара или команда (3-10)
Оценка вызова:	2	3
Сокровище:	Стандарт	Стандарт
Мировоззрение:	Всегда нейтрально злое	Всегда нейтрально злое
Продвижение:	—	—
Регулировка уровня:	+3	+3

Ползучий коготь (Crawling claw)

Крошечная конструкция (рой)
Hit Dice: 5d10 (27 hp)

Инициатива: +0
Скорость: 20 футов (4 квадрата)
Класс доспеха: 14 (+2 размер, +2 естественный), касание 12, застигнутый врасплох 14
Базовая атака/Захватывание: +3/-
Атака: Рой (1d6)
Полная атака: Рой (1d6)
Пространство/достижимость: 10 фт./0 фт.
Специальные атаки: Отвлечение, поразить лежачего
Специальные качества: Слепое видение 60 футов, черты конструкции, невидящий, черты роя
Спасброски: Стойкость +1, Рефлексы +1, Воля -2
Способности: Сила 10, Ловкость 10, Телосложение -, Интеллект —, Мудрость 5, Харизма 1
Навыки: —
Умения: —
Окружающая среда: Подземелье
Организация: Уединенный, пара или аплодисменты (3-4 роя)
Оценка вызова: 2
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Всегда нейтральное
Продвижение: —
Регулировка уровня: —

Царапающий рой подобных человеческим рук несется на кончиках пальцев к своей добыче.

Авантюристы уничтожают эти миниатюрные угрозы дюжинами, все время моля: "Не позволяйте этому случиться со мной".

Ползучие когти - ампутированные руки Средних и Маленьких гуманоидов, которым тайной магией дана искусственная жизнь. Они имеют два главных преимущества перед нежитью и магическими слугами большего размера: их легко провезти контрабандой и легко скрыть. Кроме того (по крайней мере, для большинства некромантов), материалы для их создания всегда под рукой.

Эти существа передвигаются на своих пальцах или судорогами мускулов, что помогает им прыгать в воздух до 6 футов. Они магически "видят" и "слышат", как будто имеют сенсорные органы, как гуманоиды, но их чувства слабы. Ползучие когти в общем слишком глупы, чтобы назначать их на неконтролируемые задачи сложнее, чем обязанность охраны.

Бой

Ползучие когти нападают роем, извлекая выгоду из своего небольшого размера, чтобы скорее напасть на отдельного противника, чем пытаться бороться с несколькими противниками одновременно.

Отвлечение (Ex): Любое живущее существо, уязвимое к урону роя, начинающее свой ход с роем в своем квадрате, тошнит 1 раунд; DC 12 спасбросок Стойкости отменяет эффект. Даже при успешном спасброске колдовство или концентрация на заклинании в пределах области роя требует проверки Концентрации (DC 20 + уровень заклинания). Использование навыков, требующих терпения и концентрации, требует DC 20 проверки Концентрации. DC спасброска основан на телосложении.

Поразить лежачего (Ex): Рой ползучих когтей наносит двойной урон против лежачих противников.

Черты конструкции: Ползучий коготь имеет иммунитет к отравлению, эффектам сна, паралича, ошеломления, болезни, смертельным эффектам, эффектам некромантии, воздействующим на разум эффектам (зачарование, принуждение, фантомы, образы и эффекты морали), и к любым эффектам, требующим спасброска Стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен. Он не подвержен дополнительному урону от критических попаданий, несмертельному урону, урону способности, иссушению способности, усталости, истощению или иссушению энергии. Он не может излечивать урон, но может быть отремонтирован. Он имеет темновидение до 60 футов и видение при слабом освещении.

Невидящий (Ex): Ползучие когти иммунны к атакам взглядом, визуальным эффектам, иллюзиям и формам атаки, полагающимся на видение.

Черты роя: Рой не имеет никакого ясного фронта или тыла и никакой заметной анатомии, так что он не подвержен дополнительному урону от критических попаданий или замыкания. Рой ползучих когтей получаберет половину урона от колющего или рубящего оружия.

Сокращение роя до 0 или менее очков жизни заставляет его разбиться, хотя принимает урон, пока не деградирует его способность атаковать или сопротивляться атакам. Рои никогда не поражаются или приводятся к умирающему состоянию уроном. Также они не могут быть подсечены, захвачены или подвергнуты натиску быка, и они не могут схватывать противника.

Рой иммунен к любому заклинанию или эффекту, нацеливаемому на определенное количество существ (включая заклинания с единственной целью, типа *дезинтеграции*). Рой получает вполностью больше (+50%) урона от заклинаний или эффектов, затрагивающих область, типа многих заклинаний воплощения или гранатоподобного оружия.

Создание

Рой ползучих когтей создается из рук трехсот Средних или Маленьких гуманоидов. Никакой сборки не требуется, но с руками нужно обращаться как с мазями, стоящими 270 gr. В дополнение к рукам, создание роя ползучих когтей требует прочтения заклинания со злым описателем.

CL 7-й; Создание Конструкции, *оживление мертвого*, *кошачья грация*, *меньший обет*, заклинатель должен быть по крайней мере 7-го уровня; Цена 18,000 gr; Стоимость 9,250 gr + 710 XP.

Проклятый (Curst)

Проклятые - гуманоиды-нежить, пойманные под проклятием, не позволяющим им умирать. Они создаются, когда злые заклинатели накладывают *дарение проклятия* умирающему субъекту, а затем используют *создание нежити* или *создание великой нежити*, чтобы предоставить жертве несмерть.

Кожа проклятого - палевая до жуткой белой бледности. Белки его глаз становятся черными, а цвет зрачков углубляется так, что глаза его превращаются в маленькие пруды вспыхивающей темноты. Проклятые предпочитают темную одежду и носят плащи и капюшоны, чтобы замаскировать свой статус нежити, бродя среди живых. Они предпочитают свету темноту и не говорят, если это не абсолютно необходимо.

Проклятый не управляется его создателем, и он редко желает служить какому-либо владыке, который не предлагает спасения от его состояния нежити. Кроме того, преобразование в нежить является причиной безумия некоторых проклятых, сокращая их эффективность в качестве слуг. Эффект *удаления проклятия* уничтожает проклятого, заставляя его разрушаться в пыль.

Проклятый говорит на любых языках, которые он знал при жизни.

Пример проклятого

У этого белокожего воина - замучанные глаза, отражающие боль его ужасного существования как нежить. Он носит тяжелый черный плащ поверх кожаного доспеха и несет в руках древний полторный меч.

Этот пример проклятого использует человека-бойца 5-го уровня в качестве базового существа. Его показатели способностей до преобразования были: Сила 16, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 8.

Проклятый человек боец 5-го уровня

Средняя нежить (увеличенный гуманоид)

Hit Dice: 5d12 (32 hp)

Инициатива: +5

Скорость: 30 футов (6 квадратов)

Класс доспеха: 17 (+1 Ловкость, +3 мастерской работы подбитый кожаный доспех, +3 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 16

Базовая атака/Захватывание: +5/+9

Атака: Хлопок +9 рукопашная (1d4+6) или полторный меч мастерской работы +11 рукопашная (1d10+8/19-20)

Полная атака: Хлопок +9 рукопашная (1d4+6) или полторный меч мастерской работы +11 рукопашная (1d10+8/19-20)

Пространство/досягаемость: 5 фт./5 фт.

Специальные качества: Быстрое лечение 1, иммунитет к холоду и огню, сопротивление заклинаниям 17, иммунитет к изгнанию, неубиваемый, черты нежити

Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +2, Воля -1

Способности: Сила 18, Ловкость 13, Телосложение -, Интеллект 6, Мудрость 6, Харизма 6

Навыки: Подъем +10, Слушание +1, Поездка +7, Обнаружение +1

Умения: Увертливость (В), Мастерство Экзотического Оружия (полторный меч), Улучшенная Инициатива (В),

Мобильность (В), Фокус Оружия (полторный меч), Специализация Оружия (полторный меч)

Окружающая среда: Любая

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 6

Сокровища: Стандарт

Мировоззрение: Всегда хаотически нейтральное

Продвижение: По классу персонажа

Регулировка уровня: +3

Бой

Проклятый бьется опрометчиво, зная, что даже будучи изрубленным на куски, он вновь встанет через несколько часов или дней. Он часто перемещается мимо противника, чтобы достигнуть другого врага, рассчитывая, что его умение Мобильность защитит его против любых атак возможности, которые вызовет его движение.

Неубиваемый (Ex): DC для проверки уровня заклинателя для заклинания *удаление проклятия*, чтобы упокоить этого проклятого - 15.

Создание проклятого

"Проклятый" - приобретенный шаблон, который может быть добавлен к любому гуманоидному существу (упоминаемому после этого как "базовое существо").

Проклятый использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

Размер и тип: Тип существа изменяется к нежити (увеличенный гуманоид). Не пересчитываются базовый бонус атаки существа, базовые спасброски или пункты навыков. Размер не изменяется.

Hit Dice: Все текущие и будущие Hit Dice становятся d12.

Класс доспеха: Естественный бонус доспеха проклятого улучшается на 3 по отношению к такому базового существа.

Атака: Проклятый сохраняет все атаки базового существа, а также получает атаку хлопком, если еще не имеет ее. Если базовое существо может использовать оружие, проклятый сохраняет эту способность. Проклятый бьется без оружия, используя или свою атаку хлопком, или свое первичное естественное оружие (если). Когда у него есть оружие, обычно он использует вместо этого его.

Полная атака: Проклятый бьется без оружия или своей атакой хлопком (см. выше), или своим естественным оружием (если есть). Если вооружен оружием, он обычно использует оружие как свою первичную атаку, наряду с хлопком или другим естественным оружием в качестве естественной вторичной атаки.

Урон: Проклятый имеет атаку хлопка. Если базовое существо не имеет этой формы атаки, используйте соответствующее значение урона из таблицы ниже согласно размеру проклятого. Существо, которое имеет другие виды естественного оружия, сохраняет свое старое значение урона или использует соответствующее значение из таблицы ниже, смотря что лучше.

Размер	Базовый урон
Маленький	1d3
Средний	1d4
Большой	1d6

Специальные качества: Проклятый сохраняет все специальные качества базового существа и получает описанные ниже.

Быстрое лечение (Ex): Проклятый излечивает 1 очко жизни каждый раунд, пока имеет по крайней мере 1 очко жизни. Снизившись до 0 или менее очков жизни, он падает парализованным на землю, и его быстрое лечение останавливается. Через 1 час проклятый делает DC 20 проверку уровня. Если проверка преуспевает, проклятый восстанавливает 1 очко жизни, его быстрое лечение возобновляется и он больше не парализован. Если проверка терпит неудачу, проклятый должен сделать другую проверку с тем же DC 24 часами позже и каждые 24 часа после этого, пока не преуспеет и не начнет снова возвращать очки жизни. Таким образом, даже расчлененный проклятый в конечном счете оправляется от своих повреждений.

Иммунитет к холоду и огню (Ex): Проклятый не получает урона от холодных или огненных атак.

Безумие (Ex): Проклятый, показатель Мудрости которого 1 или 2, сокрушен безумием. В бою он имеет 5% шанс каждый раунд вести себя беспорядочно. В любом раунде, когда это происходит, проклятый не предпринимает никаких действий.

Спротивление заклинаниям (Ex): Проклятый имеет сопротивление заклинаниям, равное 12 + его уровень персонажа.

Иммунитет к изгнанию (Ex): На проклятого не действуют изгнание, упрек, разрушение или командование.

Неубиваемый (Ex): Есть лишь два способа насовсем уничтожить проклятого. Первый - уничтожить его тело (например, полным погружением в кислоту, или заклинаниями *дизинтеграция* или *несмерть в смерть*). Второй - удалить проклятие, предохраняющее его от умирания. Заклинатель заклинания *удаление проклятия* должен преуспеть в проверке уровня заклинателя (DC 10 + HD проклятого), чтобы успешно удалить проклятие.

Способности: Изменение от базового существа следующим образом: Сила +2, Интеллект -4 (минимум 3), Мудрость -6 (минимум 1), Харизма - 2 (минимум 1). Как существо нежити, проклятый не имеет показателя Телосложения. Проклятый, показатель Мудрости которого уменьшен до 1 или 2, получает специальное качество безумие (см. выше).

Навыки: Как базовое существо. Из-за снижения Интеллекта существующие разряды навыков не уменьшаются, но новый модификатор Интеллекта применяется как обычно к любым основанным на Интеллекте проверкам навыков и к количеству полученных пунктов навыков, когда проклятый получает новые уровни.

Организация: Уединенный.

Оценка вызова: Как базовое существо +1

Мировоззрение: Часто хаотическое (любое).

Продвижение: По классу персонажа.

Регулировка уровня: +3.

Глубинное отродье (Deepspawn)

Огромная аберрация

Hit Dice: 14d8+98 (161 hp)

Инициатива: +1

Скорость: 20 футов (4 квадрата), плавание 20 футов.

Класс доспеха: 18 (-2 размер, +1 Ловкость, +9 естественный), касание 9, застигнутый врасплох 17

Базовая атака/Захватывание: +10/+27

Атака: +1 боевой топор +18 рукопашная (1d8+10/x3) или укусы +17 рукопашная (2d6+4)

Полная атака: +1 боевой топор +16/+11 рукопашная (1d8+10/x3) и 2 шестопера +15 рукопашная (1d8+4) и 3 укуса +15 рукопашная (2d6+4)

Пространство/досягаемость: 15 фт./20 фт.

Специальные атаки: Сжимание 2d6+13, улучшенный захват, подобные заклинаниям способности

Специальные качества: Темновидение 60 футов, иммунитет к отравлению, выводок, сопротивление заклинаниям 23

Спасброски: Стойкость +11, Рефлексы +5, Воля +12

Способности: Сила 29, Ловкость 13, Телосложение 24, Интеллект 17, Мудрость 16, Харизма 10

Навыки: Ремесло (создание ловушек) +20, Дипломатия +2, Скрывается +10, Знание (строительство подземелий) +10, Слушание +20, Чувство Мотива +13, Обнаружение +20, Выживание +3 (+5 под землей), Плавание +17
Умения: Раскол, Улучшенный Натиск Быка, Мультиатака, Борьба Многими Оружиями, Силовая Атака
Окружающая среда: Подземелье
Организация: Уединенный или выводок (1 плюс 3-6 выводка)
Оценка вызова: 10
Сокровище: Двойной стандарт
Мировоззрение: Обычно хаотически злое
Продвижение: 15-27 HD (Огромный); 28-42 HD (Гигантский)

Изрытая остинами сферическая аберрация скользит на шести толстых щупальцах. Ее поверхность испещрена множествами пытливых желтых глаз. Три из его щупалец держат оружие, которым обычно владеют гуманоиды, в то время как другие три оканчиваются безглазыми челюстями - хватающими и поработавшими.

Глубинное отродье - ужас Подземья — подземное чудовище, обычно порождающее множество других монстров. Всего одно глубинное отродье может сделать обширную область опасной даже для осторожных и хорошо вооруженных авантюристов.

Глубинное отродье выглядит как грубая, эластичная сфера около 15 футов в диаметре. Его шкура - пятнистая фиолетово-коричневая, и оно имеет шесть больших, сильных щупалец длиной до 10 футов. Три из этих рук достаточно ловки, чтобы владеть оружием, предпочитаемым гуманоидами (типа топоров или булав), а другие три заканчиваются зубастыми челюстями. Множество длинных выдвигающихся глаз покрывает тело существа. Глубинное отродье весит примерно 28,000 фунтов.

Глубинное отродье говорит на Акване, Общем, Драконьем, Гигантском и Нижне-общем. Они используют свои щупальца-пасти для речи, и звук их голоса подобен высокому вою ужасных труб.

Бой

Глубинные отродья - жадные существа, жаждущие интеллектуальной добычи. Несмотря на их неуклюжую и причудливую внешность, они - высокоинтеллектуальные и терпеливые противники. Они часто посылают своих порожденных миньонов, чтобы заманить новые жертвы в свое логовище обещаниями богатства и магии.

Глубинное отродье обычно владеет тремя оружием размером для Средних существ в своих управляемых щупальцах, и кусает челюстями на своих подающих щупальцах. Глубинное отродье, описанное в блоке статистики выше, вооружено *+1 боевым топором* и двумя шестоперами, но другое глубинное отродье может обладать другим оружием. Глубинное отродье опытно со всем простым и военным оружием.

Противник может атаковать щупальца глубинного отродья, как будто они являются оружие (см. Раскалывание в Главе 8 "Руководства Игрока"). Каждое из щупалец глубинного отродья имеет 20 очков жизни. Если глубинное отродье в настоящее время захватывает противник щупальцем при атаке, оно обычно использует другой член, чтобы делать всю атаку возможности. Отделение щупальца глубинного отродья наносит существу 10 пунктов урона. Глубинное отродье вновь отращивает любые отрубленные щупальца за 1d10+10 дней.

Глубинное отродье часто бьется из-под поверхности грязных водоемов или насыпей скользких, движущихся предметов.

Сжимание (Ex). Глубинное отродье наносит автоматический урон укусом при успешной проверке захватывания. Рука, которая в настоящее время используется для сжимания противника, не может также делать атаки укусом.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, глубинное отродье должно поразить атакой укусом, и если выигрывает проверку захватывания, то удерживается и может сжимать.

Подобные заклинаниям способности: По желанию - *обнаружение мысли*, *водное дыхание* (только на себя), 3/день — *удержание монстра* (DC 15); 1/день — *излечение* (только на себя). DC с пасброска основан на Харизме.

Выводок (Ex). Глубинное отродье обычно встречается вместе с одним-тремя своими выводками - монстрами с CR от 4 до 6. Выводки фанатично лояльны глубинному отродью, породившему их, и охотно будут биться до смерти, чтобы защитить его. Чтобы определить, какой выводок сопровождает любое данное глубинное отродье, бросайте d % и проконсультируйтесь с Таблицей 11-1.

ТАБЛИЦА 11-1: ВЫВОДКИ ГЛУБИННОГО ОТРОДЬЯ

d%	Выводок
16-30	Минотавр (CR 4)
31-40	Мантисора (CR 5)
41-50	Троль (CR 5)
51-60	Дигестер (CR 6)
61-70	Эттин (CR 6)
71-100	NPC авантюрист, уровень 1d3+3 (см. "Руководство Ведущего")

Глубинное отродье может породить только существ, идентичных тем, которые оно физически использовало. Каждый выводок обладает изученными способностями (такими, как уровень классов, навыки и известные заклинания) оригинала, но сохраняет лишь тусклые воспоминания о своей прежней жизни. Может быть порождено только Большое или меньше материальное, живущее существо - абориген Материального Плана. После порождения глубинное отродье должно выждать 4d6 дней, прежде чем сделать это снова.

Демон гур (Demon ghour)

Огромный аутсайдер (Хаотический, Злой, Экстрапланарный)

Hit Dice: 12d8+96 (150)

Инициатива: -1

Скорость: 40 футов в (8 квадратов)

Класс доспеха: 25 (-2 размер, -1 Ловкость, +18 естественный), касание 7, застигнутый врасплох 25

Базовая атака/Захватывание: +12/+31

Атака: Рог +21 рукопашная (1d8+11)

Полная атака: 2 рога +21 рукопашная (1d8+11/x4) и 2 когтя +16 рукопашная (2d6 +5)

Пространство/досягаемость: 15 фт./15 фт.

Специальные атаки: Дыхательное оружие, рев, подобные заклинаниям способности

Специальные качества: Уменьшение урона 15/добро, темновидение 60 футов, иммунитет к отравлению и электричеству, сопротивление кислоте 10, холоду 10 и огню 10, нюх, сопротивление заклинаниям 25, телепатия 100 футов.

Спасброски: Стойкость +16, Рефлексы +7, Воля +9

Способности: Сила 32, Ловкость 8, Телосложение 26, Интеллект 15, Мудрость 13, Харизма 15

Навыки: Блеф +17, Подъем +26, Концентрация +23, Дипломатия +19, Маскировка +4 (+6 действующая), Скрытность +6, Запугивание +4, Прыжок +30, Слушание +16, Бесшумное Движение +14, Обнаружение +16, Выживание +16

Умения: Устрашающий Удар, Раскол, Улучшенный Натиск Быка, Силовая Атака, Прослеживание

Окружающая среда: Абисс

Организация: Уединенный или банда (1 плюс 6-9 холмовых гигантов, 5-8 огров или 2-8 минотавров)

Оценка вызова: 12

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда хаотически злое

Продвижение: 13-18 HD (Огромный); 19-27 HD (Гигантский); 28-36 HD (Колоссальный)

Регулировка уровня: —

Где-то между огром и минотавром на вид, это 20-футовое существо возвышается над любым из них. Его шкура толста и волосата, его черты звериные, и его тело мощно-мускулистое. Два огромных рога растут из его черепа, и его ноги имеют массивные копыта. Удушливая аура зла окружает его. •

Чудовищные демоны, известный как гуры, служат Абисскому лорду Бафомету и утверждают волю своего владыке среди минотавров, огров и изменнических гигантов, которые служат ему. Гуры могут быть найдены среди любой группы хаотически злых гигантов, огров или минотавров. Эти существа рассматривают присутствие гура как знак великого удовольствия Бафомета.

Гуры говорят на Абиссале и Гигантском.

Бой

Гур разгоняется в бой подобно бушующему слону, колотя противников своими кулаками и бодая рогами. Всякий раз, когда возможно, гур находит приятным входить в бой с ревом, взрывом его дыхательного оружия или и того, и другого.

Дыхательное оружие (Su): Однажды в минуту гур может выдыхать облако вредного газа шириной 10 футов, высотой 10 футов и длиной 30 футов. Каждое существо в пределах этого облака должно сделать DC 24 спасбросок Рефлексов или получить 1d6 пунктов урона Силы. DC спасброска основан на Телосложении.

Рев (Su): Однажды в день гур может испускать ушераздирающий рев. Каждое существо в пределах 30 футов от него должно преуспеть в DC 18 спасброске Стойкости или быть ошеломленным на 1d4 раундов этой звуковой атакой. Любое существо в пределах 10 футов от гура должно также преуспеть в DC 18 спасброске Стойкости или быть оглушенным на 2d10 минут. DC обеих спасбросков основаны на Харизме.

Подобные заклинаниям способности: По желанию — *богохульство* (DC 19), *молот хаоса* (DC 16), *углубленная темнота*, *осквернение*, *обнаружение добра*, *обнаружение магии*, *рассеивание добра* (DC 17), *магический круг против добра* (DC 15), *великий телепорт* (DC 19), *безобразный упадок* (DC 16); 3/день — *замешательство* (DC 16), *страх* (DC 16), *лабиринт* (DC 20), *праведная мощь*. Уровень заклинателя 14-й.

Телепатия (Su): Гур может связываться телепатически с любым существом в пределах 100 футов, которое имеет язык.

Страх (Dread)

Маленькая нежить

Hit Dice: 3d12 (19 hp)

Инициатива: +3

Скорость: Полет 40 футов (хорошо) (8 квадратов)

Класс доспеха: 16 (+1 размер, +3 Ловкость, +2 естественный), касание 14, застигнутый врасплох 13

Базовая атака/Захватывание: +1/-2

Атака: Длинный меч +3 рукопашная (1d8+1/19-20) или коготь +3 рукопашная (1d3+1)

Полная атака: Длинный меч +3 рукопашная (1d8+1/19-20) или 2 когтя +3 рукопашная (1d3+1)

Пространство/досягаемость: 5 фт./5 фт.

Специальные атаки: Ужасное присутствие

Специальные качества: Уменьшение крона 5/крошащий, темновидение 60 футов, иммунитет к холоду, черты нежити, использование оружия

Спасброски: Стойкость +1, Рефлексы +4, Воля +4

Способности: Сила 12, Ловкость 16, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 12, Харизма 1

Навыки: Слушание +5, Обнаружение +5

Умения: —

Окружающая среда: Любой

Организация: Уединенный, пара или банда (3-4)

Оценка вызова: 2

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое

Продвижение: 4 HD (Маленький); 5-6 HD (Средний)

Скелетная пара рук парит в воздухе, обе руки сжимают ржавый старый длинный меч. Руки двигаются вместе и ударяют так, как будто они - часть скелета человеческого размера.

Страх - пара оживленных скелетных рук, созданных для использования в качестве стража-нежити. Подобно скелету, это - бессмысленный автомат, повинующийся командам своего владыки, но он также несет ауру сверхъестественного ужаса. Каждая из рук страха - от 2 до 4 футов длиной и весит от 10 до 40 фунтов.

Страхи делают только то, что им приказывают делать, но они могут принимать разумно сложные команды, основанные на заметных характеристиках - типа расы, оснащения, сказанных паролей или определенных действий. Например, страху можно приказывать нападать на всех вторгшихся, кроме эльфов и существ, показывающих некоторый символ. Такие страхи часто включаются в сложные ловушки.

Страхи могут быть созданы заклинанием *оживление мертвого*, но в дополнение ко всем нормальным требованиям заклинания заклинатель должен обеспечить драгоценный камень зендалур, стоящий по крайней мере 1,000 гр.

Бой

Страхи нападают неуклонно, как приказано их создателем. Некромантская магия, используемая при их создании, окружает их аурой сверхъестественного устрашения.

Ужасное присутствие (Su): Любое существо с 2 или менее HD в пределах 30 футов от страха должно преуспеть в DC 12 спасброске Воли или стать поколебленным на 2d6 раундов. Существо, которое уже поколеблено (например, ужасным присутствием второго страха) становится вместо этого испуганным. Если существо уже испугано, ужасное присутствие страха не производит никакого дальнейшего эффекта. Успешный спасбросок делает существо иммунным к ужасному присутствию этого страха в течение 24 часов. Ужасное присутствие - воздействующий на разум эффект устрашения. DC спасброска основан на Мудрости.

Черты нежити: Страх иммунен к воздействующим на разум эффектам, яду, эффектам сна, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам и любому эффекту, который требует спасброска стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен. Он не подвержен дополнительному урону от критических попаданий, несмертельному урону, урону способностей его показателям физических способностей, иссушению способности, иссушению энергии, усталости, истощению или смерти от массивного урона. Он не может быть поднят, а восстановление работает, только если он пожелает. Он имеет темновидение до 60 футов.

Использование оружия (Ex): Средний страх может использовать оружие размером для Средних существ без штрафа, так как его руки примерно такого же размера, как таковые Среднего гуманоида.

Навыки: Страх имеет +4 расовый бонус на проверки Обнаружения и Слушания.

Воин страха (Dread warrior)

Вызванные на службу в неслерти грязной некрмантской магией, воины страха - существа нежити, обычно создаваемые из трупов квалифицированных воинов. Они сохраняют многие из военных навыков и талантов, которыми они обладали при жизни, но вынуждены служить своим создателем с несомненным повиновением. Воины страха созданы прочтением заклинания *оживление воина страха* (НВ).

Воин страха выглядит почти так же, как при жизни, хотя переносит ужасные раны, которые убили его, и его глаза горят диким желтым светом. Его кожа обычно сухая и потемневшая, облегающая засохшую плоть, что придает ему изможденный, увядший вид. Он обычно несет оружие и доспех, которые предпочитал до своей смерти и преобразования. Он говорит на любых языках, которые знал при жизни.

Типовой воин страха

Бронированный воин, хромая, подходит все ближе, его руки сжимают боевой топор. Ни один человек не может выжить с ранами, иссекающими существо, но его глаза с ненавистью горят желтым, и сморщенная плоть превращает его лицо в злой клубок.

Этот пример использует человека-воина 4-го уровня в качестве базового существа.

Воин страха Человек воин 4

Средняя нежить (увеличенный гуманоид)

Hit Dice: 4d12+3 (29 hp)

Инициатива: +0

Скорость: 20 футов в подбитой кольчуге (4 квадрата); базовая 30 футов.

Класс доспеха: 18 (+6 подбитая кольчуга, +2 тяжелый стальной щит), касание 10, застигнутый врасплох 18

Базовая атака/Захватывание: +4/+7

Атака: Боевой топор мастерской работы +9 рукопашная (1d8+3/x3)

Полная атака: Боевой топор мастерской работы +9 рукопашная (1d8+3/x3)

Пространство/досыгаемость: 5 фт./5 фт.

Специальные качества: Темновидение 60 футов, черты нежити

Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +1, Воля +1

Способности: Сила 16, Ловкость 11, Телосложение -, Интеллект 5, Мудрость 11, Харизма 6

Навыки: Подъем +6, Прыжок +5, Обнаружение +8

Умения: Силовая атака, Крепость, Фокус Оружия (боевой топор)

Окружающая среда: Любая земля

Организация: Уединенный или компания (3-12)

Оценка вызова: 3

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое

Продвижение: —

Бой

Воины страха - не всегда надежные слуги, поскольку их легко смутить сложными приказами. Приказ из двенадцати слов или менее никаких проблем не причинит, но есть совокупный шанс 5% на каждое слово после двенадцатого, что воин страха извратит инструкции. Если воин страха будет не в состоянии понять приказ, обращайтесь с ним как с монстром в замешательстве (см. заклинание *замешательство* в "Руководстве Игрока"). Сделайте бросок для определения того, какое действие он предпримет ответ на команду, которая вызвала его замешательство).

Воины страха бьются с оружием и доспехами, который они использовали при жизни.

Черты нежити: Воин страха иммунен к воздействию на разум эффектам, яду, эффектам сна, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам и любому эффекту, который требует спасброска стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен. Он не подвержен дополнительному урону от критических попаданий, несмертельному урону, урону способностей его показателям физических способностей, иссушению способности, иссушению энергии, усталости, истощению или смерти от массивного урона. Он не может быть поднят, а восстановление работает, только если он пожелает. Он имеет темновидение до 60 футов.

Навыки: Воины страха получают +4 расовый бонус на проверки Подъема, Прыжка и Обнаружения.

Создание воина страха

"Воин страха" - шаблон, который может быть добавлен к любому гуманоидному существу по крайней мере с 3 уровня персонажа (упоминаемому после этого как "базовое существо").

Воин страха использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

Размер и тип: Тип существа изменяется на "нежить". Не пересчитываются базовый бонус атаки существа, его базовые спасброски или пункты навыков. Размер не изменяется.

Hit Dice: Все текущие и будущие Hit Dice становятся d12.

Класс доспеха: Как базовое существо с соответствующим типом доспеха.

Способности: Базовый персонаж регулируется следующим образом: Сила +4, Интеллект -6 (минимум 3), Харизма -4 (минимум 3). Как существа нежити, воины страха не имеют показателя Телосложения.

Навыки: Как базовое существо, за исключением того, что воины страха получают +4 расовый бонус на проверки Подъема, Прыжка и Обнаружения.

Умения: Как базовое существо, за исключением того, что воин страха теряет любые умения, для которых он больше не квалифицирован.

Климат / ландшафт: Любая земля.

Организация: Уединенный или компания (3-12).

Сокровище: Нет.

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое

Продвижение: —

Пламенный череп (Flameskull)

Крошечная нежить

Hit Dice: 4d12 (26 hp)

Инициатива: +8

Скорость: Полет 50 футов (хорошо) (10 квадратов)

Класс доспеха: 19 (+2 размер, +4 Ловкость, +3 естественный), касание 16, застигнутый врасплох 17

Базовая атака/Захватывание: +2/-10

Атака: Огненный луч +8 дальнейшее касание (1d8 огонь)

Полная атака: 2 огненных луча +8 дальнейшее касание (1d8 огонь)

Пространство/досягаемость: 2 1/2 фт./0 фт.

Специальные атаки: Огненный луч, подобные заклинаниям способности

Специальные качества: Уменьшение урона 5/крошащий, темновидение 60 футов, быстрое лечение 2, иммунитет к холоду, огню и электричеству, омоложение, сопротивление заклинаниям 19, сопротивление изгнанию +4, черты нежити

Спасброски: Стойкость +1, Рефлексы +7, Воля +5

Способности: Сила 3, Ловкость 18, Телосложение -, Интеллект 11, Мудрость 12, Харизма 14,

Навыки: Концентрация +9, Скрытность +19, Слушание +10, Обнаружение +10

Умения: Настороженность, Улучшенная Инициатива

Окружающая среда: Любая

Организация: Уединенный или компания (3-12)

Оценка вызова: 4

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда законно злое

Продвижение: 7-8 HD (Крошечный)

Человеческий череп со шлейфом злого зеленого пламени парит в воздухе. Изумрудный свет злобы танцует в его глазницах.

Пламенные черепа - стражи-нежить, созданные из свежих черепов гуманоидных заклинателей. Бессмертные, умные и бдительные, эти существа часто могут быть найдены охраняющими скрытые припасы и секретные палаты через столетия после того, как умерли создавшие их клерики или волшебники.

Пламенный череп похож на человеческий череп с костяными челюстями, окруженный жутким зеленым пламенем. Его пламенная аура освещает область как факел, но пламенный череп может добровольно уменьшать свое сияние до едва видимого бледно-зеленого свечения, когда пожелает. Иногда его костистая поверхность гравирована странными зловещими рунами.

Пламенный череп может быть создан из трупа гуманоидного заклинателя посредством заклинания *создание нежити* (уровень заклинателя 14-й). Пламенные черепа говорят на Общем, Драконьем, Адском и еще на одном-двух древних языках, которые больше не используются, типа Лоросса или Торасса.

Бой

Пламенные черепа стойки к многим типам магии, но уязвимы к рукопашной и метательным атакам. Они идут на многие ухищрения, чтобы оставаться вне пределов досягаемости меча, и обычно нападают на вторгшихся своими огненными лучами и заклинаниями с безопасного возвышения. Однако, если потребуется, они могут быть бесстрашными воюющими, так как знают, что они, вероятно, омолодятся через несколько дней, даже если разбиты на части.

Огненный луч (Su): Дальность 20 футов. Пламенный череп может выстреливать два огненных луча как стандартное действие.

Подобные заклинаниям способности: По желанию — *обнаружение магии*, *рука мага*, *луч мороза* (+8 дальнейшее касание); 3/день — *пятно, магическая ракета*, *луч истощения* (+8 дальнейшее касание; DC 17); 1/день — *огненный шар* (DC 15), *зеркальное изображение*. Уровень заклинателя 4-й.

Быстрое лечение (Ex): Пламенный череп излечивает 2 очка жизни каждый раунд, пока имеет по крайней мере 1 оставшееся очко жизни.

Омоложение (Su): Разрушенный пламенный череп омолаживается до своих полных нормальных очков жизни за 1 час, даже если разбит вдребезги. Для предотвращения омоложения его остатки должны быть опрысканы пузырьком святой воды или подвергнуты заклинанию *рассеивание магии*, *рассеивание зла* или *удаление проклятия*. Уровень заклинателя пламенного черепа с целью проверки рассеивания - 14-й.

Черты нежити: Пламенный череп иммунен к воздействующим на разум эффектам, яду, эффектам сна, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам и любому эффекту, который требует спасброска стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен. Он не подвержен дополнительному урону от критических попаданий, не смертельному урону, урону способностей его показателям физических способностей, иссушению способности, иссушению энергии, усталости, истощению или смерти от массивного урона. Он не может быть поднят, а восстановление работает, только если он пожелает. Он имеет темновидение до 60 футов.

Грязнокрыл (Foulwing)

Огромная аберрация

Hit Dice: 6d8+30 (57 hp)

Инициатива: +1

Скорость: 20 футов (4 квадрата), полет 30 футов (плохо)

Класс доспеха: 17 (-2 размер, +1 Ловкость, +8 естественный), касание 9, застигнутый врасплох 16

Базовая атака/Захватывание: +4/+20

Атака: Укус +10 рукопашная (1d8+8)

Полная атака: 3 укуса +10 рукопашная (1d8+8) и 2 когтя +5 рукопашная (2d4+4)

Пространство/досягаемость: 15 фт./10 фт.

Специальные атаки: Иссущение крови, дыхательное оружие, сокрушение 2d8+12

Специальные качества: Темновидение 60 футов.

Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +3, Воля +5

Способности: Сила 27, Ловкость 12, Телосложение 20, Интеллект 7, Мудрость 10, Харизма 5

Навыки: Подъем +20, Обнаружение +8

Умения: Атака с Лета, Фокус Навыка (Обнаружение), Крыловорот

Окружающая среда: Любая земля и подземелье

Организация: Уединенный, пара, скопление (3-5)

Оценка вызова: 5

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно нейтрально злое

Продвижение: 7-16 HD (Огромный); 17-18 HD (Гигантский)

Регулировка уровня: —

Приземистая посадка этого существа и его вздутое тело придают ему форму огромной крылатой жабы, длиной около 20 футов и высотой 8 футов в плечах. Его кожа черна и покрыта извивающимися ростками, по форме подобными маленьким рожкам. Красные глаза неохотно мерцают с его длинной, узкой многочелюстной морды.

Грязнокрыл - в гротесковой манере деформированный хищник, который не любит ничего, кроме как рвать плоть с костей своими тремя зубастыми челюстями.

Жабоподобное тело грязнокрыла в длину имеет приблизительно 20 футов и высоту 8 футов по плечи, а весит существо около 8,000 фунтов. Его черная кожа покрыта извивающимися отростками, по форме напоминающей маленькие рожки. Ноги грязнокрыла оканчиваются эластичными пальцами, полезными, чтобы цепляться за неровные поверхности, но неэффективные в бою, а его черные кожистые крылья утыканы острыми когтями. Длинная, узкая голова существа оканчивается мордой с одной ноздрей, окруженной тремя иглозубыми челюстями. Его красные глаза - многогранные подобно драгоценным камням и пылают бледным красным светом.

Грязнокрылы связываются друг с другом резким карканьем, которое ненамного сложнее, чем призывы животных. Эти звуки могут передавать опознание, основные эмоции и убеждения, а также предупреждения.

Бой

Грязнокрылы охотятся с воздуха, швыряя свои массивные тела на потенциальную добычу и разрывая ее своими челюстями, колотя жертвы когтями на крыльях. Дроу и другие злые гуманоиды часто приручают и ездят на грязнокрылах как на военных скакунах.

Иссущение крови (Ex): Грязнокрыл может использовать три своих длинных трубчатых языка, чтобы высасывать кровь у противника, пригвожденных его сокрушающей атакой. При успешной проверке захватывания это наносит 1d4 пунктов урона Телосложению.

Дыхательное оружие (Su): Дыхательное оружие грязнокрыла - 30-футовый конус кислотного газа, который сжигает глаза противников и подставленную ему кожу. Каждое существо в пределах конуса должно делать успешный DC 18 спасбросок Рефлексов или быть ослеплено и ошеломлено на 1 раунд.

Сокрушение (Ex): Область 15 фт на 15 фт; Маленькие или меньшие противники получают 2d8+12 пунктов крушащего урона и должны преуспеть в DC 18 спасброске Рефлексов или быть пригвожденными.

Навыки: Грязнокрыл получает +8 расовый бонус по проверкам Подъема.

Горыныч (Gorynych)

Огромный дракон

Hit Dice: 16d12+64 (168 hp)

Инициатива: +0

Скорость: 60 футов (12 кв футов), полет 120 футов (неуклюжий)

Класс доспеха: 27 (-2 размер, +19 естественный), касание 8, застигнутый врасплох 27

Базовая атака/Захватывание: +16/+33

Атака: Укус +23 рукопашная (2d8+9)

Полная атака: 3 укуса +23 рукопашная (2d8+9) и 2 когтя +21 рукопашная (2d6+4) и 6 хвостокнутов (1d4+4)

Пространство/досягаемость: 15 фт./10 фт.

Специальные атаки: Улучшенный захват, царапание 2d8+4, разрывание 4d8+13, обматывание хвостом

Специальные качества: Темновидение 60 футов, иммунитет к параличу и эффектам сна, видение при слабом освещении, нюх

Спасброски: Стойкость +16, Рефлексы +10, Воля +14

Способности: Сила 28, Ловкость 11, Телосложение 18, Интеллект 11, Мудрость 14, Харизма 13

Навыки: Дипломатия +3, Скрытность +11, Запугивание +20, Прыжок +28, Слушание +27, Чувство Мотива +12, Обнаружение +27, Выживание +11

Умения: Настороженность, Атака с Лета, Великая Стойкость, Железная Воля, Мультиатака, Выслеживание

Окружающая среда: Умеренные горы

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 12

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно хаотически злое

Продвижение: 17-32 HD (Огромный); 33-48 HD (Гигантский)

Огромный трехголовый монстр летит на огромных крыльях, подобно таковому летучей мыши. Его головы чем-то похожи на волчи, кусая и шипя на длинных змеиных шеях. Его податливое туловище покрыто мелкой сине-зеленой чешуей и оканчивается тремя хвостами, каждый из которых раздваивается на длинные кнутоподобные члены, свивающиеся и корчащиеся позади его тела.

Горыныч - свирепый драконоподобный монстр, который ест почти все, с чем столкнется, за исключением истинного дракона. Несмотря на свою звериную внешность, горыныч весьма хитер. Известно, что он может симулировать отступление, чтобы заманить противников в свое логовище, или позволить гуманоидам сбежать, чтобы можно было проследовать за ними к их домам и деревням.

Драконоподобное тело горыныча измеряется почти 40 футами от морды до хвоста. Каждая из трех его голов венчает длинную драконью шею, и три его хвоста разделяются на множество длинных, тонких кнутов. Только шесть самых больших из этих кнутов существенны в бою, хотя горыныч может иметь их до двенадцати. Существо весит от 8 до 10 тонн.

Горыныч говорит на Общем, Драконьем и Оркском.

Бой

Горыныч испытывает недостаток дыхательного оружия и мощных колдовских способностей истинных драконов, хотя его необыкновенная свирепость и хитрость в рукопашной восполняют эту нехватку. Одна из его любимых тактик - напасть на группу путешественников, захватить одного из них хвостокнутом в атаке с лета и унести свою несчастную жертву. Горыныч достаточно велик, чтобы принять нормальный -20 штраф за попытку схватывания противника без того, чтобы оказаться схваченным самому.

Противник может атаковать хвосты горыныча, как будто это оружие (см. Раскалывание в "Руководстве Игрока"). Каждый хвостокнут имеет 10 очков жизни. Если горыныч в настоящее время захватывает противника хвостом при атаке, он обычно использует другой член, чтобы проводить свою атаку возможности. Отделение хвоста горыныча наносит 5 пунктов урона существу. Горыныч повторно отрачивает отделенные хвосты за 1d10+10 дней.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, горыныч должен поразить противника на одну или более категорий размера меньше себя атакой хвостокнута. Если он выигрывает проверку захватывания, то удерживает цель и использует свою атаку обматывания хвостом. Против противников человеческого размера горыныч обычно схватывает только своим хвостом, чтобы избежать быть схваченным самому, таким образом сокращая свой бонус захватывания до +13.

Царапание (Ex): Если горыныч поражает схваченного противника всеми тремя атаками укусом, он может царапать его когтями. Бонус атаки +23 рукопашная, урон 2d8+4.

Разрывание (Ex): Если горыныч ударяет двумя атаками укусом, он впивается в тело противника и разрывает жертву надвое. Эта атака автоматически наносит дополнительные 4d8+13 пунктов урона.

Обматывание хвостом (Ex): После успешного захвата горыныч может попытаться обернуть своего противника несколькими или всеми своими хвостокнутами хвоста с одной проверкой захватывания. Каждый хвостокнут сверх первого уменьшает штраф захватывания без опасности быть самому захваченным на -4. Таким образом, горыныч с тремя хвостокнутами, обернутыми вокруг противника, имеет модификатор захватывания +21 (+33, -20 для выбора не быть схваченным, +8 за два дополнительных хвостокнута).

Навыки: Из-за своих многих голов и острых чувств горыныч имеет +4 расовый бонус на проверки Обнаружения и Слушания.

Существо зеленой связи (Greenbound creature)

В крошащихся Силуванидских руинах Теладорна мощные и древние магические энергии сочатся из неведомого количества захороненных магических сокровищ. Эти энергии преобразовывают несчастных существ поблизости в подобных растениям существ великой силы.

Существа зеленой связи выглядят во многом подобно тому, как выглядели до преобразования, хотя некоторые изменения очевидны. Плоть существа была заменяется мясистой древесиной и плотно перевитыми ползунами, и крошечные веточки растут из его туловища, рук и ног. Любые перья, волосы или мех, который оно когда-то имело, заменяются некой комбинацией зеленых виноградных лоз, мха, цветов и листьев.

Существа зеленой связи говорят на всех языках, которые они знали перед преобразованием, хотя их голоса теперь - глубокие и вибрирующие.

Пример существа зеленой связи

Это двуногое гигантского размера растение имеет длинные руки, напоминающие кривые узловатые ветви дерева, а его ноги заканчиваются тремя пальцеподобными корнями. Множество покрытых листвой прутьев и шипов украшают его лицо, руки, ноги и туловище.

Этот пример использует тролля в качестве базового существа.

Троль зеленой связи

Большое растение (увеличенный гигант)

Hit Dice: 6d8+48 (75 hp)

Инициатива: +3

Скорость: 30 футов (6 квадратов)

Класс доспеха: 23 (-1 размер, +3 Ловкость, +11 естественный), касание 12, застигнутый врасплох 20

Базовая атака/Захватывание: +4/+ 21

Атака: Коготь +12 рукопашная (1d6+9)

Полная атака: 2 когтя +12 рукопашная (1d6+9) и укусы +7 рукопашная (1d6+4) или хлопок +12 рукопашная (1d6+9) и укусы +7 рукопашная (1d4+4)

Пространство/Досыгаемость: 10 фт./10 фт.

Специальные атаки: Разрывание 2d6+13, подобные заклинаниям способности

Специальные качества: Уменьшение урона 10/магия и рубящий, темновидение 90 футов, быстрое лечение 3, бонус захватывания, видение при слабом освещении, черты растения, регенерация 5, сопротивление холоду 10 и электричеству 10, нюх, чувство вибраций 60 футов.

Спасброски: Стойкость +13, Рефлексы +5, Воля +3

Способности: Сила 29, Ловкость 16, Телосложение 27, Интеллект 6, Мудрость 9, Харизма 10

Навыки: Скрытность -1 (+15 в лесистых областях *), Слушание +5, Бесшумное Движение +3 (+19 в лесистых областях *), Обнаружение +6

Умения: Настороженность, Железная Воля, Выслеживание

Окружающая среда: Любые леса

Организация: Уединенный, пара или банда (3-4)

Оценка вызова: 7

Сокровища: Стандарт

Мировоззрение: Обычно хаотически злое

Продвижение: По классу персонажа

Регулировка уровня: +5

Бой

Тролли зеленой связи бьются без страха смерти. Они часто заполняют область запутывающими растениями и лозами перед тем, как вступить в физический бой.

Разрывание (Ex): Если тролль зеленой связи ударяет атакой когтем, он впивается в тело противника и рвет плоть. Эта атака автоматически наносит дополнительные 2d6+13 пунктов урона.

Регенерация (Ex): Огонь и кислота наносят нормальный урон троллю зеленой связи. Если он теряет член или часть тела, потерянная часть снова отрастает за 3d6 минут. Существо может снова прикрепить отъединенного член немедленно, прижав его к обрубку.

Создание существа зеленой связи

Существо зеленой связи - приобретенный шаблон, который может быть добавлен к любому животному, фэй, гиганту, гуманоиду, чудовищному гуманоиду или паразиту (после этого упоминаемому как "базовое существо"). Существо зеленой связи использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

Размер и тип: Тип существа изменяется на растение с соответствующим увеличенным подтипом. Не пересчитываются базовый бонус атаки, базовые спасброски или пункты навыков. Размер не изменяется.

Hit Dice: Все текущие Hit Dice изменяются на d8.

Класс доспеха: Естественный бонус доспеха существа зеленой связи улучшается на 6 по отношению к таковому базового существа.

Атака: Существо зеленой связи сохраняет все атаки базового существа, а также получило атаку хлопка, если еще имело ее. Если базовое существо может использовать оружие, существо зеленой связи сохраняет эту способность. Существо зеленой связи, бьющееся без оружия, использует или свою атаку хлопка (см. выше) или свое естественное оружие (если есть). Существо зеленой связи, вооруженное оружием, использует или свою атаку хлопка, или оружие, как пожелает.

Полная атака: Существо зеленой связи, бьющееся без оружия, использует или свою атаку хлопка (см. выше) или свое естественное оружие (если есть). Если оно вооружено оружием, оно обычно использует оружие как свою первичную атаку наряду с хлопком или другим естественным оружием в качестве естественной вторичной атаки.

Урон: Существо зеленой связи имеет атаку хлопком. Если базовое существо не имеет этой формы атаки, используйте соответствующее значение урона из таблицы ниже согласно размеру существа зеленой связи. Существо, имеющее другие виды естественного оружия, сохраняет свой старый урон или использует соответствующее значение из таблицы ниже, смотря что лучше.

Размер	Базовый урон
Крошечный	1
Мизерный	1d2
Крошечный	1d3
Маленький	1d4
Среда	1d6
Большой	1d8
Огромный	2d6
Гигантский	2d8
Колоссальный	4d6

Специальные атаки: Существо зеленой связи сохраняет все специальные атаки базового существа и получает описанные ниже.

Подобные заклинаниям способности: По желанию — *опутывание, проход без следа, говорить с растениями*; 1/день — *стена шипов*. Уровень заклинателя равняется уровню персонажа существа зеленой связи; DC спасброска 10 + уровень заклинания + модификатор Харизмы существа зеленой связи.

Специальные качества: Существо зеленой связи сохраняет все специальные качества базового существа и получает описанные ниже.

Уменьшение урона (Ex): существо зеленой связи имеет уменьшение урона 10/магия и рубящий. Естественное оружие существа зеленой связи считается магическим с целью преодоления уменьшения урона.

Быстрое лечение (Ex): Существо зеленой связи заживает 3 очка жизни каждый раунд, пока это имеет по крайней мере 1 очко жизни. Получив в бою 0 или менее очков жизни, оно убито.

Бонус захватывания (Ex): Тернистые крюки на руках и ногах существа зеленой связи предоставляют ему +4 бонус по проверкам захватывания.

Сопrotивление холоду и электричеству (Ex): Существо зеленой связи получает сопротивление 10 холоду и электричеству.

Чувство вибраций (Ex): Существа зеленой связи могут автоматически ощущать местоположение чего-либо в пределах 60 футов, что находится в контакте с землей.

Способности: Увеличивается относительно базового существа следующим образом: Сила +6, Ловкость +2, Телосложение +4, Харизма +4.

Навыки: * Существо зеленой связи получает +16 расовый бонуса на проверки Скрытности и Бесшумного Движения, сделанные в лесистых областях.

Окружающая среда: Любые леса.

Организация: Как базовое существо.

Оценка вызова: Как базовое существо +2.

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Как базовое существо.

Продвижение: По классу персонажа или как базовое существо.

Регулировка уровня: Как базовое существо +8.

Ужас в шлеме (Helmed horror)

Пугающая фигура, одетая в древний, покрытый пятнами пластинчатый доспех, стоит на страже, пылающий меч зажатый в его бронированных перчатках. Странное фиолетовое сияние мерцает из щелей его доспеха.

Ужасы в шлеме и боевые ужасы - смертельные, своевольные магические конструкции, которые выглядят как всего лишь пустой оживленный комплект полного пластинчатого доспеха. Они абсолютно безжалостны и неустанны в исполнении своих обязанностей.

Ужас в шлеме (Helmed horror)

С ужас в шлеме обычно сталкиваются, когда они выполняют обязанности, возложенные на них их создателями. Поскольку эти конструкции имеют свободную волю и интеллектуальны, они в высшей степени способны менять свои планы "на лету". Простая команда типа "Оставайся здесь и уничтожай всех вторгшихся" оставляет немного места для интерпретации, так что они нечасто бровают такие задачи.

Ужасы в шлеме, последние приказы которых лишены законной силы некоторыми средствами, могут блуждать за их границей, следуя таинственным целям, так или иначе отражающим их последние приказы. Например, ужас в шлеме, который будет не в состоянии предотвратить разграбление ворами хранилища, которое назначен охранять, может дать себе миссию вернуть все сокровища, вынесенные из этого хранилища.

Ужас в шлеме напоминает гуманоидную фигуру от 5 до 7 футов ростом, носящую полный пластинчатый доспех. На некоторых ужасах в шлеме доспех кажется чрезвычайно старым; на других он сияет и хорошо сохранился. Магический фиолетовый свет иногда сияет сквозь щели доспеха. Ужас в шлеме не говорит, но понимает Общий и один из языков своего создателя.

Бой

Ужасы в шлеме бьются разумно, начиная с ракетного огня по легкой добыче и используя *воздушную прогулку*, чтобы получить преимущество в маневре над связанными с землей противниками. Они не обязательно бьются до смерти, потому что часто считают, что лучше выжить и продолжиться выполнение своих задач. Однако, если побег уничтожит все шансы выполнения их миссии, они легко жертвуют собой.

Когда ужас в шлеме разрушен, его доспех распадается в шлак.

Воздушная прогулка (Su): Ужасы в шлеме могут двигаться по воздуху, как под воздействием заклинания *воздушная прогулка* (уровень заклинателя 13-й).

Черты конструкции: Ужас в шлеме имеет иммунитет к отравлению, эффектам сна, паралича, ошеломления, болезни, смертельным эффектам, эффектам некромантии, воздействующим на разум эффектам (зачарование, принуждение, фантомы, образы и эффекты морали), и к любым эффектам, требующим спасброска Стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен. Он не подвержен дополнительному урону от критических попаданий, несмертельному урону, урону способности, иссушению способности, усталости, истощению или иссушению энергии. Он не может излечивать урон, но может быть отремонтирован. Он имеет темновидение до 60 футов и видение при слабом освещении.

Быстрый ремонт (Ex): Ужас в шлеме, отдышающий в течение 1 полного часа, восстанавливает 1 очко жизни, пока имеет по крайней мере 1 остающееся очко жизни. Быстрый ремонт не позволяет ужасу в шлеме вновь отращивать или вновь прикреплять потерянные части тела.

Видеть невидимое (Su): Ужас в шлеме видит невидимые существа и объекты, как под воздействием заклинания *видеть невидимое*.

Иммунитеты заклинаний (Ex): Ужас в шлеме иммунен к *магической ракете*. Кроме того, его изготовитель может дать ему иммунитет еще к трем заклинаниям, выбираемым при его создании. Типичные иммунитеты - *огненный шар*, *заряд молнии* и *ледяной шторм*.

Сила оружия (Su): Магия, создающая ужас в шлеме, часто обеспечивает его способностью наполнить рукопашное оружие, которое он держит, магической вилой. Эффект происходит от ужаса в шлеме, а не от оружия, и может быть вызван как свободное действие. Бросайте d10 и консультируйтесь со следующей таблицей, чтобы определить предоставленную специальную способность. Эти способности функционируют, как описано в Главе 7 "Руководства Ведущего".

Бросок d10	Способность
1-3	Нет
4	Пылающий
у	Пылающий взрыв
6	Морозный
7	Шокирующий
8	Шокирующий взрыв
9	Скорость
10	Громовой

Строительство

Ужас в шлеме строится из комплекта полного пластинчатого доспеха мастерской работы. Обеспечив доспех, создатель должен оживить его через продолжительный магический ритуал, требующий специально подготовленной лаборатории или рабочего помещения, подобного лаборатории алхимика и стоящего 500 gp для установки. Ритуал также дает доспеху +3 зачарованный бонус. Ужас в шлеме более чем с 13 Hit Dice может быть создан, но каждый дополнительный Hit Die добавляет +5,000 gp к его цене.

Сильное превращение; CL 15-й; Создание Конструкции (см. "Руководство Монстров"), Создание Магического Оружия и Доспехов, *воздушная прогулка* или *полет*, *ограниченное желание*, *обращение заклинаний*, ; Цена 75,000 gp; Стоимость 39,150 gp.

Боевой ужас (Battle horror)

Эта злорадная конструкция делается связыванием злого элементного духа ужаса в шлеме в течение его создания. Боевые ужасы очень напоминают ужас в шлеме и иногда используются для подобных задач, но чаще они действуют как бродячие убийцы и военные механизмы, предназначенные убивать врагов своих владельцев.

Бой

В дополнение к специальным атакам и специальным качествам стандартного ужаса в шлеме, боевой ужас имеет следующую специальную атаку.

Подобные заклинаниям способности: По желанию — *магическая ракета*; 3/день — *проблеск*; 1/день — *дверь измерений*. Уровень заклинателя 7-й.

Строительство

Боевой ужас создается практически тем же способом, что и ужас в шлеме, за исключением того, что доспех приобретает +5 зачарованный бонус. Боевой ужас с более чем 20 Hit Dice может быть создан, но каждый дополнительный Hit Die добавляет +8,000 gp к его цене.

Сильное превращение; CL 18-й; Создание Конструкции (см. "Руководство Монстров"), Создание Магического Оружия и Доспехов, *воздушная прогулка* или *полет*, *проблеск*, *дверь измерений*, *ограниченное желание*, *магическая ракета*, *обращение заклинаний*; Цена 150,000 gp; Стоимость 76,650 gp.

	Ужас в шлеме Средняя конструкция	Боевой ужас Средняя конструкция
Hit Dice:	13d10+23 (94 hp)	20d10+20 (130 hp)
Инициатива:	+6	+6
Скорость:	30 футов (6 квадратов), воздушная прогулка 30 футов.	40 футов (8 квадратов), воздушная прогулка 40 футов.
Класс доспеха:	26 (+2 Ловкость, +3 отклонение, +11 [+3 полный пластинчатый доспех]), касание 15, застигнутый врасплох 24	28 (+2 Ловкость, +3 отклонение, +13 [+5 полный пластинчатый доспех]), касание 15, застигнутый врасплох 26
Базовая атака/Захватывание:	+9/+14	+15/+23
Атака:	Великий меч мастерской работы +16 рукопашная (2d6+7/17-20) или тяжелый арбалет +11 дальнбойная (1d10/19-20)	Великий меч мастерской работы +25 рукопашная (2d6+12/17-20) или тяжелый арбалет +11 дальнбойная (1d10/19-20)
Полная атака:	Великий меч мастерской работы +16/+11 рукопашная (2d6+7/17-20) или тяжелый арбалет +11 дальнбойная (1d10/19-20)	Великий меч мастерской работы +25/+20/+15 рукопашная (2d6+12/17-20) или тяжелый арбалет +11 дальнбойная (1d10/19-20)
Пространство/досягаемость:	5 фт./5 фт.	5 фт./5 фт.
Специальные атаки:	—	Подобные заклинаниям способности
Специальные качества:	Воздушная прогулка, черты конструкции, темновидение 60 футов, иммунитет к <i>магической ракете</i> , быстрый ремонт, видеть невидимое, иммунитеты к заклинаниям, сила оружия	Воздушная прогулка, черты конструкции, темновидение 60 футов, иммунитет к <i>магической ракете</i> , быстрый ремонт, видеть невидимое, иммунитеты к заклинаниям, сила оружия
Спасброски:	Стойкость +6, Рефлексы +6, Воля +7	Стойкость +6, Рефлексы +8, Воля +11
Способности:	Сила 20, Ловкость 15, Телосложение -, Интеллект 13, Мудрость 16, Харизма 16	Сила 26, Ловкость 15, Телосложение -, Интеллект 13, Мудрость 16, Харизма 16
Навыки:	Дипломатия +5, Слушание +15, Поиск +13, Чувство Мотива +15, Обнаружение +15, Выживание +3 (+5 идя по следу)	Дипломатия +5, Слушание +20, Поиск +18, Чувство Мотива +20, Обнаружение +21, Выживание +3 (+5 идя по следу)
Умения:	Великая Стойкость, Улучшенный Критический (великий меч), Улучшенная Инициатива, Крепость, Фокус Оружия (великий меч)	Раскалывание, Великая Стойкость, Улучшенный Критический (великий меч), Улучшенная Инициатива, Силовая Атака, Крепость, Фокус Оружия (великий меч)
Окружающая среда:	Любая	Любая
Организация:	Уединенный	Уединенный
Оценка вызова:	8	12
Сокровище:	Монеты 1/10; стандартные товары; стандартные изделия	Монеты 1/10; стандартные товары; стандартные изделия
Мировоззрение:	Обычно нейтральное	Обычно законно злое
Продвижение:	14-19 HD (Средний)	21-30 HD (Средний)
Регулировка уровня:	+3	+4

Икзан (Ixzan)

Средняя абберация (водная)

Hit Dice: 6d8+12 (39 hp)

Инициатива: +1

Скорость: 10 футов (2 квадрата), плавание 40 футов.

Класс доспеха: 16 (+2 Ловкость, +4 естественный), касание 12, застигнутый врасплох 14

Базовая атака/Захватывание: +4/+7

Атака: Хвостовое жало +8 рукопашная (1d10+3 плюс яд)

Полная атака: Хвостовое жало +8 рукопашная (1d10+3 плюс яд) и укусы +2 рукопашная (1d8+1)

Пространство/достижимость: 5 фт./5 фт. (10 футов хвостовым жалом)

Специальные атаки: Яд, подобные заклинаниям способности

Специальные качества: Земноводный, уменьшение урона 10/магия и рубящий, темновидение 120 футов, сопротивление иллюзиям, сопротивление заклинаниям 16

Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +4, Воля +6

Способности: Сила 16, Ловкость 14, Телосложение 14, Интеллект 11, Мудрость 13, Харизма 15

Навыки: Скрытность +12 *, Знание (создание подземелий) +3, Слушание +6, Обнаружение +6, Плавание +11, Кувырок +5

Умения: Настороженность, Боевые Рефлексы, Фокус Оружия (хвостовое жало)

Окружающая среда: Подземные воды

Организация: Уединенный, пара или выводок (3-12)

Оценка вызова: 4

Сокровище: Двойной стандарт

Мировоззрение: Обычно хаотически злое

Продвижение: 7-8 HD (Средний); 9-15 HD (Большой)

Регулировка уровня: +2

На первый взгляд, существо похоже на манту, но более близкий осмотр показывает, что существо гораздо более смертельно. Злобный колючий хвост с жалом подобно скорпионьему вьется позади существа, и рот, полный острых костистых пластин, разъят под четырьмя желтыми глазами, светящимися умом.

Икзаны - сверхъестественно видоизмененные кузены икситкактилов (детализированных в "Руководстве Монстров II"), определенно приспособленные жить в водах Подземья. Больше, чем их морские кузены, икзаны обладают врожденными подобными заклинаниям способностями, которые помогают им выжить в смертельной окружающей среде, которую они делят с аболетами и куо-тоа. Они могут также двигаться по суше и иногда поднимаются к потолкам пещер и скрываются там в надежде на добычу. Икзаны говорят на Нижне-общем и Акване.

Бой

Икзаны весьма хороши в сокрытии и любят использовать способности типа *темноты* и *левитации*, чтобы избежать внимания. Длинный, колючий хвост существа источает смертельный яд, а также оно обладает множеством полезных наступательных подобных заклинаниям способностей.

Яд (Ex): Ущерб, Стойкость DC 14, начальный урон 1d4 Телосложению, вторичный урон 1d4 Телосложению. DC спасброска основан на телосложении.

Подобные заклинаниям способности: По желанию — *контроль воды, темнота, левитация*; 1/день — *зачарование монстра* (DC 16), *лечение умеренных ран* (DC 14), *полет, спешка, причинить серьезные раны* (DC 15), *невидимость, доспех мага, магическая ракета, замедление* (DC 15). Уровень заклинателя 6-й.

Сопротивление иллюзиям: Икзан получает +4 расовый бонус на спасброски против иллюзий.

Навыки: Икзан получает +4 расовый бонус по проверкам Скрытности.

* Когда существо находится в воде, этот бонус увеличивается на +8.

Ликантропы (Lycanthropes)

Ликантропы - гуманоиды или гиганты, которые могут преобразоваться в животных. Ликантропия, состояние, ответственное за эту способность, может быть распространена подобно болезни. Когда ликантроп ранит нормального гуманоида или гиганта в битве, но не убивает его, жертва может получить ликантропию. Такое существо называется сокрушенным ликантропом. Гуманоиды или гиганты, рожденные со способностью принимать животную форму, известны как естественные ликантропы.

В своей естественной форме ликантроп напоминает любого другого члена своей расы, хотя естественные ликантропы и те, которые были сокрушены ликантропией в течение долгого времени, обычно имеют особенности, напоминающие об их

животных формах, типа косматых волос, острых зубов или длинных сильных пальцев. В животной форме ликантроп походит на мощную версию нормального животного, но при близком рассмотрении в его глазах можно увидеть слабую искру неестественного интеллекта, и они часто пылают красным в темноте.

Злые ликантропы часто скрываются среди нормального народа и появляются в животной форме по ночам (особенно в полнолуние), чтобы распространять ужас и кровопролитие. Добрые ликантропы - обычно затворнические индивидуумы, которые чувствуют неудобство рядом с большим количеством народа. Они часто живут одни в глухих областях, далеких от деревень и городов.

Бой

Ликантроп в своей гуманоидной или гигантской форме использует любую тактику и оружие, одобряемые его народом, хотя он обычно чуть более агрессивен, чем его товарищи. Он обладает чувствами животного, включая нюх и видение при слабом освещении, где положено. Ликантроп имеет глубокое сочувствие к животным его животного вида и может связываться с ними, независимо от своей формы. Сокрушенный ликантроп, поврежденный в бою, может впасть в ярость и измениться в свою животную форму непреднамеренно.

Ликантроп в животной форме бьется подобно животному, на которое походит, хотя его атака укусом несет ужасную болезнь ликантропии. Существо сверхъестественно хитрое и сильное, и его уменьшение урона затрудняет повреждение его мирским оружием.

Наконец, естественный ликантроп (или сокрушенный ликантроп, который узнал свое состояние) может принимать гибридную форму, которая является комбинацией его гуманоидной и животной форм. Гибрид имеет цепкие руки и может использовать оружие, но он может также атаковать зубами и когтями. Гибрид может распространять ликантропию укусом также, как и ликантроп в животной форме.

Ликантроп, летучая мышшь-оборотень дроу (Lycanthrope, drow werebat)

Летучие мышшь-оборотни дроу в гуманоидной форме обычно темноглазы, осторожны и неуповимы. Они часто имеют носы как у мопсов и острые зубы, обычно избегают яркого света и предпочитают редкое мясо.

Бой

Летучая мышшь-оборотень дроу использует свою способность летать для максимального преимущества, нападая на ничего не подозревающую добычу и затем улетая за пределы досягаемости.

Проклятие ликантропии (Su): Любой гуманоид или гигант, пораженный атакой укусом летучей мышши-оборотня дроу в животной или гибридной форме, должен преуспеть в DC 15 спасброске Стойкости или получить ликантропию.

Яд (Ex): Противник, пораженный отравленным овужем летучей мышши-оборотня дроу, должен преуспеть в спасброске Стойкости (DC 13) или упасть без сознания. Через 1 минуту субъект должен преуспеть в другом DC 13 спасброске Стойкости или оставаться без сознания 2d4 часов. Типичная летучая мышшь-оборотень дроу несет 1d4-1 доз нокаутующего яда дроу. Дроу, как правило, покрывает свои стрелы и арбалетные заряды этим ядом, но он может также применяться на рукопашное оружие. Дроу не имеют никаких специальных способностей применять яд благополучно, и так как эффект этого яда не магический, дроу и другие эльфы восприимчивы к нему.

Подобные заклинания способности: 1/день — *танцующие огни, темнота, огонь фейри*. Уровень заклинателя равен уровню классов летучей мышши-оборотня дроу.

Дополнительная форма (Su): Летучая мышшь-оборотень дроу может принимать форму ужасной летучей мышши или гибрида дроу-летучей мышши.

Сочувствие летучим мышшам (Ex): летучая мышшь-оборотень дроу может связываться с летучими мышшами и ужасными летучими мышшами. Он получает +4 расовый бонус на основанные на Харизме проверки против таких существ.

Слепое чувство (Ex): Летучая мышшь-оборотень дроу использует эхолокацию, чтобы точно обнаруживать существа в пределах 40 футов. Противники все же имеют полное укрывательство против летучей мышши-оборотня дроу, если он не может фактически видеть их.

Слепота при свете: Резкое подвергание яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет летучую мышшь-оборотня дроу в форме дроу на 1 раунд. В последующие раунды они ослеплены, пока остаются в области воздействия.

Спротивление: Летучая мышшь-оборотень дроу получает +2 расовый бонус на спасброски Воли против заклинаний и подобных заклинаниям способностей.

Навыки: Летучая мышшь-оборотень дроу в гибридной форме или в форме летучей мышши имеет +4 расовый бонус на проверки Обнаружения и Слушания. Эти бонусы теряются, если не работает слепое чувство.

Летучая мышшь-оборотень дроу, представленная здесь - дроу воин 1-го уровня и естественный ликантроп со следующими базовыми показателями способностей: Сила 13, Дех 11, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 9, Харизма 8.

Ликантроп, летучая мышшь-оборотень дроу

	Форма дроу Средний гуманоид (Эльф, меняющий форму)	Форма летучей мышши Большой гуманоид (Эльф, меняющий форму)	Гибридная форма Большой гуманоид (Эльф, меняющий форму)
Hit Dice:	1d8 плюс 4d8+12 (34 hp)	1d8 плюс 4d8+12 (34 hp)	1d8 плюс 4d8+12 (34 hp)
Инициатива:	+1	+7	+7
Скорость:	30 футов (6 квадратов)	20 футов (4 квадрата), полет 40 футов (хорошая)	30 футов (6 квадратов)

Класс доспеха:	18 (+1 Ловкость, +2 естественный, +4 ценная рубаха, +1 легкий стальной щит), касание 11, застигнутый враспloh 17	23 (-1 размер, +7 Ловкость, +7 естественный), касание 16, застигнутый враспloh 16	23 (-1 размер, +7 Ловкости, +7 естественный), касание 16, застигнутый враспloh 16
Базовая атака/Захватывание:	+4/+5	+4/+12	+4/+12
Атака:	Рапира +6 рукопашная (1d6+1/18-20) или ручной арбалет +5 дальнoбойная (1d4/19-20)	Укус +7 рукопашная (1d8+6)	Коготь +7 рукопашная (1d6+4)
Полная атака:	Рапира +6 рукопашная (1d6+1/18-20) или ручной арбалет +5 дальнoбойная (1d4/19-20)	Укус +7 рукопашная (1d8+6)	2 когтя +7 рукопашная (1d6+4) и укус +2 рукопашная (1d8+2)
Пространство/дoсягаемость:	5 фт/5 фт.	10 фт/5 фт.	10 фт/10 фт.
Специальные атаки:	Яд, подобные заклинаниям способности	Проклятие ликантропии, подобные заклинаниям способности	Проклятие ликантропии, подобные заклинаниям способности
Специальные качества:	Дополнительная форма, сочувствие летучим мышам, слепота при свете, видение при слабом освещении, сопротивление, нюх, сопротивление заклинаниям 12	Дополнительная форма, сочувствие летучим мышам, слепое чувство 40 футов, уменьшение урона 10/серебро, видение при слабом освещении, сопротивление, нюх, сопротивление заклинаниям 12	Дополнительная форма, сочувствие летучим мышам, слепое чувство 40 футов, уменьшение урона 10/серебро, видение при слабом освещении, сопротивление, нюх, сопротивление заклинаниям 12
Спасброски:	Стойкость +6, Рефлексы +5, Воля +4	Стойкость +9, Рефлексы +11, Воля +4	Стойкость +9, Рефлексы +11, Воля +4
Способности:	Сила 13, Ловкость 13, Телосложение 10, Интеллект 12, Мудрость 11, Харизма 10	Сила 19, Ловкость 25, Телосложение 16, Интеллект 12, Мудрость 11, Харизма 10	Сила 19, Ловкость 25, Телосложение 16, Интеллект 12, Мудрость 11, Харизма 10
Навыки:	Скрытность +5, Слушание +7, Бесшумное Движение +3, Поиск +5, Обнаружение +9	Скрытность +10, Слушание +11*, Бесшумное Движение +12, Поиск +5, Обнаружение +13*	Скрытность +10, Слушание +11*, Бесшумное Движение +12, Поиск +5, Обнаружение +13*
Умения:	Настороженность (В), Скрытный, Фокус оружия (рапира)	Настороженность (В), Скрытный, Фокус оружия (рапира)	Настороженность (В), Скрытный, Фокус оружия (рапира)

Окружающая среда: Подземелье

Организация: Уединенный, пара или колония (2-4 плюс 2-4 ужасных летучих мыши)

Оценка вызова: 4

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое

Продвижение: По классу персонажа

Регулировка уровня: +3

Ликантроп, кошкооборотень (Lycanthrope, werecat)

В гуманоидной или гигантской форме кошкооборотни гибки, стройны, чувствены и несколько гедонистичны. В форме кошки они походят на оцелотов или других маленьких диких котов.

Бой

Кошкооборотень в общем использует свою форму кошки ради скрытности, например, при разыскивании культов Шар и Ловиатара. Он атакует врагов в форме, более подходящей для боя — как правило, в своей гибридной форме.

Проклятие ликантропии (Su): Любой гуманоид или гигант, пораженный атакой укусом кошкооборотни в животной или гибридной форме, должен преуспеть в DC 15 спасброске Стойкости или получить ликантропию.

Наскок (Ex): Если кошкооборотень в форме кота разгоняется на противника, он может делать полную атаку, даже при том, что уже двигался.

Заклинания: Как клерик Шаресс 3-го уровня, типовой кошкооборотень, детализированный выше, может читать божественные заклинания, включая заклинания доменов Обмана и Обаяния.

Типичные подготовленные заклинания клерика (уровень заклинателя 3-й): 0-й — обнаружение магии, свет, сопротивление, достоинство; 1-й — благословение, зачарование персоны (Д) (DC 15), божественное покровительство, щит веры; 2-й — невидимость (Д), тишина (DC 16), необнаружимое мировоззрение.

Д: Заклинание домена. Домены: Обаяние (+4 бонус к Харизме в течение 1 минуты 1/день) и Обман (Блеф, Маскировка, Скрытность - навыки класса).

Дополнительная форма (Su): Кошкооборотень может принимать форму домашней кошки размером с рысь или гибрида-человекокота.

Сочувствие кошкам (Ex): Кошкооборотень может связываться с котами, леопардами, львами, тиграми и ужасными котами всех видов. Он получает +4 расовый бонус на основанные на Харизме проверки против таких существ.

Навыки: Кошкооборотень в животной или гибридной форме получает +4 расовый бонус на проверки Скрытности и Бесшумного Движения и +8 расовый бонус по проверкам Баланса. Он использует свой модификатор Ловкости для проверок Подъема.

Ликантроп, кошкооборотень

	Человеческая форма Средний гуманоид (Человек, меняющий форму)	Форма кошки Маленький гуманоид (Человек, меняющий форму)	Гибридная форма Средний гуманоид (Человек, меняющий форму)
Hit Dice:	3d8+6 плюс 1d8+3 (30 hp)	3d8+6 плюс 1d8+3 (30 hp)	3d8+6 плюс 1d8+3 (30 hp)
Инициатива:	-1	+2	+2
Скорость:	20 футов (4 квадрата) в полном пластинчатом доспехе; базовая 30 футов	40 футов (8 квадратов)	30 футов (6 квадратов)
Класс доспеха:	21 (-1 Ловкость, +2 естественный, +8 полный пластинчатый доспех, +2 тяжелый щит), касание 9, застигнутый врасплох 21	15 (+1 размер, +2 Ловкость, +2 естественный), касание 13, застигнутый врасплох 13	16 (+2 Ловкость, +2 естественный, +2 тяжелых щит), касание 9, застигнутый врасплох 21
Базовая атака/Захватывание:	+2/+3	+2/-3	+2/+1
Атака:	Наруч-коготь, +3 рукопашная (1d4+1/19-20) или легкий арбалет +3 дальнобойная (1d8/19-20)	Укус +5 рукопашная (1d4-1)	Коготь, +4 рукопашная (1d4-1) или легкий арбалет +4 дальнобойная (1d8/19-20)
Полная атака:	Наруч-коготь, +3 рукопашная (1d4+1/19-20) или легкий арбалет +3 дальнобойная (1d8/19-20)	Укус +5 рукопашная (1d4-1) и 2 когтя +0 рукопашная (1d3-1)	Коготь, +4 рукопашная (1d4-1) или легкий арбалет +4 дальнобойная (1d8/19-20)
Пространство/досягаемость:	5 фт/5 фт.	5 фт/5 фт.	5 фт/5 фт.
Специальные атаки:	Заклинания, изгнание нежити 4/день	Наскок, заклинания, изгнание нежити 4/день	Заклинания, изгнание нежити 4/день
Специальные качества:	Дополнительная форма, сочувствие кошкам, видение при слабом освещении, нюх	Дополнительная форма, сочувствие кошкам, видение при слабом освещении, нюх	Дополнительная форма, сочувствие кошкам, видение при слабом освещении, нюх
Спасброски:	Стойкость +7, Рефлексы +1, Воля +7	Стойкость +8, Рефлексы +4, Воля +7	Стойкость +8, Рефлексы +4, Воля +7
Способности:	Сила 13, Ловкость 8, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 18, Харизма 12	Сила 9, Ловкость 14, Телосложение 16, Интеллект 10, Мудрость 18, Харизма 12	Сила 9, Ловкость 14, Телосложение 16, Интеллект 10, Мудрость 18, Харизма 12
Навыки:	Баланс +8, Концентрация +8, Скрытность +8, Знание (религия) +6, Слушание +6, Бесшумное Движение +7, Колдовство +6, Обнаружение +6	Баланс +10, Концентрация +8, Скрытность +10, Знание (религия) +6, Слушание +6, Бесшумное Движение +8, Обнаружение +6	Баланс +10, Концентрация +8, Скрытность +6, Знание (религия) +6, Слушание +6, Бесшумное Движение +8, Колдовство +6, Обнаружение +6
Умения:	Настороженность (В), Дополнительное Изгнание, Написание Свитка, Ловкость с Оружием (В)	Настороженность (В), Дополнительное Изгнание, Написание Свитка, Ловкость с Оружием (В)	Настороженность (В), Дополнительное Изгнание, Написание Свитка, Ловкость с Оружием (В)

Окружающая среда: Умеренные и теплые пустыни и равнины

Организация: Уединенный, пара или прайд (3-8)

Оценка вызова: 4

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда хаотически доброе

Продвижение: По классу персонажа

Регулировка уровня: +3

Кошкооборотень, представленный здесь - человек клерик Шаресс 3-го уровня и естественный ликантроп со следующими базовыми показателями способностей: Сила 13, Ловкость 8, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 15, Харизма 12.

Ликантроп, крокодил-оборотень (Lycanthrope, werecrocodile)

В гуманоидной или гигантской форме крокодил-оборотень высок и тонок, с острыми чертами, длинным носом и подбородком и тонким лицом с заметным неправильным прикусом. В форме крокодила он имеет длинное, мощное чешуйчатое тело.

Бой

Крокодил-оборотень предпочитает ловить потенциальных врагов "на дурачка", принимая свою гуманоидную или гигантскую форму и изображая из себя безопасного обывателя. Затем он изменяется в форму крокодила и нападает, как только добыча подходит достаточно близко.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, крокодил-оборотень в животной форме должен поразить атакой укусом. Он может затем пытаться начинать захватывание как свободное действие без того, чтобы вызвать атаку возможности. Если крокодил-оборотень выигрывает проверку захватывания, он удерживает противника своей пастью и тянет его в глубину, пытаясь пригвоздить к дну.

Дополнительная форма (Su): Крокодил-оборотень может принимать форму крокодила или гибрида человека-крокодила.

Сочувствие крокодилам (Ex): Крокодил-оборотень может связываться с крокодилами и гигантскими крокодилами. Он получает +4 расовый бонус на основанные на Харизме проверки против таких существ.

Ликантроп, крокодил-оборотень

	Человеческая форма Средний гуманоид (Человек, меняющий форму)	Форма крокодила Средний гуманоид (Человек, меняющий форму)	Гибридная форма Средний гуманоид (Человек, меняющий форму)
Hit Dice:	1d8+1 плюс 3d8+12 (30 hp)	1d8+1 плюс 3d8+12 (30 hp)	1d8+1 плюс 3d8+12 (30 hp)
Инициатива:	+0	+1	+1
Скорость:	20 футов (4 квадрата) в чешуйчатой кольчуге; базовая 30 футов	20 футов (4 квадрата), плавание 30 футов	30 футов (6 квадратов)
Класс доспеха:	18 (+2 естественный, +4 чешуйчатая кольчуга, +2 тяжелый щит), касание 10, застигнутый врасплох 18	17 (+1 Ловкость, +6 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 16	17 (+1 Ловкость, +6 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 16
Базовая атака/Захватывание:	+3/+4	+3/+8	+3/+8
Атака:	Тяжелая кирка +5 рукопашная (1d6+1/x4) или легкий арбалет +3 дальнобойная (1d8/19-20)	Укус +8 рукопашная (1d8+7) или удар хвостом +8 рукопашная (1d12+7)	Тяжелая кирка +8 рукопашная (1d6+5/x 4)
Полная атака:	Тяжелая кирка +5 рукопашная (1d6+1/x4) или легкий арбалет +3 дальнобойная (1d8/19-20)	Укус +8 рукопашная (1d8+7) или удар хвостом +8 рукопашная (1d12+7)	Тяжелая кирка +8 рукопашная (1d6+5/x 4) и укус +3 рукопашная (1d8+2)
Пространство/досягаемость:	5 фт/5 фт.	5 фт/5 фт.	5 фт/5 фт.
Специальные атаки:	Нет	Проклятие ликантропии, улучшенный захват	Проклятие ликантропии
Специальные качества:	Дополнительная форма, сочувствие крокодилам, видение при слабом освещении, нюх	Дополнительная форма, сочувствие крокодилам, уменьшение урона 10/серебро, задержка дыхания, видение при слабом освещении, нюх	Дополнительная форма, сочувствие крокодилам, уменьшение урона 10/серебро, задержка дыхания, видение при слабом освещении, нюх
Спасброски:	Стойкость +6, Рефлексы +3, Воля +1	Стойкость +9, Рефлексы +4, Воля +1	Стойкость +9, Рефлексы +4, Воля +1
Способности:	Сила 13, Ловкость 11, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8	Сила 21, Ловкость 13, Телосложение 18, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8	Сила 21, Ловкость 13, Телосложение 18, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8
Навыки:	Скрытность +0, Слушание +5, Обнаружение +5, Плавание +9	Скрытность +7*, Слушание +5, Обнаружение +5, Плавание +15	Скрытность +7*, Слушание +5, Обнаружение +5, Плавание +15
Умения:	Настороженность (В), Силовая атака, Фокус навыка (Скрытность)	Настороженность (В), Силовая атака, Фокус навыка (Скрытность)	Настороженность (В), Силовая атака, Фокус навыка (Скрытность)

Окружающая среда: Теплые болота

Организация: Уединенный, пара или колония (3-4 плюс 3-6 крокодилов)

Оценка вызова: 3

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое

Продвижение: По классу персонажа

Регулировка уровня: +3

Проклятие ликантропии (Su): Любой гуманоид или гигант, пораженный атакой укусом крокодило-оборотня в животной или гибридной форме, должен преуспеть в DC 15 спасброске Стойкости или получить ликантропию.

Задержка дыхания (Ex): Крокодил-оборотень может задерживать свое дыхание на количество раундов, равное 4 x его показатель Телосложения, прежде чем рискует утонуть.

Навыки: Крокодил-оборотень в животной или гибридной форме имеет +8 расовый бонус по любой проверке Плавания, чтобы исполнить некоторое специальное действие или избежать опасности. Он может всегда брать 10 по проверке Плавания, даже если отвлечен или подвергся опасности. Он может использовать действие бега при плавании, если это плавает по прямой линии.

* Крокодил-оборотень в животной или гибридной форме получает +4 расовый бонус по проверкам Скрытности, находясь в воде. Крокодил-оборотень в животной форме может лежать в воде, показывая лишь глаза и ноздри, получение +10 бонус покрытия по проверкам Скрытности.

Крокодил-оборотень, представленный здесь - человек-воин 1-го уровня и естественный ликантроп со следующими базовыми показателями способностей: Сила 13, Ловкость 11, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 9, Харизма 8

Ликантроп, акула-оборотень (Lycanthrope, wereshark)

Акулы-оборотни - огромные, мускулистые грубые создания в гуманоидной или гигантской форме Преобразуясь в животных, они принимают форму великих белых акул

Ликантроп, акула-оборотень

	Человеческая форма Средний гуманоид (Человек, меняющий форму)	Форма акулы Большой гуманоид (Человек, меняющий форму)	Гибридная форма Большой гуманоид (Человек, меняющий форму)
Hit Dice:	1d8+1 плюс 7d8+14 (50 hp)	1d8+1 плюс 7d8+14 (50 hp)	1d8+1 плюс 7d8+14 (50 hp)
Инициатива:	+4	+6	+6
Скорость:	30 футов (6 квадратов)	Плавание 60 футов (12 квадратов)	Плавание 60 футов (12 квадратов)
Класс доспеха:	16 (+2 естественный, +3 подбитая кожа, +1 легкий деревянный щит), касание 10, застигнутый врасплох 16	17 (-1 размер, +2 Ловкость, +6 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 15	17 (-1 размер, +2 Ловкость, +6 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 15
Базовая атака/Захватывание:	+6/+7	+6/+14	+6/+14
Атака:	Скимитар, +7 рукопашная (1d6+1/18-20) или легкий арбалет +3 дальнбойная (1d8/19-20)	Укус +9 рукопашная (1d8+6)	Коготь +9 рукопашная (1d6+4)
Полная атака:	Скимитар, +7 рукопашная (1d6+1/18-20) или легкий арбалет +3 дальнбойная (1d8/19-20)	Укус +9 рукопашная (1d8+6)	2 когтя +9 рукопашная (1d6+4) и укус +4 рукопашная (1d8+2)
Пространство/досягаемость:	5 фт/5 фт.	10 фт/5 фт.	10 фт/10 фт.
Специальные атаки:	Нет	Проклятие ликантропии	Проклятие ликантропии
Специальные качества:	Дополнительная форма, слепое чувство 30 футов, видение при слабом освещении, нюх, сочувствие акулам	Дополнительная форма, слепое чувство 30 футов, уменьшение урона 10/серебро, острый нюх, видение при слабом освещении, сочувствие акулам	Дополнительная форма, слепое чувство 30 футов, уменьшение урона 10/серебро, острый нюх, видение при слабом освещении, сочувствие акулам
Спасброски:	Стойкость +9, Рефлексы +4, Воля +2	Стойкость +9, Рефлексы +6, Воля +2	Стойкость +9, Рефлексы +6, Воля +2
Способности:	Сила 13, Ловкость 11, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8	Сила 19, Ловкость 15, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8	Сила 19, Ловкость 15, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8
Навыки:	Слушание +6, Профессия (моряк) +6, Обнаружение +7, Плавание +2	Слушание +6, Профессия (моряк) +6, Обнаружение +7, Плавание +17	Слушание +6, Профессия (моряк) +6, Обнаружение +7, Плавание +17
Умения:	Настороженность (В), Великая Стойкость, Слепая Борьба, Улучшенная Инициатива	Настороженность (В), Великая Стойкость, Слепая Борьба, Улучшенная Инициатива	Настороженность (В), Великая Стойкость, Слепая Борьба, Улучшенная Инициатива

Окружающая среда: Теплая вода

Организация: Уединенный, пара, школа (3-5) или стая (2-5 плюс 3-6 больших акул)

Оценка вызова: 4

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое

Продвижение: По классу персонажа

Регулировка уровня: +3

Бой

В гуманоидной или гигантской форме акула-оборотень любит биться врукопашную и особенно наслаждается захватыванием своих противников. Он использует форму акулы, чтобы сбежать, если бой выходит из-под контроля. Под водой акула-оборотень обычно нападает снизу, жестоко перекусывая ноги своей добычи.

Проклятие ликантропии (Su): Любой гуманоид или гигант, пораженный атакой укусом акулы-оборотня в животной или гибридной форме, должен преуспеть в DC 15 спасброске Стойкости или получить ликантропию.

Дополнительная форма (Su): Акула-оборотень может принимать форму большой акулы или гибрида человека-акулы

Слепое чувство (Ex): Находясь под водой, акула-оборотень может находить других подводных существ в пределах радиуса 30 футов.

Острый нюх (Ex): Акула-оборотень замечает существа нюхом в радиусе 180 футов и обнаруживает кровь в воде на расстоянии до 1 мили.

Сочувствие акулам (Ex): Акула-оборотень может связываться с акулами и ужасными акулами. Он получает +4 расовый бонус на основанные на Харизме проверки против таких существ.

Навыки: Акула-оборотень в животной или гибридной форме имеет +8 расовый бонус по любой проверке Плавания, чтобы исполнить некоторое специальное действие или избежать опасности. Он может всегда брать 10 по проверке

Плавания, даже если отвлечен или подвергся опасности. Он может использовать действие бега при плавании, если это плывет по прямой линии.

Акула-оборотень, представленный здесь - человек-воин 1-го уровня и естественный ликантроп со следующими базовыми показателями способностей: Сила 13, Ловкость 11, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 9, Харизма 8

Владыка металла (Metalmaster)

Большая магическая тварь

Hit Dice: 6d10+27 (60 hp)

Инициатива: +2

Скорость: 20 футов (4 квадрата)

Класс доспеха: 14 (-1 размер, -2 Ловкость, +7 естественный), касание 7, застигнутый врасплох 14.

Базовая атака/Захватывание: +6/+14

Атака: Укус +9 рукопашная (2d6+6)

Полная атака: Укус +9 рукопашная (2d6+6)

Пространство/досягаемость: 10 фт/5 фт.

Специальные атаки: Притягивание, магнетизм, металлический шторм, отбрасывающая аура, телекинез

Специальные качества: Темновидение 90 футов, обнаружение металла, быстрое лечение 1

Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +3, Воля +3

Способности: Сила 19, Ловкость 6, Телосложение 18, Интеллект 6, Мудрость 13, Харизма 11

Навыки: Слушание +7, Обнаружение +8

Умения: Настороженность, Улучшенная Инициатива, Крепость

Окружающая среда: Подземелье

Организация: Уединенный, пара или банда (3-4)

Оценка вызова: 5

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно хаотически злое

Продвижение: 7-12 HD (Большой); 13-18 HD (Огромный)

Это странное существо походит на слизняка размером с лошадь. Его блестящая кожа пятнисто-пурпурная, и круглый рот, полный иззубренных зубов, находится чуть ниже четырех следящих глаз. Сломанные осколки металла цепляются за его тело, и частицы ржавых металлических обломков несутся по земле рядом с ним.

Также известный как мечеслизняк, владыка металла - странный подземный хищник с опасными магнитными силами и со склонностью к гуманоидной плоти.

Владыка металла приблизительно 15 футов длиной и более 1 фута толщиной в середине тела. Он весит примерно 2,000 фунтов.

Владыки металла говорят на Нижне-общем, хотя они - не блестящие собеседники.

Бой

Первичное оружие владыки металла - его магнетизм. Он предпочитает использовать свою способность телекинеза на неприятных индивидуумов или вероятную добычу, и он может использовать свою способность притягивания, чтобы притянуть несколько противников в пределы досягаемости его металлического шторма.

Обнаружение металла (Ex): Владыка металла автоматически чувствует присутствие любого металла (минимум 1 фунт) в пределах 60 футов. Точное местоположение не показывается, но владыка металла может брать действие движения, чтобы обратить внимание на направление, в котором находится металл. Находясь в пределах 5 футов от металла, существо знает его местоположение.

Быстрое лечение (Ex): Владыка металла излечивает 1 очко жизни каждый раунд, пока имеет по крайней мере 1 очко жизни.

Магнетизм (Su): Владыка металла может создавать магические поля магнитной энергии. Однажды в раунд как свободное действие он может создавать один из следующих эффектов (уровень заклинателя 12-й). DC с спасброска для этих способностей основан на Харизме, а его магнетизм имеет эффективный показатель Силы 25.

Магнетизм владыки металла воздействует только на металлические существа, существа, носящие металлический доспех, или существа, несущие металлическое оружие или щиты. Существа, несущие металлические объекты, могут просто бросить их, чтобы избежать эффекта. Магнетизм владыки металла воздействует на брошенные объекты также, как и на любые другие бесхозные предметы.

Каждая из этих способностей функционирует непрерывно до следующего хода владыки металла, если не отмечено иначе. Любое существо, которое входит в область магнетизма, подвержено его эффектам.

Притягивание (Su): Все металлические существа и объекты в пределах 60 футов от владыки металла запутываются и притягиваются к нему. Эта способность функционирует подобно натиску быка (модификатор проверки +11), за исключением того, что не вызывает атаки возможности. Цели, проваливающие проверку противопоставления движения, притягиваются к владыке металла. Владыка металла не двигается, если проваливает противопоставленную проверку Силы.

Металлический шторм (Su): Владыка металла может обращать осколки металла, зацепившиеся за его тело, в шторм кружащихся бритв. Этот эффект уменьшает его естественный бонус доспеха на 4, но каждое из существ в пределах 20 футов получает 4d6 пунктов рубящего урона (DC 20 спасбросок Рефлексов - вполнину). Этот эффект продолжается в течение 12 раундов.

Отбрасывающая аура (Su): Все металлические существа и объекты в пределах 60 футов от владыки металла отбрасываются. Эта способность работает подобно притягиванию (см. выше), за исключением того, что существа под воздействием не запутаны и двигаются от владыки металла, а не к нему. При использовании этой способности владыка металла получает +8 бонус отклонения к АС против атак оружием, имеющим металлические компоненты.

Телекинез (Su): Владыка металла может затрагивать одно существо или объект в пределах 60 футов как будто использованием заклинания *телекинез* (DC 14). Его эффективная Сила - 25 (+7 бонус) для цели любых противопоставленных проверок, требуемых при этой способности. Если владыка металла выбирает функцию сильного толчка заклинания *телекинез*, эффект продлевается немедленно и не длится по окончании его хода.

Ночная тень, ночной охотник (Nightshade, nighthaunt)

Средняя нежить

Hit Dice: 12d12+24 (102 hp)

Инициатива: +8

Скорость: 40 футов (8 квадратов), полет 60 футов (хорошая)

Класс доспеха: 28 (+8 Ловкость, +10 естественный), касание 18, застигнутый врасплох 20

Базовая атака/Захватывание: +6/+12

Атака: Коготь +14 рукопашная (1d6+6)

Полная атака: 2 когтя +14 рукопашная (1d6+6) и укус +12 рукопашная (1d6+3) и хлестание хвостом +12 рукопашная (2d4+3)

Пространство/досягаемость: 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Оскверняющая аура, иссушение энергии, улучшенный захват, подобные заклинаниям способности, вызов нежити

Специальные качества: Отвращение к дневному свету, уменьшение урона 15/серебро и магия, темновидение 60 футов, иммунитет к холоду, сопротивление заклинаниям 24, телепатия 100 футов, черты нежити

Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +12, Воля +12

Способности: Сила 23, Ловкость 27, Телосложение —, Интеллект 16, Мудрость 18, Харизма 16

Навыки: Баланс +10, Концентрация +18, Скрытность +23, Прыжок +8, Слушание +19, Бесшумное Движение +23, Колдовство +18, Обнаружение +19, Кувырок +23

Умения: Боевые Рефлексы, Увертливость, Великая Стойкость, Мультиатака, Ловкость с Оружием

Окружающая среда: План Тени

Организация: Уединенный, пара, испуг (3-4) или террор (8-16)

Оценка вызова: 12

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда хаотически злое

Продвижение: 13-17 HD (Средний); 18-24 HD (Большой)

Сверхъестественная аура страха плотно висит в воздухе вокруг этой злобной черной фигуры. Она выглядит как нечто вроде горгульи, с большими темными крыльями, витыми рожекками и хвостом плетью, но его тело, кажется, соткано из чистой ночи, и его лицо чисто, кроме бледных безжизненных шаров его глаз.

Злонамеренные, зловещие существа неживущей темноты, ночные охотники - самые маленькие и самые слабые из ночных теней. Поскольку ночные охотники восхищаются разрушением доброго и невинного, их непреклонно тянет к местам злой силы и загрязненного совершенства, типа оскверненных храмов или опустошенных кладбищ.

Ночные охотники говорят на любых языках, которые они знали при жизни.

Бой

Ночные охотники - ужасающие противники с многочисленными темными силами. Прижимаясь своим чистым лицом к своей жертве, ночной охотник может иссушать энергию жизни, которой он кормится.

Ночные охотники часто используют *углубленную темноту* и *невидимость*, чтобы разделять и смущать своих врагов, а затем нападают хватают заклинателей своими ледяными когтями и иссушают их жизненные силы. Ночные охотники предпочитают беспокоить хорошо организованных или сильных противников с расстояния, используя свои подобные заклинаниям способности, чтобы измотать свои жертвы перед рукопашной.

Отвращение к дневному свету (Ex): Ночные охотники - существа чрезвычайной темноты, ненавидящие весь свет. Будучи подвергнутым естественному дневному свету (не просто заклинанию *дневной свет*), ночной охотник получает -4 штраф на все броски атаки, спасброски и проверки навыков.

Оскверняющая аура (Su): Ночной охотник излучает ауру чрезвычайного осквернения, наполняя среду негативной энергией в радиусе 20 футов. Эта способность работает во многом подобно заклинанию *осквернение*, за исключением того, что тело ночной тени считается святыней злой силы. Каждое существо нежити в пределах 20 футов от него (включая саму ночную тень) получает +2 светский бонус на броски атаки, броски урона и спасброски, а также как +2 очка жизни на Hit

Die. (Записи о Hit Dice, атаке и спасбросках, данные выше, уже включают эти бонусы) Кроме того, любая проверка Харизмы, сделанная в пределах этой области для изгнания нежити, берет -6 штраф.

Оскверняющая аура ночного охотника не может быть рассеяна заклинанием *рассеивание зла* или подобным эффектом. Ночная тень может освежать свою оскверняющую ауру как свободное действие на своем следующем ходу, если она успешно рассеяна. Оскверняющая аура подавляется, если ночной охотник входит в *посвященную* или *освященную* область, но его присутствие подавляет этот эффект, пока ночной охотник остается в области.

Иссушение энергии (Su): Если ночной охотник выигрывает проверку захватывания против живущего существа, последнее получает два отрицательных уровня. DC спасброска Стойкости, чтобы удалить отрицательный уровень - 19, и DC спасброска основан на Харизме.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, ночной охотник должен поразить Большое или меньшее существо обеими атаками когтями. Если он выигрывает проверку захватывания, то удерживает цель и может использовать свою атаку иссушения энергии.

Подобные заклинаниям способности: По желанию — *углубленная темнота*, *обнаружение магии*, *видеть невидимое*, *безобразный упадок* (DC 17); 3/день — *инфекция* (DC 17), *великое рассеивание магии*, *спешка*, *невидимость*; 1/день — *удержание монстра* (DC 18), *перст смерти* (DC 20), *ледяной шторм*, *сдвиг плана* (DC 20). Уровень заклинателя 12-й.

Вызов нежити (Su): Однажды за ночь ночной охотник может вызвать его на свой выбор следующие группы существ нежити: 3-6 теней, 2-4 призрака или 1 великую тень. Нежить прибывает за 1d10 раундов и служит в течение 1 часа или пока не отпущена.

Телепатия (Su): Ночной охотник может связываться с любым существом в пределах 100 футов, которое имеет язык.

Черты нежити: Ночной охотник иммунен к воздействующим на разум эффектам, яду, эффектам сна, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам и любому эффекту, который требует спасброска стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен. Он не подвержен дополнительному урону от критических попаданий, несмертельному урону, урону способностей его показателям физических способностей, иссушению способности, иссушению энергии, усталости, истощению или смерти от массивного урона. Он не может быть поднят, а восстановление работает, только если он пожелает. Он имеет темновидение до 60 футов.

Нишруу (Nishruu)

Большой аутсайдер (Хаотический) Hit Dice: 9d8+30 (70 hp)

Инициатива: +4

Скорость: полет 20 футов (Совершенная) (4 квадрата)

Класс доспеха: 9 (-1 размер), касание 9, застигнутый врасплох 9

Базовая атака/Захватывание: +9/-

Атака: Рой укусов 2d6

Полная атака: Рой укусов 2d6

Пространство/досягаемость: 10 фт/5 фт.

Специальные атаки: Поглощение магии, отвлечение, рой укусов

Специальные защиты: Зарядка магии, уменьшение урона 10/магия, газообразная форма, иммунен к воздействующим на разум эффектам, сопротивление холоду 10, уязвимости

Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +6, Воля +10

Способности: Сила —, Ловкость 10, Телосложение 16, Интеллект 13, Мудрость 15, Харизма 13

Навыки: Концентрация +15, Знание (тайны) +13, Знание (история) +13, Знание (планы) +13, Слушание +16, Бесшумное движение +12, Поиск +13, Колдовство +15, Обнаружение +16

Умения: Настороженность, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Крепость

Окружающая среда: Любая земля

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 6

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно хаотически нейтральное

Продвижение: 10-15 HD (Большой); 16-27 HD (Огромный)

Регулировка уровня: —

Сотни цепких рук, пытливых глаз и разъятый голодных ртов внутри великой сферы из красной мглы. Аляповатый красный свет пылает и пульсирует внутри нее.

Поскольку эти сверхъестественные туманные существа с другого плана едят магию, они могут наносить ущерб заклинателям и магическим изделиям. С нишруу впервые столкнулись на Островах Муншае, но они могут быть найдены где угодно, где есть магия. Они - постоянная проблема магических цехов Тэйских анклавов. В Старых Империях Малжоранд, Унтер и Чессента нишруу известен как хакеашар.

Нишруу могут иметь свой собственный чужеродный язык, но все попытки связываться с ними до настоящего времени потерпели неудачу.

Бой

Чтобы напасть, нишруу перемещается на место противника, таким образом вызывая атаку возможности. Так как его форма главным образом газообразна, он может занять то же самое место, что и существо любого размера. Нишруу может двигаться через квадраты, занятые врагами и наоборот, беспрепятственно, хотя и вызывая атаки возможности. Сотни

зубастых ртов, которые составляют тело нишруу, достаточно тверды, чтобы проводить атаки укусом, действующие подобно атакам роя. Персонажи, охваченные нишруу, могут поражать его автоматически рукопашными атаками.

Поглощение магии (Su): Нишруу питаются магией. Они поглощают любую магическую энергию, которая входит в контакт с их телами, включая заклинания, нацеленные на них, магические изделия, которые они окутывают, и даже заклинателей, захваченные внутри их туманных форм. Эта необычная диета имеет следующие эффекты.

- Если нишруу является целью заклинания, которое наносит урон очкам жизни, он поглощает заклинание и постоянно получает очки жизни, равные урону, который иначе нанесло бы заклинание. Единственное исключение - холодовые и огненные заклинания, которые наносят урон (уменьшенный, в случае холодовых заклинаний) и затем рассеиваются через 1 раунд.
- Если нишруу является целью неразрушительного заклинания, он поглощает заклинание и получает 1 очко жизни на уровень заклинания.
- Если магическое изделие, имеющее заряды, контактирует с нишруу, существо иссушает 1d4 зарядов при начальном контакте и подобное количество каждый следующий раунд после этого.
- Если нишруу контактирует с магическим изделием, не имеющим зарядов, эффекты предмета не действуют, пока он остается в контакте с нишруу и еще 1d4 раундов после этого.
- Если персонаж, окутанный нишруу, пытается использовать временные предметы типа микстуры или свитка, эффект начинается через 1d4 раундов после того, как пользователь покинет тело нишруу.
- Артефакты не работают при контакте с нишруу и 1 раунд после этого.
- Заклинатель (тайный или божественный) теряет оно подготовленное заклинание или ячейку заклинания, определенную случайно, после начального контакта с нишруу. Каждый раунд после этого, пока они контактируют, заклинатель теряет еще одно случайно выбираемое заклинание. Каждый раз, когда он теряет заклинание этим способом, он должен делать DC 15 спасбросок Воли или перенести эффекты заклинание *слабоумие*. DC спасброска основан на Харизме.

Отвлечение (Ex): Любое живущее существо, уязвимое к атаке роя, начинающее свой ход в квадрате с нишруу, тошнит 1 раунд (DC 17 спасбросок Стойкости - отменяет). DC спасброска основан на телосложении. Колдовство или концентрация на заклинании при контакте с нишруу требует проверки Концентрации (DC 20 + уровень заклинания). Аналогично, использование любого навыка, вовлекающего терпение и концентрацию, требует DC 20 проверки Концентрации.

Рой укусов (Ex): Подобно рою, нишруу не делает стандартных рукопашных атак. Вместо этого он автоматически наносит урон любому существу, место которого он занимает в конце его хода, без необходимости броска атаки. Эта атака не подвержена шансу промаха от укрывательства или покрытия. Нишруу не угрожает существам в своем квадрате и при этом не может делать атаки возможности своей атакой роя укусов. Однако он отвлекает противников, квадраты которых занимает, как описано выше.

Газообразная форма (Ex): Так как его тело состоит из мглы, нишруу может проходить через маленькие отверстия или узкие щели. Он также имеет уменьшение урона 10/магия, иммунитет к отравлению, и не подвержен дополнительному урону от критических попаданий. Хотя нишруу уязвим к основанным на холоде и огне атакам, такие эффекты не могут формироваться внутри его газообразного тела.

Иммунитет к ментальному влиянию (Ex): Нишруу полностью неподвержены воздействию на разум эффектам (зачарование, принуждение, фантомы и эффекты морали).

Уязвимость (Su): *Палочка поглощения* или *кольцо обращения заклинаний*, тронувшие нишруу, имеют 5% шанс немедленно его разрушить. Существо поглощается без вреда предмету, хотя его цвет меняется на темновато-красный. Если предмет не поглощает нишруу, он нейтрализуется также, как и другие магические изделия.

Соль ядовита для нишруу, и горстка брошенной соли наносит существу 2d10 пунктов урона.

Зарядка магии (Su): Когда нишруу убит, его тело рассеивается и улетает. Любое заряженное магическое изделие, контактирующее с ним, когда он умирает, ролучает 1d6 дополнительных зарядов. Зачарованный бонус магического оружия, нанесшего убивший нишруу удар, увеличивается на 1 на 1d6 дней.

Фаэримм (Phaerimm)

Аберрация

Окружающая среда: Подземелье

Организация: Выводок, подросток и молодой взрослый: уединенный или группка (2-5); взрослый, зрелый взрослый, старший и уважаемый старший: уединенный, пара или улей (3-6 плюс 2-8 подчиненных)

Оценка вызова: Выводок 1; подросток 5; молодой взрослый 9; взрослый 12; зрелый взрослый 15; старший 18; уважаемый старший 21

Сокровище: Двойной стандарт

Мировоззрение: Обычно нейтрально злое

Продвижение: Выводок 2-3 HD; подросток 5-6 HD; молодой взрослый 8-9 HD; взрослый 11-12 HD; зрелый взрослый 14-15 HD; старший 17-18 HD; уважаемым старший 20 + HD

Регулировка уровня: Выводок +2, подросток +3, молодой взрослый +4, взрослый +5, зрелый взрослый +6, другие —

Это огромное коническое существо плавает в воздухе. Венчающий его диск - фактически огромная зубастая утроба, а его четыре руки имеют когти. Другой конец его тела заканчивается одиночным бритвенно острым жалом.

Фаэриммы - злые магикианы, которые с удовольствием стерли бы всех других существ из существования. Тот факт, что они все еще не сделали этого, вероятно, связан с тем, что они испытали бы при этом недостаток пригодных для эксплуатации рабов, которых можно мучить из спортивного интереса.

Тысячелетия назад фаэриммы подготовились уничтожить всю жизнь на Фаэруне. Они преуспели в свержении могущественной Империи Магии и в разрушении области, ныне известной как Пустыня Анорач, но им помешало вмешательство старших шарнов, которые заключили большинство их в магическое поле под Анорачем. Некоторые из фаэриммов, избежавших заключения, теперь живут в руинах Миф Драннора, тратя свою силу на внутренние политические ссоры. Другие завоевали город бехолдеров Оолтуи и пытаются прорваться через барьер шарнов, чтобы освободить своих товарищей.

Фаэримм имеет тело конической формы, чем-то напоминающее конус для измерения скорости ветра. Венчающий его голову диск содержит огромную зубастую утробу и окружен четырьмя когтистыми руками. Остальная часть длинного, извилистого тела фаэримма сужается в смертельного жала. Вылупившись, фаэримм имеет всего фут-два в длину, но может достигать 30 футов в старом возрасте.

Врожденная магическая способность фаэримма развивается с возрастом. Выводок читает заклинания как колдун 1-го уровня, в то время как столетний уважаемый старший - как заклинатель 19-го уровня.

Фаэриммы связываются друг с другом, изменяя скорость ветра вокруг своих тел, а с другими существами - посредством телепатии. Они понимают Общий и еще несколько языков.

Бой

Если бы фаэриммы были менее злыми, они были бы более иными и трудными для понимания, но их неудержимая тяга к причинению боли делает их несколько предсказуемыми. Они могут быть опасными противниками, но они рассматривают чисто физический бой как признак слабости. Поскольку фаэримм, использующий свое жало или оружие для защиты, считается имеющим недостаточные магические способности, фаэриммы проводят физические атаки только как последний довод — даже в сравнительно молодом возрасте, когда они испытывают недостаток мощной магии. Молодые фаэриммы иногда склоняются к использованию мечей мастерской работы это их не позорит, поскольку они используют *плавучий диск Тенсера* для несения оружия всякий раз, выходя из боя.

Как заклинатели, фаэриммы предпочитают наносящим урон заклинаниям зачарование, команду и эффекты иллюзий, но они не стесняются при необходимости использовать *огненный шар*. Мощные старшие фаэриммы часто имеют *зачарованных* или *доминируемых* существ, борющиеся на их стороне. Фактически, фаэриммы иногда выбирают поединки просто так, чтобы вынудить своих врагов рубить своих собственных друзей. Фаэриммы также любят вызывать аутсайдеров, но они в общем слишком горды, чтобы использовать заклинания призывания низкого уровня для вызова обычных животных и других незначительных существ.

Когти: Фаэримм имеет количество первичных атак когтями, показанное в Таблице) 11-2. Каждая наносит обозначенный урон плюс бонус Силы фаэримма.

Укус: Фаэримм имеет одну вторичную атаку укусом, которая наносит обозначенный урон плюс 1/2 бонуса Силы фаэримма (округляя вниз). Поскольку укус - вторичная атака, к броску атаки применяется штраф -5. (Многие фаэриммы выбирают умение Мультиатака, чтобы уменьшить этот штраф до -2).

Жало: Фаэримм имеет одну вторичную атаку жалом, которая наносит обозначенный урон плюс 1/2 бонуса Силы фаэримма (округляя вниз). Молодой взрослый или старший фаэримм своей атакой жалом доставляет яд, а взрослый или старший фаэримм может использовать его, чтобы внедрять яйца (см. Внедрение, ниже). Поскольку жало - вторичная атака, к броску атаки применяется штраф -5. (Многие фаэриммы выбирают умение Мультиатака, чтобы уменьшить этот штраф до -2).

Внедрение (Ex): Как стандартное действие, взрослый или старший фаэримм может использовать свое жало, чтобы класть яйца внутрь парализованного существа. Молодняк появляется приблизительно 90 днями позже, буквально пожирая хозяина изнутри. Заклинание *удаление болезни* избавляет жертву от яиц, как и успешная DC 20 проверка Излечения, сделанная персонажем с разрядами в этом навыке. Если проверка терпит неудачу, целитель может пытаться снова снова, но каждая попытка (успешная или нет) наносит 1d4 пунктов урона пациенту.

Яд (Su): Жало, спасбросок Стойкости DC 15; первичный урон - паралич на 2d4 раундов, вторичный урон - паралич в течение 1d3 часов. Парализованные существа беспомощно левитируют в нескольких футах над землей.

Заклинания: Фаэримм читает тайные заклинания как колдун (уровень заклинателя равен уровню персонажа фаэримма). Фаэриммы используют свои заклинания колдуна как подобные заклинаниям способности, так что они не требуют никаких устных, телесных или материальных компонентов.

Уменьшение урона (Ex): Фаэримм получает увеличивающееся уменьшение урона по мере старения, как показано в Таблице 11-4.

Обнаружение магии (Sp): Начиная с выводка, фаэримм может использовать *обнаружение магии* по желанию (уровень заклинателя равняется уровню персонажа фаэримма).

Полет (Ex): Поскольку тело фаэримма естественно плавучее, он может лететь со скоростью 30 футов. Эта плавучесть также предоставляет существу постоянный эффект *падения пера* (как заклинание) с дальностью "на себя".

Полное видение (Ex): С возрастом естественная способность фаэримма обнаруживать магию расширяются. Юный фаэримм может видеть невидимые или эфирные существа в диапазоне 120 футов, как будто постоянно находясь под эффектом заклинания *видеть невидимое*. Взрослый фаэримм может видеть магические ауры в диапазоне 120 футов, как будто под эффектом заклинания *тайное видение*. Старший фаэримм видит как будто постоянно под эффектом заклинания *истинное видение*.

Иммунитеты (Ex): Фаэримм иммунен к эффектам окаменения и полиморфа.

Сопrotивление заклинаниям (Ex): Фаэримм сопротивляется заклинаниям начиная с возраста выводка (см. Таблицу 11-4 для деталей).

ТАБЛИЦА 11-2: ПРОСТРАНСТВО/ДОСЯГАЕМОСТЬ, АТАКИ УРОН ФАЭРИММОВ

Размер	Пространство/досыгаемость	Когти	Укус	Жало
Крошечный	2 1/2 фт/0 фт	2 (1d2 каждый)	—	—
Маленький	5 фт/5 фт (0 фт с укусом)	2 (1d3 каждый)	1d6	—
Средний	5 фт/5 фт (0 фт с укусом)	4 (1d4 каждый)	1d8	1d6 плюс яд
Большой	10 фт/10 фт (5 фт с укусом)	4 (1d6 каждый)	2d6	1d8 плюс яд и внедрение

Огромный	15 фт/15 фт (5 фт с укусом)	6 (1d8 каждый)	2d8	2d6 плюс яд и внедрение
----------	-----------------------------	----------------	-----	-------------------------

ТАБЛИЦА 11-3: ФАЭРИММЫ ПО ВОЗРАСТУ

Возраст	Размер (hp)	Hit Dice	СЛ	ЛВ	ТЛ	ИН	МД	ХР	Базовая атака/Захваты-вание	Атака	Ст	Рф	Вл	ДС яда
Выводок	К	1d8 (4)	4	17	10	11	12	13	+0/-11	-1	+0	+3	+3	—
Подросток	М	4d8 (18)	8	15	10	13	14	15	+3/-2	+3	+1	+3	+6	—
Молодой взрослый	С	7d8+7 (38)	12	13	12	15	16	17	+5/+6	+6	+3	+3	+8	14
Взрослый	Б	10d8+10 (55)	16	11	12	17	18	19	+7/+14	+9	+4	+3	+11	16
Зрелый взрослый	Б	13d8+26 (84)	18	11	14	17	20	21	+9/+17	+12	+6	+4	+13	18
Старший	Б	16d8+32 (104)	20	11	14	19	20	23	+12/+21	+16	+7	+5	+15	20
Уважаемый старший	О	19d8+57 (142)	22	9	16	21	22	25	+14/+28	+18	+9	+5	+17	22

ТАБЛИЦА 11-4: СПОСОБНОСТИ ФАЭРИММА ПО ВОЗРАСТАМ

Возраст	Инициатива	Класс доспеха	Специальные способности	Уровень заклинателя	SR
Выводок	+3	17 (+2 размер, +3 Ловкость, +2 естественный), касание 15, застигнутый врасплох 14	обнаружение магии, иммунитет к полиморфу и окаменению	1-й	11
Подросток	+2	19 (+1 размер, +2 Ловкость, +6 естественный), касание 13, застигнутый врасплох 17	Полное видение (<i>видеть невидимое</i>), телепатия 100 футов	4-й	14
Молодой взрослый	+1	21 (+1 Ловкость, +10 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 20	Яд	7-й	17
Взрослый	+0	23 (-1 размер, +14 естественный), касание 9, застигнутый врасплох 23	Внедрение, полное видение (<i>тайное видение</i>)	10-й	20
Зрелый взрослый	+0	27 (-1 размер, +18 естественный), касание 9, застигнутый врасплох 27	Уменьшение урона 10/магия	13-й	23
Старший	+0	31 (-1 размер, +22 естественный), касание 9, застигнутый врасплох 31	Полное видение (<i>истинное видение</i>)	16-й	26
Уважаемый старший	-1	33 (-2 размер, -1 Ловкость, +16 естественный), касание 7, застигнутый врасплох 33	Уменьшение урона 15/магия и серебро	19-й	29

Телепатия (Ex): Юный или старший фаэримм может связываться телепатически с любым существом в пределах 100 футов, которое имеет язык.

Персонажи-фаэриммы

Одобренный класс фаэримма - колдун. Его уровни колдуна складываются с его базовой колдовской способностью с целью определения известных заклинаний, заклинаний в день и других эффектов, зависящих от уровня заклинателя. Персонаж-фаэримм не может получить фамильяр, если не возьмет по крайней мере один уровень в классе, предоставляющем способность вызвать такового, но после этого его уровни этого класса складываются с его эффективными расовыми уровнями заклинателя для определения способностей фамильяра.

МОГИЛЬНЫЙ ТОПТУН (Tomb tapper)

Огромная конструкция

Hit Dice: 16d10+40 (128 hp)

Инициатива: +0

Скорость: 40 футов (8 квадратов), копание 10 футов.

Класс доспеха: 25 (-2 размер, +2 Ловкость, +15 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 23

Базовая атака/Захватывание: +12 / +30

Атака: Адамантиновая +1 метательная возвращающаяся кувалда +22 рукопашная

(3d8+16/19-20/x3) или хлопок +20 рукопашная (2d6+10) или алмазная +1 *метательная возвращающаяся кувалда* +14 дальнебойная (3d8+16/19-20/x3)

Полная атака: Алмазная +1 *метательная возвращающаяся кувалда* +22 / + 17 / + 12 рукопашная (3d8+16/19-20/x3) и укус +15 рукопашная (2d8+5) или 2 хлопка +20 рукопашная (2d6+10) и укус +15 рукопашная (2d8+5), или алмазная +1 *метательная возвращающаяся кувалда* +14 дальнебойная (3d8+16/19-20/x3)

Пространство/достижимость: 15 фт / 15 фт.

Специальные атаки: Кувалда, подобные заклинаниям способности

Специальные качества: Слепое видение 120 футов, невосприимчивость к слепоте, черты конструкции, уменьшение урона 10/алмаз, иммунитет огню, ремонтирование, сопротивление холоду 10 и электричеству 10, телепатия 100 футов, чувство вибраций 60 футов.

Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +7, Воля +7

Способности: Сила 30, Ловкость 14, Телосложение —, Интеллект 14, Мудрость 11, Харизма 16

Навыки: Оценка +14, Слушание +16, Поиск +18, Обнаружение +16, Выживание +16 (+18 следуя по следам)

Умения: Раскол, Улучшенный Критический (кувалда), Железная Воля, Силовая Атака, Фокус Оружия (кувалда)

Окружающая среда: Подземелье

Организация: Уединенный, пара, команда (3-4) или раскопка (10-20)

Оценка вызова: 13

Сокровище: Вдвое, кувалда

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Продвижение: 17-32 HD (Огромный)

Этот эбеновый гигант более 15 футов ростом. Его лицо - чистый гладкий овал, а его тело гладко и лишено каких-либо черт, кроме огромной утробы, разъятой в центре туловища. Он не носит никаких доспехов или одежды, но несет огромный, двуручный молот.

Могильные топтуны, также называемые таалуд, являются древними конструкциями, изначально созданные много столетий назад могущественными арканистами Нетерила. Разработанные для того, чтобы быть неустанным оружием в битвах арканистов против фаэриммов, могильные топтуны стали независимой расой интеллектуальных конструкций после падения Нетерила. Теперь они бродят по глубинным местам мира, ища магию.

Могильный топтун безлик и сделан из зачарованной скалы и железа. Он имеет рост приблизительно в 16 футов и весит около 16,000 фунтов. Каждый несет огромную кувалду.

Их древние повелители заставляют таалуд копить магию, и часто они пробивают туннели в забытые склепы, чтобы разграбить их сокровища — отчего и произошло их общеизвестное название. Однако, эти существа выше отъема магических изделий у авантюристов. Таалуд уважают магию настолько, что обычно скрывают свои накопления в скрытых хранилищах вместо того, чтобы использовать их.

Могильный топтун может прокапываться сквозь твердый камень своими твердыми как железо когтями и камнедробильной утробой. Могильный топтун не оставляет туннель годным для использования, но его проход создает цилиндрическую область измелченного камня 10 футов диаметром. Другие существа, которые не могут копать сквозь скалу, могут все же копать сквозь щебенку могильного топтуна, и любой желающий может выбрать достаточно щебня, чтобы сделать проход.

Могильные топтуны понимают Общий, Нетерез и Нижне-общий, но они не говорят. Они могут связываться с другими, используя телепатию, но редко говорят что-либо кроме "Бросьте ваши магические изделия и бегите".

Бой

Могильные топтуны хорошо используют свои способности чувства вибраций и закапывания для приближения к потенциальным врагам со всех сторон, часто появляясь их скал в неожиданных местах.

Слепое видение (Ex): Могильный топтун может обнаруживать всех противников в пределах 120 футов, как видящее существо. За пределами этого диапазона все противники считаются имеющими полное укрытие. Нейтрализация слуха могильного топтуна (например, использованием заклинания *тишина*) нейтрализует эту способность.

Иммунитеты к слепоте (Ex): Поскольку он слеп, могильный топтун иммунен к атакам взглядом, визуальным эффектам, иллюзиям и к другим формам атак, полагающимся на видение.

Черты конструкции: Могильный топтун имеет иммунитет к отравлению, к эффектам сна, паралича, ошеломления, болезни, к смертельным эффектам, эффектам некромантии, воздействующим на разум эффектам (зачарование, принуждение, фантомы, образы и эффекты морали), и к любым эффектам, требующим спасброска Стойкости, если они также работают на объектах или безопасны. Он не подвержен дополнительному урону от критических попаданий, не смертельному урону, урону способностям, иссушению способностей, усталости, истощению или иссушению энергии. Он не может излечить урон, но может отремонтирован. Он имеет темновидение до 60 футов и видение при слабом освещении.

Кувалда: Каждый могильный топтун создается с алмазной +1 *кувалдой* под свой размер. В руках могильного топтуна оружие получает специальную способность бросок и возвращение. Таалуд, теряющий свою кувалду, неустанно ищет ее. Если кувалда разрушена, таалуд, который создал ее, может сделать новую из 100 фунтов алмаза через один год.

Ремонт (Su): Эффект ремонта *каменной формы* равняется 1d8 + уровень заклинателя, если используется на могильном топтуне. Существо может использовать свои собственные подобные заклинаниям способности для восстановления себя.

Подобные заклинаниям способности: По желанию — *обнаружение магии*; 1/день — *каменная форма*; 3/день — *шипастые камни* (DC 17). Уровень заклинателя 8-й.

Телепатия (Su): Могильный топтун может связываться с любым существом в пределах 100 футов, которое имеет язык.

Чувство вибраций (Ex): Могильные топтуны могут автоматически ощущать местоположение чего-либо в пределах 60 футов, что контактирует с землей.

Конструирование

В то время как тайны конструирования таалуд долго были утеряны для всего мира, могильные топтуны знают тайну, как увеличить количество своего вида. Они обычно предпочитают заменять разрушенных индивидуумов, но никогда не увеличивают свое общее количество.

Пять таалуд, сотрудничающих друг с другом, могут создать нового могильного топтуна через 100 дней. Точные требования ритуала неизвестны, но могильные топтуны должны вылепить новое тело индивидуума из камня, железа и адамантина стоимостью по крайней мере 10,000 gp.

Трессим (Tressym)

Крошечная магическая тварь

Hit Dice: 1/2 d10 (2 hp)

Инициатива: +2

Скорость: 30 футов (6 квадратов), полет 50 футов (хорошая)

Класс доспеха: 14 (+2 размер, +2 Ловкость), касание 14, застигнутый врасплох 12

Базовая атака/Захватывание: +0/-12

Атака: Коготь +4 рукопашная (1d2-4)

Полная атака: 2 когтя +4 рукопашная (1d2-4) и укус -1 рукопашная (1d3-4)

Пространство/досягаемость: 2 1/2 фт / 0 фт.

Специальные атаки: —

Специальные качества: Темновидение 60 футов, видение при слабом освещении, иммунитет к отравлению, нюх

Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +4, Воля +1

Способности: Сила 3, Ловкость 15, Телосложение 10, Интеллект 12, Мудрость 12, Харизма 13

Навыки: Баланс +12, Подъем +4, Скрытность +16 (+20 в высокой траве или среди деревьев с листьями *), Слушание +3, Бесшумное Движение +8, Обнаружение +2

Умения: Ловкость с оружием

Окружающая среда: Любая умеренная или теплая земля

Организация: Уединенная

Оценка вызова: 1/4

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно хаотично доброе

Продвижение: —

Регулировка уровня: +0 (когорта)

Это существо выглядит как крылатый кот размером приблизительно с домашнюю кошку. Его перистые, кожистые крылья имеют 3-футовый размах.

Трессимы высокоинтеллектуальны, хотя они не говорят на человеческих языки. Волшебники доброго мировоззрения часто ищут их в качестве фамильяров.

Бой

Трессимы застенчивы и своенравны, и они чаще всего избегают боя с кем-либо больше себя, обычно улетая. Они избегают больших летучих противников, приземляясь и стараясь найти маленькую щель или дыру, чтобы скрыться в ней.

Навыки: Трессим получает +8 расовый бонус по проверкам Баланса и +4 расовый бонус на проверки Бесшумного Движения и Скрытности. Он использует свой модификатор Ловкости для проверок Подъема.

* В области высокой травы или деревьев с листьями бонус Скрытности трессима повышается до +8.

Бархатный червь, гигантский (Velvet worm, giant)

Огромный паразит

Hit Dice: 10d8+30 (75 hp)

Инициатива: +0

Скорость: 20 футов (4 квадрата), подъем 10 футов.

Класс доспеха: 13 (-2 размер, +5 естественный), касание 8, застигнутый врасплох 13

Базовая атака/Захватывание: +7 / + 21

Атака: Укус +11 рукопашная (1d8+9 плюс яд) или клеевая прядь +5 дальнейшее касание (запутывание)

Полная атака: Укус +11 рукопашная (1d8+9 плюс яд) или 2 клеевая прядь +5 дальнейшее касание (запутывание)

Пространство/досягаемость: 15 фт/10 фт.
Специальные атаки: Клеевая прядь, яд
Специальные качества: Темновидение 60 футов, чувство вибраций, черты паразитов
Спасброски: Стойкость +10, Рефлексы +3, Воля +3
Способности: Сила 11, Ловкость 11, Телосложение 16, Интеллект —, Мудрость 11, Харизма 2
Навыки: Подъем +14, Слушание +4, Обнаружение +4
Умения: —
Окружающая среда: Теплые болота
Организация: Уединенный
Оценка вызова: 5
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Всегда нейтральное
Продвижение: 11-20 HD (Огромный); 21-30 HD (Гигантский)

Это массивное червеподобное существо медленно ползает на двадцати парах коротких ножек. Его кожа ярко-зеленая с синими разводами и сиреневыми пятнами. Два роговидных усика выступают на вершине его головы, над клауающими челюстями.

Гигантский бархатный червь - огромная версия беспозвоночных типа гусениц. Он стреляет липкими прядями быстросохнущего клея из своих больших подвижных усиков, чтобы обездвижить добычу.

Гигантский бархатный червь имеет длину приблизительно в 30 футов и весит около 8,000 фунтов.

Бой

Гигантский бархатный червь не спешит ловить большинство своей добычи, так что он заманивает свои жертвы в ловушки с клеевыми берегами и затем бросается туда, пожирая свою жертву.

Клеевая прядь (Ex): Гигантский бархатный червь может выстреливать потоком быстросохнущего клея на расстояние до 100 футов. Любое существо, пораженное клеевой прядью, запутано на 2d4 раундов и должно сделать DC 18 спасбросок Рефлексов или приклеиться к земле, будучи неспособным двигаться. Даже при успешном спасброске оно может двигаться только в половину скорости. Крылатое летучее существо не увязает на земле, но должно делать DC 15 спасбросок Рефлексов или упасть на землю и быть приклеенным.

Существо, удерживаемое на земле клеем гигантского бархатного червя, может вырваться на свободу при успешной DC 18 проверке Силы или нанеся 10 пунктов урона берегу рубящим оружием. Существо, пытающееся счищать клей с себя или существо, помогающее другому существу сделать это, не должно делать бросок атаки, поражение клея автоматическое. Для каждого попадания атакующее существо делает бросок урона. Однако, освободившись, существо все еще запутано, пока клей не пройдет постепенно.

Бархатный червь часто вновь бросает клей на уже увязших существ, чтобы не дать им спастись. Каждая дополнительная прядь, поражающая цель, увеличивает DC проверки Силы для вырывания на свободу на 2 и добавляет 10 очков жизни липкой массе и 2 раунда к продолжительности запутанности жертвы.

Яд (Ex): Укус, DC Стойкости 18, первичный и вторичный урон 1d4 Телосложению. DC спасброска основан на Телосложении.

Чувство вибраций (Ex): Гигантский бархатный червь может находить любое существо в пределах 60 футов, которое находится в контакте с землей.

Черты паразита: Гигантский бархатный червь иммунен ко всем воздействующим на разум эффектам (очарование, принуждение, фантомы, образы и эффекты морали). Он также имеет темновидение до 60 футов.

Навыки: Гигантский бархатный червь имеет +4 расовый бонус на проверки Обнаружения и Слушания.