

Dungeons&Dragons
3.5 edition

Змеиные Королевства
(Serpent Kingdoms)

От переводчика

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

Перевод некоторых спорных слов:

spell – заклинание, чары или (в общем смысле) магия

cast – накладывать, колдовать или читать

caster, spellcaster – колдующий или заклинатель

wizard – волшебник

sorcerer – колдун

outsider – аутсайдер (для существ-аутсайдеров ☺) или чужеземец (для неместных людей/эльфов/дварфов и пр).

beast – тварь

fiend – изверг

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

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

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

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

Данный перевод – версия 1.0 (12.10.2007-27.01.2008). Внесены исправления официальной эрраты.

LE_Ranger, LE_Ranger@rambler.ru, icq 307744148

Содержание

Вступление	Персонажи-саррукхи
Сокращения	Магия саррукхв
Что Вам необходимо для игры	Божества саррукхов
Прародители	Пожертвование
Бесчешуйные	Фрагментация Мировой Змеи
Чешуйчатые	Отношения с другими расами
Коварная угроза	Оснащение саррукхов
Идеал	Столкновения с саррукхами
Тайный контроль	Пил'ит'ит
Глава 1: Юань-ти	Глава 6: Монстры
Краткий обзор	Амфисбаэна
Описание	Смертельные витки
Чистокровные	Динозавр
Полукровки	Церагозавр
Отвращения	Птеранодон
Анафемы	Стегозавр
Другие подрасы юань-ти	Джакули
Расовая история	Король/королева-ящер
Перспектива	Ликантроп, змееоборотень
Общество юань-ти	Мларраун
Персонажи-юань-ти	Грязевик
Чистокровные	Нага
Зараженные и кровавые стражи	Нага-бейлар
Магия юань-ти	Костяная нага
Божества юань-ти	Пример костяной наги
Ссет, Скользящий Высший	Фаэрунская ха-нага
Отношения с другими расами	Переливающаяся нага
Оснащение юань-ти	Нагагидра
Столкновения с юань-ти	Ниферн
Готовые к использованию злодеи и союзники	Саррукх (Раса-Прародитель)
Глава 2: Наги	Голем из змеиной плоти
Краткий обзор	Змеи
Описание	Экскрементная змея
Расовая история	Ледниковая змея
Перспектива	Тростниковая змея
Общество наги	Северм
Персонажи-наги	Древесный питон
Магия наг	Кнутозмея
Божества наг	Трен
Другие божества, которых уважают наги	Святой страж юань-ти
Отношения с другими расами	Убийца магов юань-ти
Оснащение наг	Глава 7: Царства
Столкновения с нагами	Хлондет (Город Змей)
Готовые к использованию злодеи и союзники	Исттоссеффил (Земля Потерянного Моря)
Глава 3: Ящерицы	Лапалия
Асаби	Наджара
Огненные тритоны	Окотх
Кхаасты	Самарач
Короли-ящеры	Змеи
Троглодиты и трены	Сарк
Столкновения с расами ящериц	Ташалар
Глава 4: Скрытый народ	Тиндол
Офидианы	Другие владения
Птерафолки	Чалтенгар
	Илимар
	Кетид
Глава 5: Саррукхи	Леспер
Краткий обзор	Земли Наг
Описание	Пики Пламени
Расовая история	Извивающаяся Трясина
Перспектива	Скуллпорт
Общество саррукхов	Глава 8: Кампания юань-ти
Отношения	Разработка линии истории DMом
Жизненный цикл	Коварный заговор
Организация	Скольжение на новые территории
Рабство	В открытую
Чешуйчатые расы	РС в середине
Жилье	

Мечь змей
Религиозные разногласия
Старая уловка
Порядки веры
Компаньоны-змеи
Фамильяры
Секретные организации
Юань-ти - главные NPC
Зстулк Ссармн
Нхирис Д'хотек
Глава 9: Умения
Описания умений
Глава 10: Оснащение
Доспехи
Оружие
Специальные вещества
Яды
Яды лизардфолков
Яды юань-ти
Оссра
Магические изделия
Оружие
Кольца
Чудесные изделия
Описания главных артефактов
Прививания юань-ти
Приобретение прививаний юань-ти
Глава 11: Заклинания
Глава 12: Престиж-классы
Древний владыка
Вьющийся кабаллист
Клык Ссета
Владыка гадюк
Нага-повелитель
Убийца змей
Глава 13: Приключения
Алтарь Черной Гадюки
Гадючы Столбы
Руины саррукхов
Оскверненный храм Мировой Змеи
Приложение
Исторические эры Фаэруна
Божества Чешуйчатых
Таблицы
Таблица 9-1: Новые умения
Таблица 10-1: Доспех
Таблица 10-2: Экзотическое оружие
Таблица 10-3: Специальные вещества
Таблица 10-4: Яды
Таблица 12-1: Древний владыка
Таблица 12-2: Вьющийся кабаллист
Таблица 12-3: Клык Ссета
Таблица 12-4: Владыка гадюк
Таблица 12-5: Нага-повелитель
Таблица 12-5: Убийца змей
Божества Чешуйчатых
Таблица расовых черт 1
Таблица расовых черт 1

Вступление

Во всей записанной истории люди Фаэруна боялись Чешуйчатых - разумных рас змей и ящерицы, культура, магия, оружие, города и видимые достижения которых способны конкурировать с таковыми гуманоидов. Страшилки у домашнего очага рассказывают о скользкой смерти, немигающих глазах и клыках в ночи, а некоторые даже намекают, что у змеенарода есть планы поработить все остальные расы и разводить их, словно домашний скот. Некоторые люди насмеяются над такими "разговорами в тени", но самые знающие из мудрецов предупреждают, что под этими страхами есть твердая основа. Некоторые, коих немного, даже утверждают, что бояться уже слишком поздно, поскольку тайное порабощение уже существует во многих из самых гордых городов Фаэруна.

Торговцы Уотердипа и Серебряных Кордонов с готовностью обмениваются слухами о нагах и змеезыких людях, управляющих южными городами, и джунгли "там же" кишат многоголовыми змеями, длинными, как лодки. Но в Калимшане, Вилонском Пределе и на более южных землях разговоры о Чешуйчатых ведутся с гораздо большей осторожностью. По всему Фаэруну те, кто живет ближе к легендарным культурам рептилианов, обычно гораздо более сдержанны в громких разговорах о них, чем те, кто живет далеко.

Хотя фермеры и надомные ремесленники в большинстве царств Фаэруна, в которых доминируют люди, не знают о Чешуйчатых ничего, кроме рассказов в тавернах, те, кто путешествуют много и далеко, убеждены, что злорадные змеиные существа работают из-за сцены - только они не совсем уверены, где и как. Даже торговцы, часто навещающие южные земли, не желают говорить о таких существах, дабы не привлекать к себе лишнего внимания. Хотя торговцы сразу предупреждают неопытных служителей и путешествующих с ними компаньонов о странно пахнущем дыме (особенно если он имеет зеленый или пурпурный оттенок), странных трубных звуках, идущих из подвалов и коллекторов, и о винах или конфетах, зараженных экзотическими ароматами, они обычно отвечают на прямые вопросы загадочными замечаниями типа "Ползучее зло никогда не спит".

"Змеиные Королевства" фокусируются прежде всего на таинственной чешуйчатой расе создателей, известной как саррукхи, и на трех главных расах, которые ее члены вывели и изменили в их нынешние формы из более примитивных предков: лизардфолки, наги и юань-ти. Также более-менее исследованы различные другие монстры и расы - аборигены Торила, включая асаби, офидианов, птерафолков, тренов и троплодитов.

Сокращения

Для облегчения использования многих книг Забытых Царств и D&D "Змеиные Королевства" ссылаются на расы, умения и другие модули, представленные в этих книгах. Каждая ссылка обозначена сокращением.

ФИ - "Фолиант Извергов"

УКЗЦ - "Установка Кампании Забытых Царств"

Мон - "Монстры Фаэруна"

РМ - "Руководство Монстров"

ММ2 - "Руководство Монстров II"

РИФ - "Руководство Игрока по Фаэруну"

РФ - "Расы Фаэруна"

Дик - "Дикие Разновидности"

ЗК - "Змеиные Королевства"

Под - "Подземье"

НВ - "Недоступный Восток"

Что Вам необходимо для игры

При использовании этой книги Вам понадобятся "Руководство Игрока", "Руководство Ведущего" и "Руководство Монстров" игры "Подземелья и Драконы", плюс "Резюме Монстров: Монстры Фаэруна" и "Установка Кампании Забытых Царств". На этих страницах также есть немало ссылок на "Расы Фаэруна", "Руководство Игрока по Фаэруну", "Магию Фаэруна", "Руководство Монстров II", "Расширенное Руководство Псионика", "Книгу Мерзкой Тьмы", "Дикие Разновидности" и "Фолиант Извергов".

Прародители

Существа-рептилианы, и змеи (безногие), и ящерицы (имеющие конечности), жили на Ториле еще в ту пору, когда мгла поднималась от недавно сформированных континентов. Мудрецы полагают, что до прибытия драконов большая часть суши Фаэруна была во власти существ, которых некоторые люди именовали Громовиками - ящерич размерами в пределах от нескольких дюймов до длины самых больших океанских кораблей, когда-либо строившихся человечеством. Среди этого процветающего обилия рептилий были определенные виды разумных ящерич и змей, развивавшие общества, совершенствовавшие магию и в конечном счете построившие империи. В те древние времена ящеричный народ, известный как саррукхи, поднялся к статусу доминирующей расы Фаэруна. Своим высшим интеллектом и тактическим чувством они сковали империю, известные как Истоссеффил, Мхайршаулк и Окотх - обширные царства, в которых они поработали других существ, разводили их и экспериментировали с ними. Саррукхи жили в крепостях, поддерживаемых тысячами рабов, и построили культуру, подобной которой с тех пор не было. Однако, в конечном счете империи саррукхов встретили неизбежную судьбу всех империй - они пришли в упадок и были в конечном счете уничтожены противниками изнутри и извне. Сегодня, примерно тридцать шесть тысяч лет спустя, саррукхи очень редки, но не исчезли совсем. Немногие оставшиеся держатся в сто-

роне от остальной части Торила, как и их предки на пике своей силы. Фактически, большинство существ на современном Фаэруне даже никогда и не слышало о них.

Однако, создания саррукхов все еще процветают во многих частях Фаэруна. Самые известные из них - юань-ти, наги и лизардфолки, но бесстрашные авантюристы встречали по всему континенту ужасающих (и, к счастью, более редких) монстров-рептилианов странной формы и со смертельными силами. Многие из наг и юань-ти экспериментировали на самих себе и на других существах, также как и саррукхи, в надежде получить себе и дать своим служителям еще большую силу.

Постоянно расширяющееся гуманоидное влияние на Фаэруне не сделало ничего особенного для предотвращения распространения Чешуйчатых, и даже те, которые испытывают недостаток средств и желания самосовершенствоваться, сохраняются (и иногда процветают) в отдаленных областях. На Громовиков и на другие древние, примитивные виды Чешуйчатых драконы охотились почти до полного их исчезновения, но некоторые из таких существ все еще живут в отдаленных областях джунглей и на морских островах.

Хотя обширных империй, управляемых Чешуйчатыми, на поверхности Фаэруна больше не существует, разумный змеенарод и чешуйчатые - нередкая опасность, с которой людям приходится сталкиваться, и при этом они не ограничены гробницами и руинами. Через шпионов и прямым влиянием скрытая досягаемость Чешуйчатых простирается на удивительное разнообразие мест - включая блистающие сердца богатейших и самых деловых городов Фаэруна.

Чешуйчатые и Бесчешуйные

В "Змеиных Королевствах" используется несколько терминов для обозначения различных видов чешуйчатых и нечешуйчатых существ. С точки зрения этой книги эти термины определены ниже. Драконы, хоть и являются мощными рептилиями, не считаются Чешуйчатыми.

Бесчешуйные

Термин "Бесчешуйные" включает всех гуманоидов и чудовищных гуманоидов, не попадающих в категорию Чешуйчатых.

Чешуйчатые (Scaled Ones)

Они охватывают всех существ в следующих подкатегориях.

Чешуйчатые (Scalykind)

Термин "чешуйчатые" включает всех существ с подтипом рептилиан, а также следующих существ из книг, изданных для Игры D&D.

АсабиМон, браксат^{ММ2}, драгонкин^{Мон}, огненный тритон^{Мон}, морозная саламандра^{ММ2}, кхааста^{Фи}, кобольд^{РМ}, король/королева-ящер^{ЗК}, лизардфолк^{РМ}, птерифолк^{Мон}, саркрит^{Фи}, жалохвост^{Мон}, трен^{ЗК}, троглодит^{РМ}.

Рейнджеры в "Установке Кампании Забытых Царств" могут выбирать чешуйчатых вместо типа существа или организации в качестве одобренного врага.

Ящерицы (Lizards)

Термин "ящерицы" включает всех последующих существ из книг, изданных для Игры D&D. Категория включает всех динозавров и гидр.

Аллозавр^{ММ2}, анкилозавр^{ММ2}, василиск^{РМ}, цератозавр^{ЗК}, крокодил^{РМ}, криптоклит^{ММ2}, дейноних^{РМ}, элазмозавр^{РМ}, гигантский крокодил^{РМ}, гигантская ящерица^{РМ}, гидра^{РМ}, ящерица^{РМ}, мегараптор^{РМ}, ниферн^{ЗК}, вьючная ящерица^{УКЗЦ}, птерадон^{ЗК}, кветцелькоатл^{ММ2}, ездочная ящерица^{УКЗЦ}, сейсмозавр^{ММ2}, ящерица-шокер^{РМ}, спинозавр^{ММ2}, плюющееся пресмыкающееся^{УКЗЦ}, трицератоп^{РМ}, тиранозавр^{РМ}, иртак^{РМ}.

Змеиные конструкции (Serpent Constructs)

Термин "змеиные конструкции" включает всех последующих существ из книг, изданных для Игры D&D.

Бронзовая змея^{ММ2}, железная кобра^{Фи}, некрофидиус^{Фи}, голем из змеиной плоти^{ЗК}.

Змеи (Serpents)

Термин "змеи" включает всех последующих существ из книг, изданных для Игры D&D.

Амфисбазны^{ЗК}, змея-удав^{РМ}, смертельные витки^{ЗК}, смертельный клык^{ФФ}, ужасная змея^{ММ2}, экскрементная змея^{ЗК}, пламенная змея^{Фи}, летучая змея^{РФ}, гигантская змея-удав^{РМ}, ледниковая змея^{ЗК}, ледяная змея^{Мон}, джакули^{ЗК}, легендарная змея^{ММ2}, мларраун^{ЗК}, тростниковая змея^{ЗК}, северм^{ЗК}, теневой аспид^{Фи}, древесный питон^{ЗК}, двухголовая змея^{УКЗЦ}, гадюка^{РМ}, кнотозмея^{ЗК}, крылатая гадюка^{УКЗЦ}.

Змеенарод (Serpentfolk)

В дополнение к существам с умением Змеиная Кровь (см. Умения в "Установке Кампании Забытых Царств") или с прививаниями юань-ти, термин "змеенарод" включает всех последующих существ из книг, изданных для Игры D&D.

Средняя саламандра^{РМ}, нага-бейнлар^{ЗК}, бейнлар^{Мон}, шаблон костяной наги^{ЗК}, костяная нага^{ММ2}, куатл^{РМ}, темная нага^{РМ}, фаэрунская ха-нага^{ЗК}, саламандра пламенный брат^{РМ}, нага-страж^{РМ}, переливающаяся нага^{ЗК}, марилет^{РМ}, нагагидра^{ЗК}, благодородная саламандра^{РМ}, офидиан^{Фи}, саррукх^{ЗК}, нага-дух^{РМ}, шаблон ти-кханы^{Фи}, змееоборотень^{ЗК}, отвращение юань-ти^{РМ}, анафема юань-ти^{Фи}, шаблон кровавого стража юань-ти^{Мон}, шаблон кровавого стража юань-ти^{Дик}, полукровка юань-ти^{РМ}, святой страж юань-ти^{ЗК}, убийца магов юань-ти^{ЗК}, чистокровный юань-ти^{РМ}, шаблон зараженного юань-ти^{Мон}, шаблон зараженного юань-ти^{Дик}.

Рейнджеры в "Установке Кампании Забытых Царств" могут выбирать змеенарод вместо типа существа или организации в качестве одобренного врага.

Коварная угроза

Ни саррукки, ни их самые способные создания никоим образом не глупы. Хотя они и считают гуманоидов слабой, вонючей, уродливой, съедобной скотиной, они также признают, что Бесчешуйные быстры и интеллектуальны, быстро размножаются и могут достойно встретить практически любой вызов. Действительно, люди - возможно, самая приспособляющаяся из всех рас Фаэруна, что делает их опасным, но ценным материалом для рабов. Таким образом, хотя большинство юань-ти и наг Фаэруна ныне рассматривает людей и их род как потенциальное продовольствие и рабов, они понимают, что эти существа также представляют собой их самых опасных противников. Энергичные и широко распространенные, гуманоиды слишком многочисленны, чтобы противостоять им открыто, но слишком полезны и мощны, чтобы позволять им свободно процветать. И действительно, расы, порожденные саррукками, всегда стремятся расширить свое влияние среди гуманоидов, обычно - тонкими способами.

Идеал

В совершенном управляемом змеенародом сообществе гуманоиды будут служить рабами, наблюдая за опасностями, способными подвергнуть опасности их змеиных владык, и стремительно действуя по своей инициативе для того, чтобы разобраться с такими угрозами и предупредить своих владык об опасности. Кроме того, управляемые гуманоиды будут по своей воле предлагать себя в качестве жертв змеиному богу Ссету и жить лишь для того, чтобы дать удовольствие и удовлетворение своим владыкам. Однако, на практике Чешуйчатые весьма хорошо знают, что подобного "совершенного" сообщества существовать не может, поскольку их рабы - по природе своей слабые и несовершенные существа.

Тайный контроль

Тяга к доминированию характерна для культур Чешуйчатых, и именно эта потребность более любого другого аспекта их общества делает их коварной угрозой для гуманоидов. Для юань-ти прямой или косвенный контроль над другими существами - Священный Путь Ссета, единственный надлежащий способ обращения с другими расами, принимая во внимание, что для наг это - и благоразумный, и самый любимый стиль поведения. Юань-ти разработали специальную терминологию для указания точного статуса Бесчешуйных, с которыми они контактируют. Тсаа оло - потенциальные рабы (обычно люди, хотя этот термин может применяться к любому Бесчешуйному, а иногда и к другим Чешуйчатым в качестве презрительного). Хасссар - существа, на которых влияют или которых завоевывают в настоящее время, и сслин - контролируемые слуги или рабы.

Попытки Чешуйчатых взять под контроль гуманоидную культуру включают в себя высокую степень скрытой деятельности. И наги, и юань-ти живут среди людей, тонко влияя и поработав их магией, наркотиками и управляемыми существами-служителями, включая измененных людей, известных как зараженные. Правители и другие мощные индивидуумы, типа могучих волшебников, обычно являются в данной культуре первоочередными целями, так как контроль над такими людьми значительно упрощает доминирование над остальной частью сообщества.

В большинстве случаев эти методы используются настолько тонко, что совершенно неприметны. Действительно, утомленный или нелюбознательный гуманоид, посещающий поселение, управляемое змеиными существами, может вообще не заметить ничего необычного. Более настороженные путешественники могут испытать чувство наблюдения или заметить странную местную традицию - по-видимому, осуществляемую всеми - натирание тела сильноароматическим маслом.

Торговцы, узнающие змеиное влияние, либо избегают таких мест вообще, либо пытаются выторговать у местных граждан любые наркотики, травы и яды, которые смогут заполучить. Змеиные существа, управляющие людьми-служителями, могут сразу предложить желаемые товары, дабы взять под свой контроль торговцев или расширить свое влияние на области за пределами своего прямого контроля. Ни юань-ти, ни наги не бывают глупы настолько, чтобы открыто показать свою истинную форму в любом человеческом поселении, которое они не контролируют. Таким образом, живя в поселениях, в которых доминируют гуманоиды, или посещая таковые, большинство разумных змеиных существ остается скрытыми - либо за стенами в сельских комплексах, которыми они управляют абсолютно, либо в туннелях, встроенных в стены поселений. Такие проходы почти всегда соединяются с другими туннелями и подвалами в большую сеть подземных маршрутов, которые гуманоидам пересечь достаточно сложно. Коллекторы канализаций, неиспользуемые и расширенные похоронные катакомбы и подвалы-хранилища под гуманоидными городами (особенно в более теплых частях Фаэруна) также предпочитают в качестве жилых мест для Чешуйчатых, заинтересованных людьми.

Чешуйчатые терпеливы, вездесущи и безжалостны. Их продвижение зачастую очень медленно и тонко, простираясь на поколения людей. Часто они стремятся изменить местную веру и отношения так, чтобы служба (и даже поклонение) юань-ти или нагам стала рассматриваться как нечто правильное, надлежащее и даже святое - независимо от того, какое из человеческих божеств почитают в местном масштабе. Мудрые Чешуйчатые никогда не стремятся действовать открыто. Скорее, они терпеливо ждут нужного момента для удара. Когда они делают свой шаг, то с холодными эмоциями предписывают однозначно лучшую стратегию для достижения максимально возможного эффекта.

Юань-ти (Yuan-ti)

Змееголовых, как в общем известны юань-ти, очень боятся среди людей. В тех местах, где обнаруживают этих существ, жители напуганы, и каждые руины, коллектор и тень считают потенциальным потайным местом, где падший змеенарод ждет, кем бы поживится. Правда, однако, немного отличается.

Краткий обзор

Юань-ти - самые мощные, успешные и предпочтительные создания саррукхов. Их разводили в качестве лояльных и способных служителей для своих создателей, и им доверяли действовать по собственной инициативе для содействия целям их чешуйчатых владык. Среди задач, упавших на плечи юань-ти, были исследование и эксплуатация новых территорий и наблюдение и дисциплинирование меньших служителей. Чтобы лучше исполнять широко варьирующиеся обязанности, саррукхи вывели несколько различных видов юань-ти, физическая форма каждого из которых удовлетворяла определенной задаче. Для помощи в создании рас-служителей саррукхи также разработали технику, способную навсегда изменять форму любого Чешуйчатого. Все юань-ти высокоинтеллектуальны, самососредоточены и расчетливы. Людям типичный юань-ти кажется безжалостным, высокомерным, холодно спокойным, терпеливым и подготовленным. Однако, некоторые из них - особенно те, кто работают в одиночку или с нечешуйчатыми слугами - могут стать сумасшедшими, прямыми и опрометчивыми.

Описание

Контролируемое саррукхами размножение и столетия последовавшего свободного спаривания установили три основных естественных формы юань-ти: чистокровные, полукровки и отращения. Детали этих трех видов юань-ти, составляющих большую часть расы, можно найти в статье про юань-ти в "Руководстве Монстров".

Есть и еще несколько форм юань-ти, хоть они и немногочисленны.

Чистокровные (Purebloods)

Юань-ти, которые могут сойти за людей при наличии подходящей одежды, косметики и магии, известны как чистокровные. Этим существам обычно поручается проникновение в гуманоидные общества и ведение тайных действий, требующих прямого контакта с гуманоидами.

Полукровки (Halfbloods)

Юань-ти, обладающие такими очевидными змеиными чертами, как полностью чешуйчатое тело, змеи вместо рук, змеиная голова, змеиный хвост или змеиные хвосты вместо ног, называются полукровками. Полукровки формируют большую часть защитных сил сообщества юань-ти.

Отращения (Abominations)

Отращение похоже на змею размером с человека либо во всем, либо имеет лишь одну человекоподобную черту - как правило, голову или руки. Действительно, классические юань-ти, о которых люди рассказывают у домашнего очага - чешуйчатые змеи с человекоподобными руками. Это устрашающее существо может говорить на человеческих языках и встать вертикально, сравнявшись с человеком ростом. Многие из таких историй ошибочно утверждают, что эти устрашающие существа могут при желании сменить форму на чистокровного - часто в красивую человекоподобную женщину, змеиная кровь которой видна лишь тогда, когда она совращает людей-мужчин или когда случайно открывается ее тело. Конечно же, правда, стоящая за подобными рассказами - в том, что заклинания могут позволить любому юань-ти временно принять человеческую форму.

Анафемы (Anathemas)

Выше и в стороне от большинства юань-ти стоят редкие анафемы, похожие на великую змею с человеческими руками и шестью человеческими головами. Такое существо обладает огромными силами, и думают, что оно является божественным воплощением Сета, бога юань-ти. Почти все анафемы собирают свои собственные культы юань-ти, почитающие их и живущие с ними. Такие возникающие племена часто переживают своих основателей, становясь длительными ха'срамасс (великие племена). Эти мощные существа полностью описаны в "Фолианте Извергов".

Другие подрасы юань-ти

Саррукхи также вывели и развили горстку юань-ти специально для исполнения определенных специализированных задач. Столетиями эти подрасы, известные как убийцы магов и святые стражи, размножались сами (см. описания в Главе 6).

Расовая история

Созданные саррукхами в давние дни Империи Мхайршаулк, первые юань-ти были результатом экспериментов по размножению, смешавших ранних людей со змеями и саррукхами. Измененные и усиленные магией саррукхов, они стали самыми мощными и успешными из "созданных" чешуйчатых рас - более интеллектуальные, чем лизардфолки, и более лояльные и разносторонние, чем наги. Саррукхи предпочли юань-ти своим другим созданиям и поручали им самые стимулирующие задачи - те, для которых требовалась добрая воля.

В общем говоря, юань-ти были счастливы служить в такой роли. Поскольку глубина и пыл поклонения Ссету среди них росли (тщательно манипулируемые определенными саррукхами за поколения разведения юань-ти), юань-ти все более и более считали такую службу правом, а приспособляемость - единственной надлежащей целью своего вида.

Но все же высокий рост интеллекта, общества и веры среди юань-ти неизбежно ослабили их повиновение своим создателям. В один прекрасный день саррукхам пришлось силой насаждать повиновение отдельным юань-ти, независимо от своих пожеланий, но создатели постепенно теряли эту способность по мере того, как общество юань-ти крепчало. Однако, саррукхи все же сохранили свою силу изменять тела юань-ти по желанию, и в наши дни они все еще могут принудить отдельных юань-ти служить себе, угрожая использовать эту силу против них.

По мере того, как их цивилизация росла, юань-ти начали жаждать сил, имущества и влияния саррукхов. Хотя они восхищались обществом саррукхов и принимали его ценности и взгляд на мир (включая тот факт, что меньшие существа, как предполагалось, были рабами тех, кто лучше их), они также стали понимать, что саррукхи - ленивые, декадентские и невнимательные. Юань-ти всегда гордились своими достижениями в обществе саррукхов, но они все сильнее и сильнее считали себя более достойными покровительства и награды Ссета, чем их создатели, и начали обижаться на то, что ими управляют, словно "меньшими существами".

В конечном счете Империя Мхайршаулк ослабла настолько, что внешние силы (особенно драконы) решили начать местную атаку. Эти вражеские силы сокрушили множество армий лизардфолков, большинство из которых возглавляли юань-ти. Такое кровопролитие заставило некоторых юань-ти повернуться против своих создателей, и три великих империи саррукхов одна за другой пали. Ошеломленные саррукхи сбежали, скрылись, впали в бездействие или погибли. Юань-ти наконец-то были свободны - или, скорее, они были свободны в пределах границ своих обычаев и рассуждений. За многие прошедшие столетия большинство юань-ти забыло саррукхов и стало считать себя самыми способными и мощными существами на всем Фаэруне. Они чувствовали, что их возможное восхождение к мировому господству неизбежно, если они должным образом отнесутся к этой задаче. Однако, не так давно все большее количество юань-ти почувствовало призыв пробудившихся саррукхов и задрожало, гадая, что это может означать. Первым тревожным открытием было то, что юань-ти не могут сопротивляться призыву - их непреклонно тянет к саррукхам. Второе открытие - то, что саррукхи все еще способны изменять тела юань-ти по желанию - то есть они могут убить юань-ти, просто изменив его в существо, неспособное дышать воздухом. Таким образом, они могут легко принудить одного из своих бывших служителей совершить любую задачу, независимо от последствий для его жизни, социального положения и расы. Третьим и самым сокрушительным открытием было то, что юань-ти все еще желают служить саррукхам - на уровне гораздо глубже своего сознательного разума. Заискивание и преклонение колен, которые большинство юань-ти исполняет в присутствии своих старых владык - нечто гораздо большее, чем спасение своей чешуи - это неизменная преданность служителя своему владыке.

Перспектива

Для юань-ти их раса представляет собой вершину разумной жизни. Эти уверенные, высокомерные существа считают себя самыми способными и хитрыми существами на Ториле. Они верят, что являются законными владыками всего Фаэруна и убеждены, что смогут реализовать свою цель абсолютной власти, если будут ловки и мудры.

В порядке важности юань-ти ставит на первое место самого себя, на второе - интимных близких и боевых товарищей, на третье - непосредственную семью, на четвертое - племя и на пятое - расу. Благоразумие ненамного умеряет их врожденное чувство превосходства, заставляя их обращаться с саррукхами с осторожным уважением, с нагами и с явно уступающими чешуйчатыми существами (типа драконов и мощных волшебников) с внимательной вежливостью, с другими змеиными существами и рептилианами - как с полезными или краткосрочными союзниками, которых можно и обмануть, и со всеми остальными существами - как с домашним скотом, который следует использовать из соображений практичности.

Некоторые юань-ти утверждают, что любое существо, бросившее вызов или не повинующееся юань-ти, должно быть либо уничтожено, либо склонено к повиновению. Однако, цель расы в целом состоит в том, чтобы завоевать и поработить других, а не уничтожать их. Всех существ можно использовать, и когда юань-ти достигнут своего законного владычества над всем, другие расы будут служить рабами, которыми они, как предполагалось, и были. В конце концов, нет победы или гордого достижения в том, чтобы править землей, очищенной от другой жизни. Ссет учит, что юань-ти предназначены править всеми, но не убивать всех.

Старшие юань-ти обычно более заинтересованы разнообразием существ, которых можно встретить на Фаэруне, чем их более молодые коллеги, но они менее терпимы к религиозным различиям и обстоятельствам, способным предложить смену методов юань-ти. Более молодые юань-ти обычно чувствуют отвращение к прямым деловым отношениям с другими расами - особенно когда это связано с соприкосновениями - но они более терпимы к предложениям сменить обычаи юань-ти, чем их старшие. Кроме того, скорее всего, чем моложе юань-ти, тем больше интереса он продемонстрирует в различных взглядах на мир, поддерживаемых другими существами. Очень редко юань-ти любого возраста может достичь отличающегося взгляда на мир хоть в чем-то правильными, но более молодые находят их интересными и часто полезными для управления другими расами.

Юань-ти обычно более фаталистичны в отношении смерти, чем люди. Они признают, что все живые существа умирают и что смерть может прийти стремительно, несмотря на охрану и коварство. Однако, конечная продолжительность жизни не является оправданием для неуместной спешки или для отказа от Священного Пути Ссета. Смерть в битве всегда благородна, но долгой жизнью также восхищаются, при условии, что за это время многое было сделано. Сказать, что юань-ти прожил пустую или никчемную жизнь - смертельное оскорбление.

Самосовершенствование

Большинство юань-ти рассматривает разницу среди подрас (от почти человеческой до почти полностью змеиной) как часть божественного плана Ссета. Юань-ти, поддерживающие эту философию, полагают, что каждый индивидуум должен по максимуму использовать ту определенную форму, которую ему дали, борясь лишь за улучшение своей магии, мудрости и собственных созданий (меньших существ, которых он разводит или улучшает). Влезать в свое собственное тело - греховное деяние, ибо оно и так уже совершенно для своей цели.

Другие юань-ти стремятся улучшить или изменить себя прививаниями и мощными заклинаниями. Они рассматривают такое непосредственное улучшение как истинный план божества для своей расы и считают юань-ти, избегающих таких методов, ленивой недостойной скотиной, заслуживающей того, чтобы ими доминировали и побеждали их более знающие и более мощные собратья. Дебаты по этому вопросу бушевали столетиями и не собираются уменьшаться, так как противостояние взглядов связано с глубокими религиозными разногласиями этой по существу набожной расы. Но поскольку влияние юань-ти расширяется, это же происходит и с их взглядами. Постепенно они становятся все более подобными разобренным, корыстным, бесконечно приспособляющимся людям, которых они так презирают.

Общество юань-ти

Сами юань-ти называют себя враэл оло (одобренные). Эта фраза обычно сокращается в повседневном использовании до враэл и может быть изменена на аувраэл (дружественный или известный юань-ти) и дутраэл (недружелюбный или незнакомый юань-ти).

Социальная иерархия

В общем, чем более змееподобными особенностями обладает юань-ти, тем выше его статус в обществе враэл оло. У отращенный самый высокий статус, далее следуют полукровки и, наконец, чистокровные. Убийцы магов и святые стражи неизменно занимают в обществе юань-ти высокие положения, либо выше, либо ниже отвращенный - в зависимости от близости храмов и воспринимаемой местной угрозы магически усиленных Бесчешуйных. В пределах своих подрас юань-ти оцениваются по достижениям и демонстрируемому покровительству Ссета.

Отдельный юань-ти иногда может повысить свой социальный статус, приобретая больше змеиных черт при помощи прививаний (см. Приложение) и других магических средств. Но такое продвижение в статусе также требует перемещения в другую географическую область, покидания семьи и племени и принятия нового имени и новой личности. Как правило, такой измененный юань-ти не получит такого же высокого статуса, как коренной член желаемой подрасы, потому что дутраэл на новом месте неизменно расценивают его как чужака - и, скорее всего, шпиона конкурирующего племени. Вкупе с потерей семейной поддержки и известных контактов и источников это естественное недоверие гарантирует, что большинство юань-ти старается избегать столь решительных шагов.

Чистокровные - исключение к этому правилу, так как они лучше всего процветают, "скрываясь на открытом месте" среди людей в человеческих городах. Они часто крутятся в торговле и гонятся за возможностями - точно так же, как и люди. Таким образом, для них наименее вероятно тесная привязанность к племени и наиболее вероятен поиск прививаний и других змеиных улучшений для повышения своего статуса. Как правило, они выбирают змееподобные черты, которые можно скрыть от людей под одеждой, но быстро показать при угрозе или в критической ситуации.

Отношения

Даже при том, что юань-ти не нуждаются в любви или хотя бы симпатии со стороны своих супругов, они способны сформировать сильные (хотя и без большого доверия) отношения с другими представителями своего вида. Обычное ласковое обращение юань-ти переводящееся на человеческий язык как нежное "дорогой" или "дорогуша") - т'исс'тесс. Такое обращение юань-ти прибегает для другого враэл оло, к которому он чувствует особенную близость. Его кровное семейство - аха'сс, индивидуумы, с которыми он живет и работает, составляют его ссрат (меньшее племя), а члены его великого племени - его ха'сраммасс.

Жизненный цикл

Юань-ти вылупляются из яиц в палатах, за которыми наблюдают кровавые стражи. Выводок всегда любопытен и нетерпелив к исследованиям. Они ищут сразу начинают искать еду и могут съесть друг друга, если не найдут ее. Их начальное обучение обеспечивают кровавые стражи, наблюдающие за инкубатором. Враэл оло обучают использовать свои силы почти с момента вылупления. Когда молодой юань-ти видит опасность или слышит предупреждение, он превращается в крошечную гадюку и скользит к ближайшему укрытию.

В первую очередь в своей жизни юань-ти строят заговоры, плодятся и работают от имени своих племен. Размножение с "правильными" парами в течение всей жизни для производства еще больших юань-ти - святой акт для враэл оло, особенно для тех, кто верят в совершенствование своих форм. Два предполагаемых партнера холодно измеряют способности друг друга и пригодность для содействия расе, и если оба они сочтут друг друга ровней, они обычно спариваются, даже если лично ненавидят друг друга. После спаривания женщины-юань-ти откладывают яйца в палатах выводков, отмечая каждое яйцо его происхождением, а затем оставляют их на попечение кровавых стражей.

Многие юань-ти по достижении великого возраста становятся ленивыми, спят или лежав вялости все дольше и дольше - сначала днями, затем неделями, потом сезонами и, наконец, годами. Наконец, они оказываются не в состоянии пробудиться вообще, и их тела гниют и затем мумифицируются там, где они лежат.

Некоторые стареющие старшие становятся раздражительными и кусают любого, кто пробуждает или тревожит их. Очень немногие готовы идти в последнее великое приключение, слабо ища некие острые ощущения, которые гарантированно убьют их. Однако, большинство стремится умереть в мире и роскоши - предпочтительно в окруженных стеной сельских поместьях, которые они купили или захватили, ожидаемые почтительными людьми-рабами. Пожилых юань-ти уважают за их мудрость, и их не отвергают и не нападают на них их более энергичные и более молодые собратья, даже после того, как они впадают в сонный маразм.

Организация

Юань-ти Фаэруна разделены на семь великих племен (называемых домами) и одно межплеменное не столь секретное общество. Преданность любого специфического юань-ти основана прежде всего на кровных связях, но она может быть изменена и преднамеренным выбором.

Харизматичные местные лидеры любят собирать свои ссрат. Большинство таких меньших племен состоит прежде всего из изгоев из других племен и индивидуумов, находящихся в немилости у близлежащих семейств. Члены такой группы редко переходят из дома в дом, но они могут терять контакт со своими родными племенами для независимой работы, и иногда они присоединяются к другим ссрат, формируя новые племена.

За долгие столетия поднималось и падало немало великих племен. В настоящее время на Фаэруне процветает семь домов юань-ти наряду с обществом, называемым Вьющимся Заговором. Эта организация весьма отличается от великих племен и по характеру, и по происхождению, но функционирует почти как одно из них.

Дом Эселемас

Члены этого дома, известные как эселемаа, известны своей скрытностью в джунглях и боевым мастерством. Те, кто регулярно охотятся, обладают умением Цепкий Хвост и отлично владеют и метают оружие хвостами. Такие охотники всегда носят с собой дополнительное оружие именно для этой цели.

В настоящее время девять эселемаа тайно управляют Лашпулом, формируя большинство из его шестнадцати сатрапов. Хотя количество сатрапов Лусфана выросло из первоначальных семи, упоминаемых в балладе "Семь Сатрапов", эти правители все еще остаются замаскированными и уединенными. Сатрапы живут в своих роскошных комплексах крепостного стиля (известных как ашарланы), издавая письменные декреты через своих служителей-людей (зачастую зараженных). Когда они желают обратиться к народным массам, то вызывают граждан Лусфана на аудиенцию и используют заклинания, чтобы говорить через рты скованных женщин-рабынь.

Большинство других эселемаа живут по берегам Моря Лапал и по всей самой северо-западной оконечности Джунглей Мхайр. Их поселения формируют собой "незримую змею", связывающую Море Лапал с Лашпулом изгибающимся маршрутом, по максимуму избегающим владений Дома Се'Сехен, их заклятого врага. Вражда между Домом Эселемас и Домом Се'Сехен произрастает прежде всего из конкуренции за определенные ключевые области джунглей. Далеко не одна партия "охотников на тварей" Эселемас в джунглях оказывается тонко замаскированной военной партией, выскивающей Се'Сехен - и наоборот. Дом Эселемас объединен с племенем Дженестас, и два дома часто бьются вместе в Черных Джунглях против Дома Се'Сехен. Вьющийся Заговор также заботится о том, чтобы оставаться с Эселемаа в хороших отношениях, так как порт Лашпул обеспечивает готовый доступ к Тарсулту и через него - к торговым грузоотправителям, способным без проблем достичь большей части западного Фаэруна.

Дом Экстаминос

Дом Экстаминос является ответвлением Дома Се'Сехен, но эти два племени остались близкими союзниками. Раскол произошел, когда два сильных претендента на лидерство Дома Се'Сехен не смогли договориться о том, кто возьмет верх. Вместо подстрекательства к кровопролитию, частенько отмечающего подобные споры, два претендента согласились разойтись и позволить остальным Се'Сехен сплотиться вокруг того лидера, которого они пожелают. Претендент, получивший большую часть поддержки, получит властвование над Домом Се'Сехен, а другой уведет своих последователей в другое место на Фаэруне, сформировав новое племя.

Отколовшееся племя ушло на северо-восток, проделав долгое и опасное путешествие в поисках новых охотничьих угодий, в конечном счете освоив Анкхвуд и Чондалвуд. Но атаки бесчисленных противников ослабили племя в обеих областях, и выжившие в конечном счете собрались вместе и основали себе дом в Горах Орсрон. Вскоре после этого члены близлежащего человеческого благородного Дома Экстаминос из Хлондета наткнулись на ритуалы Варэи и начали "призывать" юань-ти на помощь. Так как при этом практиковалось много спариваний людей с юань-ти, кровь юань-ти теперь доминирует в объединившемся клане, члены которого называются экстаминаарами. Теперь Дом Экстаминос управляет Хлондетом, и его члены основали прекрасный храм Варэи, называющийся Собором Изумрудной Чешуи. Других экстаминааров можно встретить по всему Фаэруну, живущими в бегах под человеческими городами.

Экстаминаары действуют в качестве торговых агентов Се'Сехен, контролируя местную торговлю контрабандой, рабами и наркотиками через гильдии воров и приключенческие банды, которыми они управляют, а также через других агентов-людей. Почти все члены этого дома проводят на захваченных существах персональные эксперименты, используя заклинания, наркотики, прививания и различные процессы обучения для создания лояльных служителей и стражей. Старшие племени одобряют такие действия, пока подобное экспериментирование не подвергает Дом Экстаминос более широкому исследованию со стороны общественности в определенном человеческом городе и пока любые полезные продвижения делятся с племенем. Таким образом, если какой-либо из экспериментов произведет существо, способное существенно использоваться (типа воздушного скакуна или стремительно размножающихся солдат), экстаминаары смогут быстро собрать множество экземпляров для улучшения возможности племени достичь истинного величия.

Многие экстаминаары желают улучшить себя прививанием змеиных рук, таким образом получая дополнительные придатки удивительной длины (до 30 футов). Они обычно держат эти "руки" обвитыми вокруг своей шеи и плеч под одеждой, производя впечатление больших размеров и обхвата. (Для деталей этой особенности тела см. Прививания юань-ти в Главе 10). Старшие члены Дома Экстаминос обычно обладают умением Прививание Плоти Юань-ти.

Дом Хсс'тафи

Хсс'тафин, как известны члены этого дома, были ухвачены на северо-западных берегах Моря Лапал и магически перенесены в руины Се'тхар'тисс'суна в Году Пойманных Грез (-320 DR). С тех пор они были частью правящей знати Наджары, Королевства Змей, где они служат прежде всего администраторами, торговцами и религиозными лидерами.

В течение господства Терпенци хсс'тафин цивилизовали племена офидианов и восстановили разрушенный город саррукхов Се'тхар'тисс'суна вместе с его главным храмовым комплексом. После падения Наджары члены этого племени были инструментом восстановления правления нагары (темных наг - потомков Терпенци) и осторожного преобразования Королев-

ства Змей в серьезную силу в Западном Сердцеземье. Дом Хсс'тафи также породил процесс создания зараженных и кровавых стражей, но эти методы уже распространились к юань-ти Хлондета и Чалтского полуострова. Хсс'тафин считают свое ха'сраммасс самым способным и практичным из всех. Они не слишком горды, чтобы работать с нагами и даже под их началом (или еще с каким-либо существом в том же отношении), если учитывать, что это конечном счете продвинет проекты святого Ссета и приблизит законное господство расы юань-ти. Однако, другие враэл оло считают их беспринципными интриганами, которым нельзя доверять и единственную медную монету, уж не говоря о будущем расы. Хсс'тафин известны своими коброподобными капюшонами. Змееголовые члены этого племени обычно обладают умением Голова Кобры.

Дом Дженестас

Иногда высмеиваемые другими юань-ти как "отсталые враэл" и "слабоумные дикари", члены этого дома объединены с племенем Эселемас против Дома Се'Сехен за контроль над большими областями Черных Джунглей.

Дженестаа, как называют членов Дома Дженестас, живут во множестве маленьких туннельных твердынь в пределах Черных Джунглей. Сильнейшие по своей численности вдоль Реки Чун и в руинах Сс'ин'тия'саминасс, они господствуют от Промежутка Долсел до Реки Лапар и открыто правят в человеческом городе Мхайрхетел. Город Отступников, приветствующий пиратов, работоторговцев и торговцев, далеко не честных в деловых отношениях где-либо еще, служит удобным портом для торговли с более широким миром.

Высокий Лорд Мхайрхетела - Истасфис Нсаран, женившийся на вдове Лорда Раунистера. Нсаран, умерший Раунистер и все лорды и леди правящего семейства Раунистер - фактически младшие чистокровные Дженестаа. Хотя любой из них легко может сойти за человека, когда соответственно одеты, все в Мхайрхетене знают, что в жилах Раунистеров течет "кровь джунглей" и что могут говорить со змеями. Граждане часто перешептываются друг с другом по поводу Раунистеров. "Они пришли за нами", - секретничают соседи, - "и если Вы пойдете с ними и они укусят Вас в своей спальне, у Вас вырастет чешуя и Вы станете их рабом, глухой, извивающейся змеей!" Безотносительно того, что в таких рассказах - правда, Раунистеры правят справедливо, Мхайрхетел остается богатым, а патрули змей человеческого размера защищают город от тварей джунглей и от наземных атак. С такими патрулями дженестаа можно столкнуться на восточных склонах Гор Гутх и в восточном конце Промежутка Долсел. Племя Дженестас наименее из всех домов юань-ти заинтересовано расширением своего влияния на человеческие города и "цивилизованные" земли. Его члены считают тесный контакт, который другие юань-ти ищут с человечеством, декадентством, преднамеренным заражением расы, и полагают манипуляцию Бесчешуйными слабой и неверной стратегией. Они утверждают, что их собратья-юань-ти отклонились от законной цели - мирового господства и, таким образом, обречены на неизбежный провал.

Старшие Дома Дженестас верят, что доминирования юань-ти можно достичь лишь полной отменой процесса цивилизации на гуманоидных землях и возвращением дикой местности. Их тактика включает в себя распространение джунглей, разрушение сельскохозяйственной базы городов и позволение диким тварям бродить повсюду - с юань-ти в качестве пастухов и владык. Дженестаа используют тварей-слуг для пролома стен, разрушения мостов и обваливания деревьев поперек дорог, и они регулярно сеют растения джунглей на фермерских полях. Дженестаа считают такие проекты "отхватаванием краев того, что люди и другая так называемая цивилизованная скотина называет своим".

Из-за такого отношения лишь самые низкоранговые чистокровные живут в Мхайрхетеле, где длительное присутствие и правление Дома Дженестас рассматривается большинством племенных старших просто как эксперимент по долгосрочному размножению с людьми. Однако, другие старшие считают сохранение Мхайрхетела критичным для выживания племени - в конце концов, если дженестаа полностью уйдут в джунгли, Дом Се'Сехен может отрезать их от всех контактов с посторонними и понемногу уничтожит их. Старшие согласны лишь в одном - от нарушителей спокойствия в Мхайрхетеле следует стремительно избавляться. Таких индивидуумов либо пожирают старшие дженестаа в качестве деликатеса, либо их утаскивают в Сс'ин'тия'саминасс как объекты для экспериментов по размножению.

Дженестаа также заинтересованы захватом тварей джунглей - и ради продовольствия, и в качестве объекта экспериментов. Их предки когда-то в поисках новой змеиной расы разводили и изменяли обезьян, таким образом наполнив джунгли вокруг Сс'ин'тия'саминасс множеством огромных обезьяноподобных существ, демонстрирующих необычные силы. Таким же образом самый смелые из дженестаа теперь экспериментируют на халфлингах, похищаемых из Люирена (через *портал*, связывающий южные Черные Джунгли с Южным Люирвудом), и на людях, похищаемых с окрестных земель. Дженестаа известны своей скрытностью и терпением в битве. Члены-воины этого племени обычно обладают умением Шкуры Хамелеона, и большинство их может часами оставаться неподвижными, наблюдая сквозь едва приоткрытые глаза и ясно помня мельчайшие детали увиденного.

Дом Саурингар

Племя Саурингар когда-то доминировало в Бассейне Санрач, но его членов вытеснили из наследственных владений в Году Множества Змей (605 DR) после заключения местными человеческими народами союза с мощным Лордом Нимбрала. Теперь племя поддерживает сильное присутствие в Чалтенгаре и небольшое - в Самарлоге. Его члены также контролируют рассеянные владения в северном Чалте и в северном Калимшане, за которыми обычно ухаживают люди - культисты Варэи. Также сауринганы - секретные правители независимого города-государства Нарубел.

Сауринганы тесно соединены с племенем Се'Сехен и с нагами-духами Чалтенгара. Кроме того, они столетиями косвенно работали с торговым консорциумом Рундиин из Ташалара, поддерживая защитную политику Рундиин путем направляемых пиратских действий. Десятилетиями сауринганы тонко вводили Рундиин от отбора лидеров, демонстрирующих необузданную офеофобию, обычную для большинства ташултцев. Эта осторожная стратегия недавно вылилась в союз между племенем Се'Сехен и Рундиин, принесший безопасность намного более слабым сауринганам.

Члены племени Саурингар известны своей способностью расширять размер своего тела. Большинство сауринганов со змеиными туловищами обладает умением Раздувание Туловища.

Дом Се'Сехен

В настоящее время Племя Се'Сехен - самое большое и мощное в Черных Джунглях. После исчезновения Дома Хсс'тафи в Году Пойманных Грез (-320 DR) Се'Сехен захватили земли павшего племени - и вместе с ними контроль над Сс'ин'тия'ссари и Ямой Гадок. Се'Сехен тесно объединились с Ссетом в течение его кампании, основав Империю Змей, и в нагаду за эти усилия им был отдан контроль над Бассейном Ташалара. В Году Павшей Ярости (20 DR), десятилетие спустя после ис-

чезновения Ссета, Се'Сехен были вынуждены уйти из Ташалара в свои твердыни на северо-западных берегах Моря Лапал. В результате этого поражения они впали в столетия сонливости.

Кратковременное новое появление Ссета в течение Времени Неприятностей подбодрило Се'Сехен, побудив их заключить коварный союз с торговым консорциумом Рундиин из Ташалара. Се'Сехен обменивали экзотические специи и яды на рабов и средства транспортировки своих шпионов в порты на севере. Шпионы, убийцы и воры Се'Сехен (включая членов Дома Экстаминос) рассеяны по всему Фаэруну, где они работают для продвижения планов юань-ти по доминированию в верхностном мире.

Се'Сехен считают племена Экстаминос и Саурингар своими ближайшими союзниками, но они часто сталкиваются со Вьющимся Заговором, так как обе группы считают себя как законными творцами господства юань-ти на Фаэруне. Еще чаще Се'Сехен открыто борются с племенами Эселемас и Дженестас - хотя бы потому, что все три дома заявляют свои права на часть Черных Джунглей.

Члены племени Се'Сехен широко экспериментируют с другими существами Черных Джунглей. Их самые успешные здания - змееподобная ти-кхана, и дому теперь служат хищные ти-кханы-дейнонихи. Се'Сехен известны своей способностью выплевывать яд. Большинство змеезыких членов этого племени обладает умением Плевок Ядом.

Дом Ссерадесс

Ссерадесс когда-то открыто управлял бассейном Тиндола, но поражение их солдат-рабов - лизардфолков отрядами Империи Шуун в Году Гончих (293 DR) вынудило их отступить в свои подводные владения. В течение некоторого времени после этого члены Дома Ссерадесс косвенно управляли через агентов, просочившихся в среду придворных Тиндола. Эта стратегия рухнула в Году Множества Змей (605 DR), когда агенты Ссерадесс были разоблачены и вновь потерпели поражение. В настоящее время Ссерадесс доминируют на водных путях Тиндола и в подземном проходе, известном как Безумие Лабранда. Эти владения изолированы достаточно, чтобы племя не считало никакое из других племен юань-ти своим истинным союзником или противником.

С тех пор, как они потеряли контроль над Тиндолом, Ссерадесс пытались утвердить свое влияние над людьми этого царства, но осторожная бдительность живущих в нем необузданных офеофобов как минимум затруднила успех. Племя гораздо успешнее победило племена куо-тоа Гаттулганула (см. Безумие Лабранда в Главе 7) и использует их для управления водными глубинами.

Ссерадесс используют куо-тоа как "фермеров моря" для сбора рыбы, жемчуга и определенных морских водорослей, ценящихся людьми-алхимиками и изготовителями духов и благовоний. Эти морские изделия продаются через агентов (или используются для взяток) в Тиндоле. Однако, определенные Ссерадесс начинают нервничать из-за столь медленного процесса достижения реальной власти, так что они собираются нанять - и в конечном счете контролировать - нескольких чужеземцев-авантюристов, способных добавить мускулов их интригам на берегу.

Члены этого племени известны своей способностью плавать и дышать водой. Большинство змеешей Ссерадесс обладает умением Водная Адаптация (см. Умения в "Расах Фаэруна").

Вьющийся Заговор

В этом секретном обществе тайных заклинателей властвуют Хсс'тафи, но члены его происходят из всех великих домов юань-ти. Хотя враэл оло не считают его самостоятельным независимым племенем, в межплеменной политике оно часто рассматривается именно как таковое, тем более, что его члены заявляют, что лояльность обществу имеет приоритет над племенной преданностью. Метка Вьющегося Заговора - S-образная змея с разверстыми пастьми на обоих концах.

У Вьющегося Заговора есть силовые базы в Великой Окаменевшей Змее (Змеиные Холмы), Сс'коулин'раа (Лес Вирмов), Башне Семорава (Хлюндет), руинах Леспера (Шаар) и в различных руинах и поселениях, которые в настоящее время строятся в Черных Джунглях. Общество объединено с племенами Эселемас, Экстаминос и Хсс'тафи, но зачастую поет под свою дудку. Члены Вьющегося Заговора чаще всего конфликтуют с племенем Се'Сехен, потому что обе группы считают себя законными лидерами в движении к открытому господству на Фаэруне. Члены Заговора работают в "оумкатусс", маленьких группах примерно по дюжине индивидуумов, предпринимая независимые миссии. Во время открытых раздоров такие миссии указываются старшими, известными как сверхкапюшоны. Однако, обычно каждый оумкатусс изобретает миссии сам и представляет свои планы сверхкапюшону для одобрения. Оумкатусс может отчитываться более чем перед одним сверхкапюшонам, но обычно не более чем перед тремя. Члену Заговора, лично знающему более трех сверхкапюшонов, скорее всего попадутся миссии с высокой вероятностью смерти при исполнении. Сверхкапюшоны в свою очередь рапортуют великим сверхкапюшонам. Верхняя иерархия Заговора в значительной степени скрыта и не имеет формальных титулов или правил, но она достигает высшей точки в совете семи лидеров, неофициально известных как Укрытые Капюшонами или, более правильно, Иуркойл. Эти юань-ти направляют Заговор в соответствии со своим таинственным и сложным планом. Его специфическими особенностями и секретами никогда не делятся, но вдумчивые члены, наблюдающие за деятельностью Заговора, через некоторое время приходят к выводу, что стратегия Укрытых Капюшонами связана с доминированием над определенными людьми из-под прикрытия. Многие кажутся занятыми ниспровержением местных правителей и тайных заклинателей всех видов; другие очевидно работают для настраивания людей против храмов и духовенства - вероятно, чтобы ослабить клерическое влияние в человеческих обществах Фаэруна.

Некоторые юань-ти полагают, что Вьющийся Заговор хочет разбить власть духовенства Ссета, сократив ряды его священников до тех, кто будет просто развлекать враэл оло успокаивающими ритуалами. Действительно ли Заговор преследует такую цель, хорош он или плох - тема горячих и частых дебатов среди враэл оло. Некоторые юань-ти чувствуют, что священники Ссета уже теряли власть над народными массами, хотя бы потому, что все большее количество юань-ти видит в своей персональной вере в Ссета нечто, что можно отделить от повиновения клерикам бога.

Хотя у Укрытых Капюшонами, похоже, есть свои занозы в мозгах, Заговор - ни в коем случае не монолитная организация, безошибочно преследующая единственную цель. Интриги на стороне процветают, и одновременно идет много несвященных проектов. Например, некоторые из сверхкапюшонов Заговора при любой возможности отправляют своих подчиненных убивать и разгонять членов Красных Волшебников Тэя и Культа Дракона. Другие полагают, что тем же самым организациям нужно помочь, усилить их, просочиться в них и завоевать их изнутри. Таким образом, они могут стать великими новыми "Темными Руками", при помощи которых юань-ти приручат изобильные орды человечества.

Для Вьющегося Заговора характерно разнообразие как поведений, так и точек зрения. Некоторые оумкатусс действуют во многом подобно человеческим приключенческим бандам, в то время как другие более похожи на скрытных, уединивших-

ся в своих башнях волшебников, проводящих магические исследования. Многие члены Заговора проворачивают маленькие делишки для личного обогащения, явно с молчаливого одобрения своих старших. На встречах членов Заговора ранговость обычно определяется при обмене угрозами, но попытки симулировать ранг сверхкапонона или великого сверхкапонона редки благодаря различным заклинаниям наблюдения и предсказания.

Домашние хозяйства

Юань-ти живут упорядоченными иерархическими группами, известными как домашние хозяйства, каждое из которых управляется строгой командной цепочкой. Члены домашнего хозяйства связаны либо кровью, или браком. Любой юань-ти, нарушающий командную цепочку - либо оспаривая приказы, либо отчитываясь не перед тем, кто непосредственно выше него - рассматривается с подозрением и отвращением. Такое нарушение обычно сопровождается формальной потерей статуса, выливающейся в более низкое положение в командной цепи. Такое понижение не может происходить, если старшие юань-ти спорят друг с другом по какой-либо проблеме и большинство семьи не принимает однозначно чью-либо сторону. Однако тех, кто постоянно ломает иерархию, выгоняют или даже убивают при "несчастных случаях", о которых все в домашнем хозяйстве знают, что никакие это не несчастные случаи.

Молодым и неосведомленным юань-ти позволяют несколько нарушений против власти, но им делают резкие выговоры и притесняют за такую неосторожность. Наследников, возлюбленных и других юань-ти-любимчиков, бросающих вызов своим старшим, как правило, наказывают опасными миссиями. Тех, кто возвращается, полностью прощают, пока они вновь не бросят вызов авторитетам. Для не-юань-ти нарушение командной цепочки означает смерть, хотя способ ее зависит от статуса индивидуума. Раб, ценимый за прилежную долгую службу, становится жертвой богам. Таковой в немилости обычно после наказания становится продовольствием и убивается другими рабами. На пленника или раба низшего статуса часто охотятся ради развлечения и небрежно калечат его, а затем отправляют в кастрюлю, а то и просто съедают живьем. Большинство юань-ти считает хорошим тоном предугадать, что за приказ отдаст старший, и фиксируют зацепки в поведении, тоне голоса и отношении, чтобы отреагировать соответственно, прежде чем приказ будет отдан. Но лишь самые внеранговые священники Ссета (и то лишь в иерархии храмов) ожидают, что другие юань-ти будут знать то, что ожидает их, но еще не сказано, или пытаются наказать тех, кто не умеет читать их разум.

Приказы всегда отдаются вежливо и спокойно. Моргание глаз, знак хвостом или поклон указывают, что приказ услышан. Если через несколько мгновений такого сигнала не последовало, приказ повторяется - столь же вежливо, но зачастую чуть громче и обычно с меньшего расстояния. При повторной отдаче приказа по возможности устанавливается контакт "глаза в глаза".

Целенаправленно отвергать приказы обычно смеют лишь старшие и те юань-ти, которые считают себя равными или выше того, кто отдает приказ. Юань-ти может также быть временно освобожден от власти на основании членства культа, приказа другого, более высокого господина или статуса эмиссара храма или племени.

Старшие

Домашние хозяйства враз оло различаются по тому, как они обращаются с больными стариками. Таких членов семейства редко атакуют или убивают, прежде всего потому, что это дало бы прецедент для подобного плохого обращения с самими преступниками в старости. Большинство домашних хозяйств юань-ти гарантирует, что такие старики должным образом питаются и живут, а в остальном их просто игнорируют - особенно если они огрызаются. Некоторые поручают им определенные ключевые секреты семейства, чтобы держать под контролем честолюбивую молодежь. Юань-ти, нуждающиеся в покровительстве таких стариков-неудачников для доступа к семейным магическим изделиям или к определенному богатству, обычно намного более общительны, находчивы и почтительны, чем те, кому это не нужно. Вдобавок, враз оло, должным образом заботившимся о больных стариках, может быть гарантирована поддержка родни за пределами домашнего хозяйства в будущих спорах - неважно, живы старики или уже умерли.

Некоторые юань-ти планируют свою отставку заранее, покупая роскошные окруженные стенами сельские поместья, в которых они смогут жить на старости лет. Ощущая, что способности начинают их подводить, они оставляют свое место в пределах домашнего хозяйства и перебираются в собственные роскошные поместья, где они могут высоко управлять почтительными людьми-рабами и умирать медленно и мирно. Старшие, отказывающиеся уступать свои позиции более способным или как-либо иначе бросающие вызов власти сррат, часто считаются раздражителями. Однако, вместо того, чтобы убивать их, семейство часто их подкупает, отправляя в удобную отставку в другое место. Семейства, выбирающие такой путь, обычно либо покупают, либо захватывают человеческое жилье соответствующего уровня роскоши.

Почти все юань-ти уважают собственность и персону старшего юань-ти, живущего не у дел, независимо от племени или политики. Вторжение в окруженный стеной комплекс старшего, кража его собственности или совершение насилия против его персоны или рабов просто так не делаются. Множество таких роскошных особняков (особенно в более диких восточных краях Калимшана и на юге Задних Земель Ташалара) кишит испуганными людьми-рабами, старающимися игнорировать увядающий труп мертвого владыки-юань-ти или живущими вокруг свившегося неподвижного старика, спящего десятилетиями.

Траурные обряды

Похоронные обряды враз оло варьируются от племени к племени, от сррат к сррат и от храма к храму. Некоторые юань-ти сжигают или просто бросают трупы, но многие стараются собрать чешую или кожу мертвых перед тем, как бросить дабы оставить ее разлагаться или захоронить под маленькими каменными кайрами. Некоторые предпочитают скармливать мертвых определенным местным монстрам, которые после этого считаются своеобразными оракулами, ибо они "проглотили воспоминания" умершего. Юань-ти, желающие предвидеть будущее, просто наблюдают за поведением существ и интерпретируют его согласно неким малоизвестным руководящим принципам. С телами старших или лидеров племени обычно обращаются с большим почтением, чем с таковыми меньших членов племени, и священников юань-ти почти всегда ритуально сжигают на алтарях их божеств.

Племена Экстаминос, Саурингар и Се'Сехен используют ритуал, известный как "возвращение к яйцу". Сначала они моют и гримируют своих мертвых, чтобы они выглядели насколько возможно неповрежденными, даже пришивая или магически закрепляя отделенные части тела. Подготовленное таким образом тело перевязывают чистым полотном и обматывают кусками ткани, сшитыми в длинные непрерывные полосы и обработанными смолами. Результат - овальный шар, похожий на

яйцо, из которого ныне мертвый юань-ти когда-то вылупился. Затем эти "яйца" укрываются за стенами в секретных пещерах для мумификации. Такие пещеры открывают лишь для того, чтобы добавить других покойников, или для украшения их пленными реликвиями или трофеями.

Жилье

Враэл оло могут приспособиться ко многим окружающим средам. В большинстве случаев они используют для строительства домов то, что легкодоступно в нужной области.

Джунгли

Живущие в джунглях юань-ти часто берут под свой контроль заросшие каменные руины, брошенные другими расами. Если такого варианта не попадает, они строят жилье в деревьях или в туннелях.

Древесные дома юань-ти - обычно гигантские деревья, изолированно стоящие на болотах. Внутренние спирально изгибающиеся туннели связывают каждое из деревьев с подземными проходами и, возможно, даже с другими деревьями. Обширные туннельные системы в джунглях могут быстро забиться растущими корнями, и в них могут вторгнуться любые существа. Таким образом, сохранение контроля и гарантия свободного прохода по таким туннелям - постоянная битва, часто стоящая многих жизней рабов.

Холмы

Холмовые дома юань-ти - естественные или искусственные насыпи, пронизанные жильем-пещерами и окруженные концентрическими стенами. В центре находятся фактические жилые пространства. Последующие кольца закрывают области для хранения, наблюдательные и колдовские башни, домашний скот, и последним идет кольцо "лабиринта", усеянное ловушками, через которые есть всего два извилистых, но безопасных прохода. Самое удаленное кольцо за пределами лабиринта - то, где бродят твари-стражи (экспериментально измененные монстры джунглей всех мастей). Этим существам держат голодными и, таким образом, они стремятся нападать на всех не-юань-ти - или на кого-либо еще, кого им прикажут сожрать.

Другой ландшафт

Большинство юань-ти, населяющих более "цивилизованные" области Фаэруна, предпочитают жить в подземных туннелях или в структурах, построенных из камня. В холодных регионах такое жилье всегда простирается ниже уровня мерзлоты, там, где температура остается достаточно стабильной. Если присутствует вулканическая деятельность или другие подземные источники тепла, туннели юань-ти всегда окружают подобные места.

Особенности логовища

Юань-ти предпочитают, чтобы стены их жилья были гладкими и свободными от определенных почв и грибов. Помимо этого они не особенно придирчивы - они не возражают против присутствия паров, мусора, который скапливается в руинах, или незначительных вторжений других существ (типа съедобных птиц и маленьких пушных обитателей леса). Если это возможно, в каждом из логовищ юань-ти есть узкие туннели, дабы замедлить или остановить больших захватчиков. "Солнечные выступы" и другие обогреваемые места устраиваются для того, чтобы враэл оло и другие жители-рептилианы могли легко получать доступ к удобному диапазону температур.

В большинстве жилищ юань-ти есть по крайней мере один ссарамат, или центр молитв Ссету. Такое место может быть отмечено простой змееголовой спиралью, нацарапанной на стене, или сложной, высеченной руками каменной змеи в натуральную величину, вертикально балансирующей на своем хвосте. У статуи такого вида неизменно есть петли-витки взад-вперед, словно у кадудеуса. Она стоит в гладком шарообразном углублении, которое можно заполнить горячим ароматическим маслом - и телами жертв.

Юань-ти, которые строят с самого начала или имеют достаточно ресурсов (времени и рабов) для изменения руин, в которых они обитают, зачастую создают склоняющиеся стены, довольно гладкие и пронизанные множеством отверстий для скольжения, связывающих палату с палатой. По крайней мере в одной области руин расчищаются разбитые скалы и щебень и обрезается листва, закрывающая сияние солнца. В больших палатах устанавливаются горизонтальные стволы деревьев или каменные столбы, служащие как сиденья для отдыха и высокими местами - при вторжении. Юань-ти, использующие масла оссера (см. оссера в Главе 10) обычно также пронизывают стены, потолки и полы туннелями-отдушниками, позволяющими дыму течь из палаты сжигания в другие области жилища.

Украшение жилья

В жилье юань-ти обычно доминирование мозаики с извилистыми кривыми, и многие любят шелковистые, просвечивающие гобелены. Палаты богачей обычно обставлены трофеями и терками - украшенными скульптурами с острыми гранями, позволяющими легко отшипнуть отколовшуюся или провисшую чешуйку. Юань-ти высокого социального статуса особенно любят скользкие свечения. Эти жидкие, постоянно меняющиеся "картины" содержат плоские стеклянные блюдца, заполненные многоцветными маслами, циркулирующими, когда они нагреты снизу маленьким пламенем масляной лампы. На установленном на стене скользком свечении с одной стороны может быть изображен одинокий змеиный глаз, движущийся благодаря перемещающимся водоворотикам масла. Враэл оло часто высекают в полу жилища мелкие пруды или формируют большие шары со скалами для скольжения по внутренней и внешней поверхностям. Такие емкости часто заполняют ароматическими маслами, в которых юань-ти могут очищаться от человеческой вони, предохранять свою чешую от высыхания или ломкости или просто нежиться, получая чувственное удовольствие от мягкости. Многие юань-ти любят часами витать в грезах при приеме подобных ванн, иногда окутавшись густыми облаками острого дыма оссера.

Персонажи-юань-ти

Чистокровные юань-ти вполне подходят в качестве игровых персонажей, как и создания юань-ти, известные как зараженные и, в некоторых случаях, кровавые стражи. См. черты этих трех подрас в Таблице расовых черт в Приложении.

Чистокровные

Чистокровные путешествуют по всему Фаэруну, повсюду просачиваясь в человеческие общества. Большинство их может легко замаскировать свои змееподобные черты, чтобы сойти за людей. Как правило, чистокровные служат шпионами и агентами, исполняя заговоры вышестоящих юань-ти. Однако, некоторые из них достаточно честолюбивы, чтобы строить свои собственные планы, а кое-кто и вообще покидает своих собратьев-юань-ти и вливается в человеческое общество полностью. Из таких чистокровных могут получиться приятные игровые персонажи.

Зараженные и кровавые стражи

Зараженные - слуги юань-ти, созданные из людей, выпивших дистиллят из яда юань-ти, смешанного с определенными корнями и травами. Рецепт этой смеси - плотно охраняемый секрет, который несмотря на большой и энергичный шпионаж, все же не распространился по всем племенам враэл оло.

Человек, выпивший смесь по своей воле или против, должен сделать DC 16 спасбросок Стойкости. Успех означает немедленное впадение в кому, сопровождаемую смертью 1 час спустя. Провал вызывает у выпившего отвращение и требует немедленную DC 15 проверку Телосложения. Успех этой проверки начинается болезненное и необратимое изменение в зараженного в течение следующих 1d6 дни. Провал означает отупение и вялое превращение в кровавого стража в течение 1d6+6 дней.

Наступающая смерть от неудавшегося спасброска Стойкости - не обязательно спасение от рабства юань-ти. В течение часа, в котором такое существо лежит в коматозном состоянии, его можно восстановить эффектами задержки или нейтрализации яда. Полукровки и отвращения юань-ти используют свою способность нейтрализовать яд для восстановления жертв, дабы они могли вновь выпить смесь и сделать новый спасбросок Стойкости. Они повторяют такие попытки по мере необходимости, пока не получают слугу вместо человеческого трупа. Людей можно спасти от любого превращения по крайней мере двумя магическими методами. Наложение на жертву *нейтрализации яда*, *рассеивания магии*, *удаления проклятия* и *излечения* (в этом порядке) полностью отменяют превращение за половину дня, но спасенный человек при этом навсегда теряет 1 пункт Интеллекта. Как альтернатива, должным образом сформулированные заклинания *желание*, *ограниченное желание* или *чудо* могут уничтожить изменения немедленно без потери Интеллекта. Как только превращение завершилось, лишь заклинания *желание* или *чудо* могут вернуть зараженного или кровавого стража в его прежнее человеческое состояние.

Только люди могут быть успешно превращены этой смесью. Любой другой гуманоид, выпивший ее, должен сделать спасбросок Стойкости с тем же DC 16, но успех оставляет у выпившего отвращение на 1d4 у раундов, а провал ведет к коме и смерти через 1d4+1 раундов.

Кровавые стражи

Кровавые стражи начинают свою службу юань-ти в качестве низкопробных рабов. Голые и невооруженные, кроме своих когтей и зубов, они стоят на страже в палатах выводков и вокруг них. Кровавые стражи не едят и не спят на посту, никогда не покидая палаты выводков, кроме перемещения яиц и выводка под наблюдение юань-ти, если сообществу угрожают. См. статью о кровавых стражах в "Монстрах Фаэруна" для большого количества информации.

Зараженные

Хотя зараженные служат прежде всего шпионами и агентами в человеческих городах, они также часто используются в качестве телохранителей и скрытой ударной силы чистокровными юань-ти, работающими в человеческих поселениях. Зараженные, пережившие своих владык-юань-ти, часто становятся свободными агентами в темных преступных мирах человеческих городов, где они и до этого служили. Некоторые даже предают своих владык, стравливая агентов одного племени юань-ти с другим или принимая меры к тому, чтобы люди изловили и уничтожили их владык - враэл оло. Некоторые из лишившихся владык зараженных живут как работоторговцы, продавцы ядов и укрывальщики краденого для юань-ти нескольких племен, стремящихся вести дела в данном городе. Такой бизнес весьма прибылен, и ходят слухи, что далеко не один зараженный накопил достаточно богатств для того, чтобы купить себе возвращение к истинной человечности, наняв архимага доброго мировоззрения, прочитавшего для него заклинание желания.

Магия юань-ти

Юань-ти - мастера экспериментирования, и магического, и иного. У враэл оло были столетия на то, чтобы пожинать плоды колдовства саррукхов и исследований тысяч вдохновенных наг и предков-юань-ти. Таким образом, глубина и разнообразие тайных заклинаний под их командованием способны поспорить с таковыми самых магически мощных человеческих культур. При помощи своих собственных исследований юань-ти разработали утонченные варианты многих из созданных людьми заклинаний, парализующих существ или отбрасывающих их. Некоторые из анафем могут также использовать *вырывание способности* и *удаление черты* (см. Главу 11). Юань-ти всегда разрабатывают новые заклинания и новые варианты устоявшихся двумеров. Таким образом, столкновение с заклинателями юань-ти, особенно с членами Вьющегося Заговора - непредсказуемо опасная ситуация.

Многие заклинания, широко известные среди юань-ти, описаны в Главе 11. Они включают *ловушку клыка*, *бритвенные чешуйки*, *змеиную стрелу*, *заряд яда* и *водovorот клыков*.

Божества юань-ти

Во время создания юань-ти империи саррукхов были монотеистичными обществами, почитавшими Мировую Змею. Все остальные боги рассматривались как низшие богохульства, и саррукхи полагали, что тех, кто почитает их, следует либо обратить к почитанию Великого Чешуйчатого, либо уничтожить. После падения Империи Мхайршаулк многие юань-ти искали различные фрагменты Мировой Змеи, чтобы те повели их к правде, надеясь избавиться от темного упадка своих бывших владык. Большинство этих богов давно было забыто, но поклонение Ссету укоренилось и стало основой современной

религии юань-ти. Сегодня большинство юань-ти поклоняется Ссету настолько сильно и пылко, что другие существа просто поражаются.

Однако, некоторые юань-ти все еще ищут других богов, которым можно следовать - обычно потому, что их собственное самомнение заявляет, что они стали самыми любимыми смертными приверженцами своих божественных покровителей, и это несложно, поскольку других прихожан, с которыми можно конкурировать, немного. В частности, в некоторых областях все еще процветает поклонение старшим богам - Мерршаулку, Сс'тасин'сс и Варэи. Варэи тайно почитают многие чистокровные юань-ти, живущие в человеческих городах и под ними и предпочитающие суматоху и цвет подобных мест своим собственным царствам. Мерршаулка часто уважают изгои или блуждающие юань-ти, особенно те, которые не сидят на месте, путешествуют в дикие места Фаэруна и славятся охотой на опасных тварей. Некоторые из таких юань-ти полагают, что поклонением Мерршаулку они отвергают упадок своей культуры и обходят "неизбежный провал" следования по пути Ссета.

Многие из культов юань-ти формируются вокруг анафем. Некоторые из этих существ утверждают, что являются пробужденными старшими богами; другие провозглашают себя полностью новыми божествами. В настоящее время в эту последнюю категорию входят Белисс'сс'раэ, Оломе, Фелрисс, Ссравван и Т'с'трант, прихожане которых открыто сталкивались с другими юань-ти и иногда устраивали налеты на человеческие караваны. Другие подобные претенденты на божественность несомненно существуют, но к настоящему времени им удается скрываться.

Ссет, Скользящий Высший

Для большинства юань-ти есть Ссет, и только Ссет. Все остальные змеиные божества, которых некоторые враждолюбивые считали за эти годы, были либо масками, носимыми Ссетом, либо ложными лицами павших божеств, почитаемых Бесчешуйными. Эти последние существа всегда стремятся отвести юань-ти от правды Ссета и вогнать их в декадентскую лень, потерю сил и окончательное предательство и разрушение.

Ссет шепчет во снах, говорит непосредственно через своих священников, а в редких случаях даже показывается своим преданным. Однако, гораздо чаще Скользящий Высший оставляет знаки в дыму своих храмов после того, как на его алтарях сделаны подходящие жертвы.

Ссет руководит таинственными способами, ведя своих преданных ко все большей силе и возможному превосходству над миром. Однако путь, который он показывает, неизменно тих, скрыт и тонок, в отличие от разрушительного и зверского пути завоеваний, по которому идут гуманоиды.

Священный Путь Ссета

Набожные прихожане Ссета могут выражать credo бога различными способами, и действительно многие впадают в обсуждение его специфических особенностей. Однако, в общем все они верят в следующие принципы. Ссет охраняет секреты того, как сделать своих сторонников сильными, передавая намеки и помощь преданным последователям тонко и экономно. Те, кто используют дары бога для достижения силы и успеха, приятны Ссету и достойны награды - от возрождения после смерти до увеличения своих сил, типа змеиных членов, более сильного яда или большего мастерства в магии. Все секреты известны Ссету. Он уступает их экономно в обмен на угождающую ему службу, типа достижений, полезных всем враждолюбивым, пожертвований, сделанных в его имя или на его алтарях, и повиновения священникам Ссета и приказам самого бога.

Все юань-ти должны действовать в соответствии со Священным Путем Ссета - то есть тонко. Всякий раз, когда это возможно, враждолюбивые должны предпочитать манипуляцию открытой конфронтации, шепот клыкам и ухищрения - боевым заклиниваниям. Те, кто следуют Священным Путем Ссета, знают своих противников, думают быстрее, планируют наперед и скользят благополучно.

Жертвы Ссету

Скользкий Высший слышит все молитвы своих последователей-юань-ти, но он скорее всего выделит фактическую помощь лишь в том случае, если призыв сопровождается пожертвованием жизни. В качестве жертвы подходит любой вид интеллектуального существа (то есть такого с показателем Интеллекта 3 или выше), хотя одни существа для бога приятнее, чем другие. Жертвы по рангу желательности приведены в списке ниже.

- Чешуйчатое существо, по своей воле подвергающееся смерти во имя Ссета.
- Чешуйчатое существо любого вида.
- Бесчешуйный со способностью к тайному колдовству или с естественными подобными заклинаниями силами.
- Бесчешуйный с великой персональной силой или достижениями.
- Бесчешуйный любого другого вида.

В любой из этих категорий более серьезное существо всегда для Ссета приятнее, чем маленькое и незначительное. Таким образом, испытанный в битве огр гораздо достойнее, чем младенец-халфлинг.

Чувства, пылающие в момент пожертвования, для Скользящего Высшего важнее, чем общее количество или частота предлагаемых жертв. Пожертвования ожидаются всякий раз, когда прихожанин должен искупить отклонение от Священного Пути, но они в общем необязательны для прихожан, старательно следовавшим пожеланиям Ссета, что сообщается им лично в снах-видениях или через священников. Способ, которым проводится ритуал, и поведение жертвы также имеют отношение к приемлемости пожертвования. Идеальная жертва - та, которая по своей воле подвергается смерти во славу Ссета. Немногие из Бесчешуйных действительно счастливы умереть ради Ссета, но юань-ти и другие Чешуйчатые зачастую видят определенную выгоду в возможности отдать себя богу без остатка. Следующими по ценности жертвами являются те, что по своей воле занимаются подготовкой к пожертвованию. Потенциальным жертвам обычно предлагают все, что они пожелают - еду, питье, сокровища, компанию и благоволение. Юань-ти часто предлагают помощь в убийстве ненавистного конкурента или исправление чего-либо неправильного, а затем незаметно подсыпают в еду или питье предназначенной жертвы наркотик, чтобы она не сопротивлялась. На третьем месте по приемлемости - существа, убитые по имя Ссета на алтаре прихожанином, использующим рукопашное оружие или свои собственные клыки. Жертвы, убитые заклинаниями или связанные, чтобы не сопротивлялись, менее желательны. Испуганная и забитая жертва наименее желательна из всех. Подношение подобной жертвы требует немного усилий, почти никакого риска и мало тонкости, так что это вряд ли впечатлит бога.

Пожертвование лучше всего исполнять вырыванием горла или лица жертвы или откусыванием конечности (обычно руки). Независимо от способа, смерть должна последовать от кровопотери, а не от яда или других средств. Убийца должен проскользнуть по крови жертвы, громко молясь Ссету. Определенные награды за пожертвования даны в Главе 2 "Книги Мерз-

кой Тьмы". Как альтернатива, проситель может получить загадочные ответы на определенные вопросы - либо как нашептанные в разум слова, либо как видение. Другие варианты награды включают лечение (полное или частичное восстановление потерянных очков жизни) во время контакта с жертвенным алтарем, готовность накладывать заклинания (помещаемые напрямую в разум получателя) или непосредственное, прямо на месте изменение формы (чистокровного - в полукровку, или змеинные черты - в прививания, детализированные в Главе 10).

Молитвы, на которые ответил Ссет

Почти все священники Ссета - змееголовые полукровки, но зачастую самые мощные - многоголовые юань-ти. Ссет принимает, предопределяет и оценивает своих священников в видениях-снах. Никто из юань-ти не может объявить себя священником Ссета или оставаться таковым без согласия Скользящего Высшего. Если какой-либо юань-ти прикинется, что имеет священнический статус, в любом из священных мест Ссета, бог немедленно узнает об этом и может сообщить это любым истинным священникам на освященной земле - видением, телепатией или иной связью на расстоянии. Духовенство Ссета обычно очищает священные места бога и предотвращает загрязнение и вторжение не-сторонников, помимо жертвы. Его священники также размножают, выращивают, кормят и тренируют змей, служащих в храме посылными и для мелких поручений, и они контролируют и распределяют все храмовые тайники с ядами, маслом оссера и с денежными и магическими сокровищами. Кроме того, им поручено доведение воли Ссета до всех юань-ти в пределах их досягаемости и предоставление священных приказов во время племенных раздоров или войн с Бесчешуйными. Кроме того, они непрерывно контролируют общество юань-ти на признаки нелояльности Ссету и опасности всем враэл оло.

Глубины правды

В течение эпох Ссет становился все более летаргическим, часто спя столетиями, но продолжая при этом во снах представлять заклинания своим священникам. Во Время Неприятностей Ссет появился над Черными Джунглями в виде гигантской крылатой магической змеи и призвал своих священников сплотить силы. Вскоре после этого во время сна в своем логовище Ссет был магически скован божеством Сетом, работающим через минонов типа окотианских саррукхов.

Сет "стал" Ссетом, приняв его сферу и все аспекты, которые он уже включал, в том числе Варэи и Мерршаулк. Он узурпировал место Ссета в качестве владыки юань-ти и источника их божественной магии. Чтобы отметить прием сфер Ссета, Сет создал существ, известных как змеоборотни (см. Главу 6). Все юань-ти теперь получают божественные заклинания от Сета, даже при том, что они полагают, что получают их от Ссета или некоего другого божества враэл оло.

Большинство юань-ти все еще полагают, что Варэи, Мерршаулк, Сс'тасин'сс, Сет и Ссет - различные сущности, и что Ссет властвует безраздельно. Большинство их либо не знает о раздоре Сета и Ссета (см. Расовую историю саррукхов в Главе 5), либо не желает знать об этом. Те, кто смеют говорить об этом, упорно утверждают, что Ссет обеспокоен нелояльностью среди враэл оло и что ее следует искоренить. Кроме того, они оставляют Ссету божественные дела и концентрируются на повиновении священникам Ссета и на жизни в соответствии со Священным Путем. Они пылко полагают, что если бы достаточное количество юань-ти сосредоточилось на этом, неприятности бы закончились, и все враэл оло получили бы свой законный триумф. По правде говоря, Ссет дремлет весьма судорожно, и часть его кошмаров начиная со Времени Неприятностей посещает и его последователей. Эти тревожные и все более и более частые грезы убедили большинство юань-ти и окотианских саррукхов, что Ссет возмущен или брошен. Многие из них провели новые предсказания, пытаясь понять, что происходит. Своими усилиями они узнали, что Ссет обеспокоен и желает, чтобы они что-то сделали, хотя что именно - непонятно. Это побудило некоторых юань-ти предпринять различные действия, а священников враэл оло подтолкнуло к еще большему разнообразию странных методов.

Очень немногие из последователей Ссета знают, что бог неким образом проиграл битву с другим божеством и что в этом так или иначе виноваты окотианские саррукхи. Посвященные в это пока что хранят спокойствие, надеясь побольше узнать об угрозе и о том, что они могут сделать, прежде чем весть разойдется по племенам. Окотианские саррукхи точно знают, что сделал Сет, но они преднамеренно ввели в заблуждение юань-ти и сеют среди них разногласия, чтобы задержать исследование враэл оло и не дать им достичь соглашения по поводу того, как следует поступить.

В настоящее время юань-ти, молящиеся Ссету, получают заклинания от Сета, домены которого - Воздух, Темнота, Зло, Ненависть, Закон, Магия и Чешуйчатые. Домены реального Ссета - Воздух, Животные, Хаос, Зло, Знание, Магия, Планирование, Чешуйчатые и Обман. Если Ссет когда-либо освободится, его прихожане получат доступ к его доменам, а не таковым Сета.

Отношения с другими расами

Юань-ти считают большинство других рас низшими, но их точное отношение варьируется в соответствии со степенью змеиной природы, которой обладает каждая из рас.

Саррукхи

Юань-ти признают, что ныне редкие саррукхи имеет власть над их расой по воле самого Ссета. В конце концов, именно божественный Ссет вечность назад сделал саррукхов своими личными эмиссарами и служителями, назвав их Когтями Ссета и предоставив им способность создавать другие змеиные расы. Мало того, что саррукхи создали юань-ти - у них также есть способность изменять тела юань-ти по желанию. Таким образом, враэл оло, как правило, повинуются, побаиваются и даже подлизываются к любому саррукху, с которым сталкиваются.

С другой стороны, юань-ти также помнят саррукхов как ленивых и декадентских существ - действительно, некоторые из них в прошлом даже оказались недостойными покровительства Ссета. Таким образом, за ними следует постоянно присматривать, дабы достойные юань-ти не потеряли покровительства Ссета и не подвергли опасности своих товарищей, следуя глупым или чрезмерно эгоистичным командам саррукхов.

Другие рептилии

Для юань-ти глупые рептилии - семья, хоть они и очевидно меньшие существа, которым следует указать их "законное место" в качестве низших. Таким образом, юань-ти свободно могут эксплуатировать, приручать, поработать и использовать

таких существ, как пожелают. Драгонкины, птерифолки и т.п. - немного лучше, но они все равно расцениваются скорее как низшие, чем как союзники.

Большинство юань-ти уважает драконов за их великие силы и долговечность и наг - за мощную магию, которую они контролируют. Меняющие форму, имеющие доступ к форме рептилианов, явно тронуты Ссетом, и поэтому на них смотрят как на таинственных и святых существ, имеющих законное предназначение, даже при том, что они - низшие по отношению к юань-ти. Лизардфолки глупы, но физически мощны и поэтому полезны в качестве союзников и слугителей.

Бесчешуйные

Подобно создавшим им саррукхам, юань-ти ненавидят все нечешуйчатые разновидности, позиционируя их как низших существ. Полностью нечешуйчатые тела гуманоидов тревожат юань-ти - по сути, некоторые отвращения расценивают человеческие тела как непристойные, а человекоподобных чистокровных юань-ти - ненамного лучше. Кроме того, запах людей особенно неприятен для юань-ти - следовательно, в областях, контролируемых змеенародом, есть традиции применения резких духов. Юань-ти считают отношения гуманоидов упрощенными и странными, и их чрезмерно возбуждают их манеры. Люди и их род всегда "занят", и большинству из его представителей совершенно нельзя доверять. Самая благоразумная тактика - управлять ими с помощью наркотиков или принуждения - или, еще проще, - устранять тех из них, кто не служит никакой полезной цели.

Однако, многие юань-ти, живущие среди людей в течение длительного времени, начинают считать их очаровательными и зачастую удивительными тварями, способными обеспечить бесконечное развлечение. Некоторые юань-ти даже начинают восхищаться определенными людьми и наслаждаться специфическим человеческими обычаями, модой и и играми.

Оснащение юань-ти

Так как юань-ти считают себя самыми совершенными из всех существ, они используют лучшее из доступного оснащения - как правило, по крайней мере мастерской работы. В конце концов, прекраснейшие существа заслуживают прекраснейших инструментов.

Столкновения с юань-ти

Игровые персонажи могут столкнуться с военной бандой юань-ти на тропе в джунглях, или с идущими к крупному храму юань-ти с жертвами. Такая банда обычно состоит из 1d12+1 чистокровных, 1d4+1 полукровок и 1d3+1 отвращений. Маленькие банды чистокровных, предпринимая миссии в человеческих городах, зачастую состоят всего из 1d3+1 юань-ти.

Готовые к использованию злодеи и союзники

В любой кампании Забытых Царств авантюристы с соответствующей репутацией неизбежно должны попасть под внимание юань-ти. С двумя чистокровными противниками, детализированными ниже, можно столкнуться в канализационных коллекторах или подвалах человеческого города. Примеры более серьезных злодеев даны в Главе 8.

Мрутлиск

Мрутлиск был потомком юань-ти, вынужденных принять участие в экспериментах по размножению. Его родители бежали с остальной частью своего ссрат, когда в племени начался раздор (что это было за племя - Мрутлиск никогда не знал). Поколениями ссрат перемещался на север, скользя из джунглей в леса и уходя всякий раз, когда они сталкивались с другими юань-ти. Мрутлиск вылез из восточном краю Высокого Леса, где было много странных монстров. В его чешуйчатой семье было все больше несчастных случаев, и вскоре он осиротел.

Остальная часть его ссрат вскоре после этого рассеялась, оставив Мрутлиска предоставленным самому себе. Годами он жил в глуши, охотясь на краю леса, чтобы добыть себе продовольствие, пока не достиг его западной стороны, достаточно близкой к Секомберу. Там он начал выследивать одиноких разведчиков, маленькие группы лесников и других людей, часто посещавших лес. Ночь за ночью он неподвижно лежал на земле за пределами круга света близ расположившихся на отдых людей, слушая их разговоры о богатстве, торговле и жизни в человеческих городах. Когда его цели засыпали, он нападал, убивал их и забирал себе их вещи. Но услышанные беседы увязли в его разуме, точка его, пока он начал жаждать шанса испытать на себе жизнь в мире людей.

Угроза ранней, холодной зимы наконец заставила Мрутлиска охотиться за пределами леса, на торговых дорогах. Там он последовал за несколькими группами, спешившими в Сильверимун до "глубокого снега". Его привычкой стало переодеваться в одежду своих более ранних жертв и присоединяться к маленьким группам путешественников, меряя их как добычу. Одной из ночей холод пригнал его к теплу костра группы, состоящей из нескольких мужчин в броне и множества женщин, укутанных и дрожащих в тяжелых мехах и плащах из шкур. Из кое-какой беседы стало ясно, что это труппа танцоров, направляющаяся в Сильверимун, и двух человек во время поездки утащили волки. Мрутлиск предложил себя в качестве замены и провел эту зиму в Сильверимуне, учась работать.

Когда пришла весна, Мрутлиск отправился с труппой на юг, к Уотердипу, затем быстро исчез, направившись в более теплые прибрежные города Амна. Оттуда он, замаскировавшись, начал совершать путешествия по человеческим поселениям Фаэруна, ища место, где можно обустроиться и осесть. Мрутлиск любит танцевать и считает это совершенным прикрытием, поскольку те, кто развлекают других, могут входить в человеческие города, когда пожелаю. Но он мечтает стать представителем торговцем в правильном порту - столпом общества, дабы днем иметь возможность принимать на пирах менеджеров и танцоров, а ночью - заниматься богатой контрабандой и делишками с рабами из своей собственной гавани и связанными с ней подвалами. Это позволило бы ему охотиться и убивать и торговых конкурентов, и предателей в своей собственной теневой организации, таким образом избавляя себя от раздражений, удовлетворяя при этом свою жажду крови. Для воплощения этой мечты в реальность Мрутлиску необходимы деньги, торговые контакты и этот "правильный порт". Таким образом, он занялся приключениями - образом жизни, которым он наслаждается.

С Мрутлисском можно столкнуться в одиночку или в компании 1d6 людей - жуликов, головорезов или танцоров. Если его компаньоны - танцоры, то он временно является частью их группы, дабы получить продовольствие, укрытие и кое-какие монеты, тонко выстраивая свои контакты в пределах области. Жулики или головорезы, путешествующие с ним - местные "теневые таланты", с которыми он заключает сделку - и, возможно, даже что-то обсуждает. Когда местные преступники хотят, чтобы определенные индивидуумы исчезли, Мрутлисск часто подкупает их либо накачивает наркотиками, чтобы сделать послушными, а затем перепродает их в другом месте в качестве рабов. Если с ним есть подобный пленник, зачастую он заявляет, что это большой родственник или старшина деревни, которого он сопровождает в определенный храм, чтобы тот умер с миром. Мрутлисск также продает информацию, полученную им в другом месте, иногда используя диковинно перевязанный ремень для запоминания определенных чисел и букв.

Мрутлисск: Мужчина чистокровный юань-ти рейнджер 5/теневого танцор 1; CR 9; Средний чудовишный гуманоид; HD 4d8 плюс 5d8 плюс 1d8; hp 45; Инициатива +6; Скорость 30 футов; AC 15, касание 12, застигнутый врасплох 15; Базовая атака +9; Захватывание +9; Атака +11 рукопашная (1d6+2/18-20, +2 *скимитар*) или +12 дальнбойная (1d8+1/x3, +1 *длинный лук*); Полная атака +11/+6 рукопашная (1d6+2/18-20, +2 *скимитар*) или +12/+7 дальнбойная (1d8+1/x3, +1 *длинный лук*); SA подобные заклинаниям способности; SQ дополнительная форма, боевой стиль (стрельба из лука), темновидение 60 футов, обнаружение яда, уклонение, одобренные враги (люди +4, халфлинги +2), скрытность на виду, сопротивление заклинаниям 14, странная увертливость, дикое сочувствие +8; AL SE; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +12, Воля +7; Сила 11, Ловкость 15, Телосложение 11, Интеллект 16, Мудрость 14, Харизма 16. Рост 5'9".

Навыки и умения: Баланс +4, Блеф +4, Подъем +8, Концентрация +10, Маскировка +10, Искусство Побег +4, Скрытность +17, Знание (природа) +8, Слушание +13, Бесшумное Движение +12, Исполнение (танец) +8, Чувство Мотива +3, Ловкость Рук +4, Обнаружение +14; Настороженность, Слепая Борьба, Боевые Рефлексы, Увертливость, Выносливость, Улучшенная Инициатива, Быстрый Выстрел^b, Скрытный, Прослеживание.

Подобные заклинания способности: 1/день - *животный транс* (DC 15), *причинить страх* (DC 14), *зачарование персоны* (DC 14), *темнота, запутывание* (DC 14). Уровень заклинателя 4-й.

Дополнительная форма (Sp): Мрутлисск может псионически принимать форму от Крошечной до Большой гадюки. Эта способность подобна заклинанию *полиморф* (уровень заклинателя 19-й), но он не восстанавливает при смене формы никаких очков жизни и может принимать только формы гадюки. Он получает атаку укусом гадюки и специальную атаку яд.

Обнаружение яда (Sp): Мрутлисск может использовать *обнаружение яда* как заклинание (уровень заклинателя 6-й) по желанию.

Скрытность на виду (Su): Мрутлисск может использовать навык Скрытности, даже если за ним наблюдают, пока находится в пределах 10 футов от любой тени, кроме своей собственной.

Подготовленные заклинания рейнджера (1; DC спасброска 12 + уровень заклинания): 1-й - *тревога*. Мрутлисск, как правило, накладывает *тревогу* на вход в то место, в котором он спит, но иногда для определенных миссий вместо этого он готовит *проход без следа* (DC 13).

Имущество: +2 *скимитар*, +1 *длинный лук*, 20 стрел, колчан, *наручи доспеха* +2, *пыль исчезновения*, *кольцо тарана*, 2 *микстуры лечения легких ран*, 100 гр.

Описание: Мрутлисск напоминает типичного молодого человека-мужчину с каштановыми волосами и темными, захватывающими глазами. У него стройное, податливое тело, словно у танцора, а его прекрасное лицо заставляет некоторых думать, что у него в роду есть эльфийская кровь. Он регулярно стрижет ногти, поскольку они весьма быстро растут. Его язык - длинный и раздвоенный, так что он старается никогда его не показывать. Мрутлисск косметикой маскирует чешую ниже спины, выдавая их за травмированную и не полностью излеченную кожу. Мастерски украшенный бандаж с отвратительной слизистой жидкостью не позволяет большинству стереть маскировку и обнаружить правду. Он обычно "носит" своего компаньона Срисса обмотанным вокруг тела, под одеждой.

Срисс: Мужчина Маленькая гадюка; CR -; Маленькое животное; HD 1d8; hp 4; Инициатива +3; Скорость 20 футов, подъем 20 футов, плавание 20 футов; AC 17, касание 14, застигнутый врасплох 14; Базовая атака +0; Захватывание -6; Атака +4 рукопашная (1d2-2, укус); Полная атака +4 рукопашная (1d2-2, укус); SA яд; SQ связь, видение при слабом освещении, нюх, доля заклинаний, уловки (атаковать, защищать, охранять, искать); AL N; Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +5, Воля +1; Сила 6, Ловкость 17, Телосложение 11, Интеллект 1, Мудрость 12, Харизма 2.

Навыки и умения: Баланс +11, Подъем +6, Скрытность +11, Слушание +7, Обнаружение +7, Плавание +6; Ловкость с Оружием.

Яд (Ex): Ущерб, Стойкость DC 10, первичный и вторичный урон 1d6 Телосложение.

Татстласс

Рожденная и выросшая в подвалах крупного порта у работорговцев-юань-ти, Татстласс прожила в городах всю свою жизнь, скрываясь среди людей. Поначалу она зарабатывала свои монеты кражами, затем - убийством. Татстласс любит убивать, людей в особенности, - и поскольку она узнала, что некоторые люди платят за убийство других, она жила весьма неплохо. Секрет ее успеха двойной - знать, кто жертва, до нанесения удара, и знать, кто наниматель. Прекрасно зная, что иногда наниматели стараются, чтобы убийцы замолчали навсегда, когда их работа сделана, Татстласс всегда устраивает безопасный метод оплаты (предпочтительно вперед) и средства спасения из области.

Татстласс живет в мире убежищ, ловушек и готовых маскировок, и она не доверяет никому - политика, далеко не раз продлевавшая ее жизнь. Независимо от того, где она находится в городе, она никогда не удаляется от места, где может скрыться - даже если это просто отгороженный угол какой-то крыши. Она снабжает все свои потайные места продовольствием, оружием, одеждой и пособиями для маскировки, типа масок и косметики, для гарантии того, что она сможет выжить там несколько дней и выскочить незамеченной, когда придет время.

Когда рынок убийств затихает, Татстласс с удовольствием делает деньги другими средствами. Под именем "Татса" она занимается косметикой, татуировками и боди-артом в магазинчике в богатой части городка. Она специализируется в превосходной косметике для лица и в спиралевидной декоративной раскраске тела, предназначенной для отвращения смотрящего от округлостей тела, когда надето платье, открывающее кожу. Этот прибыльный бизнес также позволяет ей торговать на сторо-

не вразнос благовоениями, наркотиками и ядами среди богатых, но утомленных женщин, изучая при этом важный народ города. Своими двумя профессиями она накапливает немалое богатство, которое вкладывает во многих других городах.

Татстлассс задержалась в этом городе дольше обычного прежде всего потому, что тут у нее есть устойчивый поток прибывающих чужеземцев. Таким образом, в перерывах между работой она может потворствовать своей любви к убийству, устраивая засады на одиноких чужаков, которых никто никогда не будет искать.

Другая причина, по которой она остается - присутствие старого местного волшебника, постепенно впадающего в ма-разм. Он проводит дни, бормоча над магическими книгами в своей охраняемой големом башне, никогда не замечая, что гибкая воришка (способная стать змеей, если захочет скрыться) нашла путь по крышам в верхние из его окон и оттуда - в комнаты с трофеями. В этих замусоренных, редко посещаемых палатах лежит много реликвий от монстров, которые можно острожно собрать и продать в качестве тайных материальных компонентов. Кроме того, в небольшой коробке на верхней полке спрятаны *жемчужно-белый камень юн* и *хрустальный шар с обнаружением мысли*. Татстлассс не забрала эти изделия с собой, предпочитая прокрадываться сюда и спользовать их при необходимости. В этом лабиринте загроможденных комнат есть как минимум три кабинки, позволяющих ей использовать эти изделия, и дверные петли каждой из них хорошо смазаны, дабы гарантировать тишину.

У Татстлассс нет интереса к наживанию врагов среди авантюристов, ведущих кампанию по ее выслеживанию. Неожиданно столкнувшись с РС, она при возможности изображает из себя человека - жертву воров, похитителей или работорговцев. Притворяясь, что сама озадачена тем, как она попала в канализацию, подвал или лабиринт подземелья, где они нашли ее, она ведет себя испуганно, но старается поскорее выйти наружу.

Если РС спасают ее, она предлагает им бесплатный боди-арт или татуировки в своем магазине и, если они соглашаются, ведет себя с ними хорошо. Однако, через *хрустальный шар* волшебника она присматривает за ними, поскольку обычно где авантюристы - там и богатство, и интересные изделия. Однако, вместо того, чтобы просто красть у них, она старается сдать их городским властям за некое реальное или возможное преступление, и, пока они заняты объяснениями, потрошит их имущество.

Татстлассс: Женщина чистокровный юань-ти жулик 4/убийца 1; CR 8; Средний чудовищный гуманоид; HD 4d8 плюс 4d6 плюс 1d6; hp 35; Инициатива +3; Скорость 30 футов; AC 15, касание 13, застигнутый врасплох 15; Базовая атака +7; Захватывание +7; Атака +9 рукопашная (1d6+2/18-20, +2 *скимитар*) или +11 дальнобойная (1d8/x3, длинный лук мастерской работы); Полная атака +9/+4 рукопашная (1d6+2/18-20, +2 *скимитар*) или +11/+6 дальнобойная (1d8/x3, длинный лук мастерской работы); SA смертельная атака, атака крадучись +3d6, подобные заклинания способности, заклинания, чувство ловушки +1; SQ дополнительная форма, темновидение 60 футов, обнаружение яда, уклонение, использование яда, сопротивление заклинаниям 14, +1 чувство ловушки, нахождение ловушек, странная увертливость; AL CE; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +14, Воля +8; Сила 11, Ловкость 17, Телосложение 11, Интеллект 16, Мудрость 14, Харизма 16. Рост 5'7".

Навыки и умения: Концентрация +8, Поломка Устройства +10, Маскировка +10, Искусство Побега +10, Сбор Информации +5, Скрытность +15, Знание (местное) +10, Слушание +12, Бесшумное Движение +11, Профессия (боди-арт) +6, Профессия (искусство татуировки) +6, Поиск +8, Обнаружение +12; Настороженность, Слепая Борьба, Увертливость, Мобильность, Выстрел в Упор, Быстрое Выхватывание.

Смертельная атака: Если Татстлассс может изучать целевое существо в течение 3 раундов и затем успешно провести атаку крадучись за последующие 3 раунда, она может либо убить жертву, либо парализовать ее на 1d6+1 раундов (Стойкость DC 14 - отменяет и то, и другое).

Подобные заклинаниям способности: 1/день - *животный транс* (DC 15), *причинить страх* (DC 14), *зачарование персоны* (DC 14), темнота, запутывание (DC 14). Уровень заклинателя 4-й.

Дополнительная форма (Sp): Татстлассс может псионически принимать форму от Крошечной до Большой гадюки. Эта способность подобна заклинанию *полиморф* (уровень заклинателя 19-й), но она не восстанавливает при смене формы никаких очков жизни и может принимать только формы гадюки. Она получает атаку укусом гадюки и специальную атаку яд.

Обнаружение яда (Sp): Татстлассс может использовать *обнаружение яда* как заклинание (уровень заклинателя 6-й) по желанию.

Использование яда: Татстлассс обучена использованию яда и никогда не рискует случайно отравиться при нанесении яда на клинок.

Известные заклинания убийцы (1; DC спасброска 13 + уровень заклинания): 1-й - *падение пера, истинный удар*.

Имущество: +2 *скимитар*, длинный лук мастерской работы, *стрела убийства* (+1 люди), 20 стрел, колчан, *наручи доспеха* +1, *перчатки Ловкости* +2, *плащ сопротивления* +1, *кольцо контрзаклинаний (заряд молнии)*, 28 гр.

Описание: Татстлассс напоминает гибкую, стройную человеческую женщину. Ее гладкая, темноватая кожа идеально сочетается с черными волосами и темными глазами. Единственные намеки на ее змеиную природу - раздвоенный язык, заостренные зубы и несколько чешуек вдоль шеи и хребта. Хотя ее длинные волосы обычно скрывают эту чешую, она еще больше скрывает их выполненной хной "татуировкой" - декоративной чешуей, обрамляющих множество голов монстров. Она обновляет рисунок каждые несколько месяцев, используя свои профессиональные навыки и поставленный под углом зеркала. Если кто-либо замечает рисунок и спрашивает о нем, Татстлассс говорит, что это рабское клеймо, выжженное а ее плоти годы назад жестоким работорговцом, похитившим ее. К счастью, добавляет она, ее семья выследила и убила его прежде, чем его караван смог достичь богатых рынков рабов, к которым он направлялся.

Наги (Nagas)

Бесчешуйные в общем смотрят на наг со смесью страха и почтения. Некоторых гуманоидов тянет служить и поклоняться этим змеиным мастерам Искусства, в то время как другие мудро побаиваются этой коварной скользкой угрозы.

Краткий обзор

Всех наг считают потенциально опасными и смотрят на них с подозрением по всему Фаэруну - будь их природа благотворной, нейтральной или пагубной. Правда сложнее и имеет больше нюансов.

Мхайршаулканские саррукхи создали наг, чтобы те служили им лояльными стражами, исследователями тайных искусств и агентами в исследованиях. Через какое-то время первоначальные наги распались на бесчисленные подрасы, каждая со своими способностями. Теперь, тысячелетия спустя после того, как саррукхи послали своих созданий в далекие уголки Фаэруна, наг можно встретить почти повсюду, хотя большинство их все еще ненавидят холодный климат. Хотя они продолжают следовать своим древним целям, снижение саррукхов позволило им делать это ради себя, а не для своих создателей. Наги - естественные мощные заклинатели, рождающиеся с врожденным пониманием Искусства. Независимо от своего характера и лояльности, все наги лукавы, хитры и достаточно обаятельны, чтобы доминировать над меньшими расами силой личности. Большинство их по природе своей любопытны, лояльны к ошибкам и необычайно квалифицированы в дедуктивных рассуждениях. Помимо этих основных черт их отношения и цели варьируются в зависимости от расы и индивидуума. Темные наги^{PM} предпочитают строить схемы и заговоры, формируя расчетливые союзы с другими злыми существами, чтобы эффективнее собирать добычу и наживать богатство. Мудрые наги-стражи^{PM} интересуются прежде всего сохранением красоты и совершенства. Переливающиеся наги^{ЗК} - странники, постоянно ищущие новых открытий и скрытой красоты мира. Наги-духи^{PM}, с другой стороны, видят лишь зло и уродство и стремятся наносить вред везде, где возможно. Злые и озорные водные наги^{PM} нападают, если им угрожают, но в остальном предпочитают отстраняться от мира. Из младших рас наг наги-бейнлары^{ЗК} - самые жестокие, хитрые и более других жаждут магии и силы. Костяные наги^{ЗК} - нежить, поглощаемая ненавистью и злобой, не переваривающая в первую очередь рабство, но в остальном родственные нагам, которыми они когда-то были. Ха-наги^{ЗК} упиваются своим разрушительным мастерством, видя во всех остальных меньших существ, которые должны перед ними склониться. Нагагидры^{ЗК} - устрашающие хищники, рыскающие в глубинах самых темных лесов и охотящиеся на меньшие расы.

Описание

У наги длинное, змееподобное тело, покрытое блестящей чешуей, и более-менее человеческое лицо. Типичный экземпляр имеет длину от 10 до 20 футов и весит 200-500 фунтов, но встречаются и наги длиной 100 футов или больше (типа самых больших ха-наг). Глаза наги ярки и умны, горя почти гипнотическим светом.

Главные подрасы наг

Все главные подрасы наг вид весьма различны, несмотря на общее подобие формы.

Темная нага

У этого существа глубоко-пурпурное, словно у угря, тело, покрытое мелкой чешуей. Его хвост оканчивается колючим жалом, а голова - словно у угря, но с человеческими чертами. Его статистику можно найти в "Руководстве Монстров".

Нага-страж

Нага-страж напоминает змею с красивым человеческим лицом. Ее тело покрыто зелено-золотой чешуей, источающей приятный цветочный аромат. Золотая оборка простирается от вершины ее головы до кончика хвоста. См. "Руководство Монстров" для всех деталей.

Переливающаяся нага

Это приятное существо получило свое название из-за мелкой зеркальной чешуи, покрывающей его тело, излучая сверкающее множество цветов всякий раз, когда оно перемещается. Его голова лишь в чем-то похожа на человеческую, а вместо волос у него - красочные перья. Оборка из серебряных перьев идет от его шеи до хвоста. Статистика переливающейся наги дана ниже.

Нага-дух

Укрытое вонью отбросов, это существо выглядит столь же противно, как и пахнет. Черное тело наги-духа оплетено прядями ярко-багровых волокнистых волос, свисающих с его неопределенно-человеческой головы. Его описывает "Руководство Монстров".

Водная нага

Водная нага покрыта изумрудно-зеленой чешуей с сетчатым узором, идущей по всему телу. Пламенно-красные и оранжевые хребты идут по ее спине от неопределенно-человеческой шеи до кончика хвоста. Его статистику можно найти в "Руководстве Монстров".

Младшие подрасы наги

Младшие подрасы нагаподобных еще более причудливы на вид, чем основные.

Нага-бейнлар

У этого грязного существа темное пурпурно-зеленое змееподобное тело, оканчивающееся тускло-коричневым хвостом. Кольцо крошечных шупалец окружает его рот, а пара зелено-белых блестящих глаз глубоко посажена на его непропорционально большой гуманоидной голове. См. статистику ниже.

Костяная нага

Некогда нага того или иного вида, эта ужасная нежить была уменьшена до змеиноного скелета с костяным жалом на хвосте. Ее череп - человекоподобный, кроме длинных клыков и холодного жестокого света, горящего в пустых глазницах. Шаблон дан ниже.

Фаэрунская ха-нага

Чешуя этого существа не имеет своего цвета; они скорее принимает оттенок в соответствии с окружающей средой. Голова ха-наги - таковая классически красивого человека, мужчины или женщины. Больше количество информации см. ниже.

Нагагидра

Нагагидра - чудовищное змееподобное существо с несколькими человекоподобными головами. Его чешуя многоцветна и покрыта сетчатым рисунком, и частокол пламенно-красных и оранжевых хребтов выступает из тела вдоль каждой из спин. Их статистика дана ниже.

Расовая история

Наги были созданы саррукхами в ранние дни Мхайршаулка. Подобно юань-ти, наги были изделиями магической селекции, объединившей тела мощных змей с естественным интеллектом и любознательностью человеческого разума. Первыми были произведены водные наги, выводимые специально для исследования Абер-Торила для своих все более и более отстраняющихся владык. Только существа типа них могли исследовать и на земле, и ниже уровня моря.

Примерно в -33,500 DR, когда управляемый саррукхами Мхайршаулк медленно снижался, сердце империи все более и более сохранялось юань-ти. Однако, неизведанные территории за его периферией привлекли наг, проводивших все более и более долгие набеги в дикие места. В -24,000 DR, когда управляемый юань-ти Мхайршаулк пал, наги почти полностью ушли со своей древней родины и рассеялись по всему Фаэруну.

За последующие тысячелетия многие наги на Фаэруне стали мощными сами по себе, но они никогда не собирались вместе, чтобы сковать свою великую цивилизацию. Наджара, сосредоточенная на Змеиных Холмах и в Лесу Вирмов - нечто очень близкое к мощной империи наг, когда-либо существовавшей на Торице. Наги всегда управляли Королевством Змей, большая часть народных масс которого состоит из офидианов, а большинство повседневного управления предоставлено юань-ти племени Хес'тафи. В действительности, лишь тонкое влияние этих юань-ти позволило Наджаре выжить в том виде, как есть. Земли Наг, к югу от Вилонского Предела - более типичный пример анархического, сосредоточенного на индивидуумах общества, которое наги формируют сами по себе.

После падения управляемого юань-ти Мхайршаулка различные родословные наг начали предпочитать определенные свойственные черты больше, чем другие, и со временем развилось пять главных подрас наг: темные наги, наги-стражи, переливающиеся наги, наги-духи и водные наги. Некоторые из темных наг и наг-духов разыскали древние ритуалы саррукхов и превратили себя в существ огромной силы, известных как ха-наги. Некоторые из водных наг стремились полностью изменить расовый раскол, но результатом стало создание существ, ныне называемых нагагидрами. Незначительные подрасы, известные как наги-бейнлары и костяные наги, появились в пределах последних двух тысячелетий. Первые стали результатом магического ритуала, который последователи Бэйна использовали на водных нагах, а последние - изделиями экспериментирования темных наг в черном искусстве некромантии.

Перспектива

Наги неотъемлемо любопытны к миру вообще и к магии в частности. Они ставят преследование знаний и понимания выше всех остальных целей и Искусство - выше всех остальных форм изучения. Хотя они способны увидеть стратегическое преимущество консультации с большой библиотекой заклинаний волшебника или молитву божеству о божественной поддержке, большинство наг рассматривает Искусство как естественное продолжение смертной формы. Таким образом, они обычно рассматривают колдовство как совершенное воплощение естественной магии.

Большинство наг считает сохранение культурных достижений достойной целью, независимо от расы, создавшей их. Таким образом, наги всех подрас охотно ищут то, что было утеряно, и охраняют останки павших цивилизаций. Даже ха-наги и наги-духи, обычно упивающиеся разрушением, любят устраивать логовища среди руин затерянных городов или даже в останках храмов, замков или других зданий, которые они сами и разрушили. Большинство наг видит в своей лишенной конечностей физической форме философский идеал для истинного исследователя и ученого. Они рассматривают использование физических членов для манипулирования окружающей средой как симптом меньшего разума, отвергнутого от истинного понимания. Согласно некоторым философиям наг, меньшие расы представляют собой "члены" метафизического тела, в котором нага является "мозгом". Таким образом, сочетание наг с меньшими слугами составляет совершенное воплощение разума и тела.

Общество наг

Каждая нага называет членов своей подрасы "нажа'ссара" - термин-нюанс, свободно переводимый как "воплощение идеала". Они называют членов других подрас наг "нажа'ссинса" ("тени идеала"). Молодые наги любого вида известны как "нагара", хотя этот термин приобрел вторичное значение, охватывающее правящую касту темных наг Наджары. Костяные наги и более редкие наги-нежить называются "нажа'се'ссинса" ("вечные тени идеала"). Наги никогда не говорят о себе в единственном числе первого лица, предпочитая вместо этого "наше величество". Отдельная нага любого вида всегда называет себя "Са'Нажа" (умеренный идеал). Членов меньших рас называют "диста'ссара" (руки воплощения), в то время как более мощных существ называют "сентисса'сса" (учителя, достойные подражания).

Социальная иерархия

Как было отмечено ранее, наги всех видов - отчаянно независимые существа. У них нет концепции равных рангов и, следовательно, нет слова, определяющего "равного по положению". Каждая нага считает себя практически совершенной, а других членов своей подрасы - почти такими же.

Отношения

Хотя некоторые наги воспринимаются как самцы или самки (включая, что любопытно, всех божеств наг), все они - фактически гермафродиты. Также каждая нага способна оплодотворять и себя, и других представителей своей подрасы. Так как предпочтение не отдается никакой из форм воспроизводства, для каждой конкретной наги оно диктуется удобством и индивидуальными желаниями. Эта гибкость также означает, что концепция пары не имеет для наг той же важности, как для большинства других существ.

Жизненный цикл

Каждая нага откладывает яйца в своем логовище и ухаживает за ними, пока они не вылупятся. Родители кормят и обучают молодых наг, и нагара инстинктивно работает вместе, пока не станет достаточно сильной, чтобы выжить самой по себе. В этот момент родитель просто покидает логовище и ищет новое.

Организация

Хотя у наг нет особой социальной структуры, они понимают концепцию с'агара'ссинсы, или гнезда. Изначально с'агара'ссинса затрагивала лишь потомство одного помета, поскольку одновременно вылупившейся нагаре приходилось для выживания работать вместе до достижения взрослой жизни. Однако, через некоторое время эта концепция расширилась, охватив маленькие группы союзнических взрослых наг, согласившихся действовать вместе ради общих целей. В конечном счете подобное социальное развитие может привести к племенам наг, но пока что наги редко работают группами более чем по трое-четверо, да и то лишь в течение ограниченных периодов времени.

Иногда мощное внешнее влияние (типа отдельного фаэримма или группы работающих вместе юань-ти) может скрепить намного большие банды наг, но такие социальные структуры держатся лишь до тех пор, пока есть внешнее давление для их поддержания. Королевство Змей долговечно в значительной степени благодаря тонкому влиянию племени Хсс'тафи, лидеры которого столетиями скрепляли правящих наг. Их техника включает в себя четкое знакомство правящего класса с концепцией "большого гнезда" и отношение к его членам как к "нагаре". Таким образом, они непрерывно укрепляют понимание того, что наги должны продолжать работать вместе с другими представителями своего "гнезда".

Персонажи-наги

Типичная нага - естественный мастер Искусства, демонстрирующий колдовские силы, соответствующие заклинателю 7-го уровня или выше. (Наги-бейнлары - известное исключение к этому правилу).

Хотя наги могут продвигаться получением дополнительных Hit Dice, зрелые индивидуумы, путешествовавшие далеко и широко, могут также продвигаться уровнями классов, хотя большинство их не выживает достаточно долго для этого. Одобренный класс для таких наг - колдун или бард, а одобренные классы для наг-бейнларов - клерик и волшебник. С точки зрения колдовства считается, что нага имеет виртуальные уровни по крайней мере в одном колдовском классе, которые складываются с любыми фактическими уровнями, которые она имеет в том же самом классе. Например, типичная темная нага читает заклинания как колдун 7-го уровня, хотя она не имеет ни одной из других способностей такого персонажа (типа способности вызова фамильяра). Темная нага, приобретающая один уровень колдуна, будет темной нагой колдуном 1, читающим заклинания как колдун 8-го уровня, хотя она будет функционировать как колдун 1-го уровня во всех остальных отношениях, включая выгоды фамильяра.

Некоторые наги могут обращаться с заклинаниями из клерического списка заклинаний и со списками заклинаний определенных доменов как с тайными и могут выбирать их в качестве известных заклинаний, если пожелают. Для таких наг получение дополнительных уровней в классе, который она использует для колдовства, также дает ей доступ к клерическим и

доменным заклинаниям более высокого уровня. Например, типичная нага-дух читает заклинания как колдун 7-го уровня и, таким образом, может знать клерические заклинания 3-го уровня и заклинания 3-го уровня доменов Хаоса и Зла в качестве тайных. Если эта нага-дух приобретает один уровень колдуна, она может читать заклинания как колдун 8-го уровня и таким образом имеет доступ ко клерическим и доменным заклинаниям 4-го уровня. Наги не получают предоставленных сил своих доменов.

Магия наг

Наги - естественные заклинатели, и широта и глубина их экспериментирования с Искусством способна поспорить с таковым любой из рас. Поскольку их предки помогли сарруккам установить основы магии в Иссоссеффифиле, Мхайршаулке и Околке, у современных наг есть глубокое понимание истории Искусства и контекста, в котором идет магический прогресс. Из-за этой естественной близости к исследованию нага получает +4 расовый бонус по проверкам Колдовства, сделанным для разработки нового заклинания. Кроме того, наге для работы с подобными проектами не требуется доступ к богатой библиотеке.

Хоть наги и экспериментируют со всеми типами заклинаний и используют их, они - мастера предсказания и хитрости. Таким образом, они обычно предпочитают заклинания школ предсказания, зачарования и иллюзий. Темные наги особенно любят *тайный глаз*, *тайный взгляд*, *зачарование монстра*, *зачарование персоны*, *команду*, *замешательство*, *маскировку себя*, *блеск орла*, *гипнотический образ*, *обнаружение магии*, *обнаружение мысли*, *хитрость лисы*, *великую руку мага**, *идентификацию*, *руку мага*, *неверное направление*, *мудрость совы*, *молитву*, *читать магию*, *наблюдение*, *предложение*, *вампирическое касание*, *чревоощущение* и *шепчущий ветер*. *Бритвенные чешуйки*, *ядоогонь* и другие заклинания, разработанные и используемые нагами, детализированы в Главе 11.

Многие наги квалифицированы в искусстве создания магических изделий. Они неизменно предпочитают объекты, которые могут использовать в своей естественной форме, так что вполне обычны изделия, носимые на глазах (линзы, очки и маски), на голове (венцы, диадемы, короны, шляпы, ленты, шлемы и филиактерии) или вокруг шеи (амулеты, брошки, медальоны, ожерелья, ошейники и скарабеи). Наги-бейнлары также пользуются кольцами, палочками и жезлами, которые они могут использовать щупальцами, растущими вокруг их рта.

Магические изделия, обычно создаваемые и используемые нагами, включают *руки наг* ("Дикие Разновидности"), *брошки щита*, *эликсиры огненного дыхания*, *руки мага*, *ленты интеллекта*, *шлемы блеска*, *шлемы тьмы**, *шлемы телепатии*, *кичры**, *маски крови**, *маски черепа**, *медальоны мысли*, *ожерелья огненных шаров*, *ожерелья зубов природы** (версии для удава и гадюки), *амулеты мудрости* и *филактерии верности*.

Наги-бейнлары также любят *палочки питона*, *кольца знаний**, *кольца волебства*, *палочки правления*, *палочки сфер** и *жезлы магической ракеты*. Некоторые изделия, созданные нагами, включая *венцы семи змей*, детализированы в Главе 10. Искусство изготовления *короны наг* (фактически творения юань-ти, см. Главу 10) было утеряно, если наги вообще когда-либо знали его.

* См. "Магию Фаэруна".

Божества наг

Когда саррукки создавали расу наг, Мхайршаулк был монотеистичным обществом, подтверждавшим и уважавшим одну лишь Мировую Змею. Все другие претенденты на мантию божественности считались богохульными еретиками. Однако, многие из аспектов Мировой Змеи - и даже другие боги - заинтриговали многих наг, так по характеру они были любопытнее своих создателей. Сейчас некоторые богословы заявляют, что именно запросы наг Мировой Змее заставили Великое Чешуйчатое распастись на свору меньших божеств, в то время как другие упорно утверждают, что наги просто были первыми, кто распознал надвигающуюся фрагментацию Мировой Змеи. Безотносительно причины, мудрецы соглашаются в том, что разрыв Мировой Змеи позволил получившимся божествам лучше удовлетворять несметному числу противоречивых требований прихожан.

Из всех аспектов Великого Чешуйчатого два божества особенно привлекли поклонение большинства наг: Шшарструн и Шекинестер. Первый воплощал принципы любопытства, разрушения и собственности, ускорившие фрагментацию Мировой Змеи. Последняя, известная как Королева Наг, стала хранителем знания и мудрости, изначально удерживаемых Мировой Змеей и хранимых внутри вечного огня, который она оберегала.

После падения Мхайршаулка и Шшарструн, и Джазириан, еще один фрагмент Мировой Змеи, начали ухаживать за Шекинестер. Королева Наг в конечном счете выбрала Джазириана и забеременела от него. Разгневанный этим решением, Шшарструн напал на Шекинестер, и она была вынуждена проглотить его. Сделав это, Королева Наг вобрала в себя те же самые разрушительные стихии, которые изначально раздробили Мировую Змею. В результате она приобрела пять обликов: Приобретающая, Усиливающая, Искатель, Ткач и Хранящая. Это событие сопровождалось пятикратным разделением расы наг, сформировав пять основных подрас, ныне известных как темные наги, наги-стражи, переливающиеся наги, наги-духи и водные наги.

После рождения Паррафаира, Принца Наг, Шекинестер исторгла останки Шшарструна и проинструментировала свое потомство, чтобы те убрали подальше и навсегда разрушительную силу, которую воплощал труп, дабы ее пять аспектов фактически не смогли разделить ее на пять отдельных богинь. Паррафаир выполнил ее пожелания, и теперь и его, и его мать почитают как стражей расы наг.

Индивидуальная нага, поклоняющаяся Шекинестер, как правило, принимает один из аспектов богини полностью, но отдает уважение и всем остальным ее обликам. У Пятикокой Королевы нет организованной церкви, и она в значительной степени сторонится клерической поддержки. Понимая магическое наследие, бегущее в родословных ее последователей, Шекинестер позволяет некоторым нагам получать доступ к божественным силам через тайное колдовство. См. Божества Чешуйчатых в Приложении для большего количества информации об определенных божествах.

Другие божества, уважаемые нагами

Следующие божества также имеют существенное число последователей-наг.

Бэйн, Черный Лорд

Хоть Бэйн и является членом фаэрунского пантеона, почитаемом прежде всего людьми, многих наг-бейнларов также тянет к тирании Черного Лорда. Согласно легенде, Бэйн когда-то преподавал своим последователям-людям вновь открытый ритуал превращения водных наг в наг-бейнларов, таким образом обеспечив лояльных последователей среди этой младшей подрасы наг. Многие наги-бейнлары, отошедшие к верам Цирика и Иячту Звима в период отсутствия в пантеоне Бэйна, с тех пор вернулись к Черному Лорду, вновь расширив ряды его последователей. Наги-бейнлары, союзничающие со священниками Бэйна, считаются в иерархии церкви священниками среднего уровня со всеми сопутствующими привилегиями и обязанностями, происходящими от этого ранга. Дальнейшую информацию о Черном Лорде можно найти в "Верах и Пантеонах".

Цирик, Темное Солнце

В течение четырнадцати лет, пока Бэйн был мертв, большое количество наг-бейнларов заключило союзы с церковью Цирика, дабы и далее продвигать свои злые цели. Однако, после возвращения Бэйна большинство их вернулось к своей традиционной вере. Оставшиеся цирикистские наги-бейнлары обычно имеют нейтрально-злое или хаотично-злое мировоззрение, и на них активно охотятся последователи Черного Лорда. Дальнейшую информацию о Темном Солнце можно найти в "Верах и Пантеонах".

Отношения с другими расами

Наги чрезвычайно ощущают свой статус среди других разумных и владеющих магией рас Фаэруна. Они считают большинство других существ ниже себя и требующими лидерства, образования или полного доминирования. Это убеждение ведет большинство темных наг и наг-духов к основанию маленьких культов служителей, поклоняющихся им, словно божественным объектам, а многие наги-стражи и переливающиеся наги становятся преподавателями и проводниками для тех, кому требуется их понимание и мудрость. С другой стороны, многие наги охотно служат существам с мощной внутренней магией, превышающей их собственное мастерство в Искусстве, включая драконов, фаэриммов, саррукхов, шарнов и определенных юань-ти.

У наг меньше трудностей с возглавлением больших количеств меньших существ, чем во взаимодействии с другими представителями своего вида, так как подвластные существа не бросают вызов их чувству индивидуальности. Злые наги-руководители, сопровождаемые культами прихожан, чувствуют себя одиночками, для которых меньшие расы действуют словно инструменты или физическое расширение их воли. Аналогично, нага-учитель доброго мировоззрения, сопровождаемый группой учеников, также воспринимает меньшие расы словно пустые контейнеры, хранящие его мудрость. Такая расовая самовлюбленность вызывает полную нетерпимость к нелояльности - в конце концов, существо должно быть способно направлять свои члены, не опасаясь споров или предательства.

Оснащение наг

Наги используют не так много мирского оснащения. Некоторые разрабатывают доспехи специально для своих извилистых тел, но большинство избегает их, поскольку они сковывают их движение. Оружие для наг бесполезно, так как у них нет манипулирующих приделков.

Столкновения с нагами

Игровые персонажи могут столкнуться с отдельными нагами практически где угодно, часто - с поддерживаемыми культами или маленькими группами последователей. И человеческие города, и отдаленные места могут скрывать логовища наг, хотя наги доброго мировоззрения часто устраивают свои логовища открыто, дабы иметь возможность направлять действия своих последователей.

Готовые к использованию злодеи и союзники

Наги часто берут престиж-классы того или иного вида, особенно те, что улучшают их колдовские способности. Персонажей-наг, представленных ниже, можно вплести в приключения или столкнуться с ними индивидуально.

Махариши, Провидец Прокалита

Махариши устроил свое логовище среди руин Прокалита, в западном конце Дельфиньего Залива, в тени Гор Делфин. Известный как Провидец Прокалита, мудрая нага-страж сделала работой своей жизни изучение саррукхов и юань-ти, особенно сосредоточившись на их истории и магии. Таким образом, нага далеко и широко стала известна как квалифицированный прорицатель и мудрец в области всего змеинового. Авантюристы всех банд разыскивают Махариши, прежде чем ринуться в Черные Джунгли и Джунгли Мхайр, зная, что информация, которую он способен обеспечить, может означать черту между жизнью и смертью в сердце земель юань-ти. Те, кто переживают такие походы, часто по возвращении наносят таинственному оракулу второй визит, чтобы выяснить, что из полученных ими артефактов действительно ценно, а на чем лежит проклятие юань-ти.

Фактическое логовище Махариши так никогда и не нашли. Те, кто ищет нагу, просто ночуют под открытым небом в разрушенном городе, написав на папирусе свои вопросы или разместив изделия, которые желают исследовать. После этого они просто отдыхают, не сопротивляясь попыткам наблюдения. Если Провидец Прокалита пожелает предоставить им аудиенцию, он появится перед ними.

Махариши, Провидец Прокалита: Нага-страж колдун б/мастер знаний 9; CR 25; Большая абберация; HD 11d8+44 плюс 6d4+24 плюс 9d4+36; hp 190; Инициатива +2; Скорость 40 футов; AC 19, касание 12, застигнутый врасплох 16; Базовая атака +18; Захватывание +27; Атака +23 рукопашная (2d6+5 плюс яд, укусы) или +19 дальнее касание

(яд, слюна); Полная атака +23 рукопашная (2d6+5 плюс яд, укусы) или +19 дальнее касание (яд, слюна); Пространство/досыгаемость 10 фт/5 фт; SA яд, заклинания, плевок; SQ темновидение 60 футов, великие знания, знания, секреты; AL LG; Спасброски: Стойкость +17, Рефлексы +17, Воля +25; Сила 21, Ловкость 14, Телосложение 19, Интеллект 16, Мудрость 19, Харизма 22.

Навыки и умения: Блеф +20, Концентрация +19, Дипломатия +10, Скрытность -2, Запугивание +8, Знание (тайны) +29, Знание (история) +29, Знание (религия) +20, Знание (планы) +15, Слушание +13, Чувство Мотива +19, Колдовство +17, Обнаружение +13; Настороженность, Боевое Колдовство, Создание Чудесного Предмета, Увертливость, Сторониться Материалов, Продление Заклинания, Молниеносные Рефлексы, Тихое Заклинание, Фокус Навыка (Знание [тайны]), Фокус Навыка (Знание [история]), Неподвижное Заклинание.

Яд (Ех): Укус или жало, ущерб или контакт, Стойкость DC 19, первичный и вторичный урон 1d10 Телосложение.

Заклинания: Махариши читает заклинания как колдун 9-го уровня и может также читать заклинания из клерического списка и из доменов Добра и Закона как тайные.

Плевки (Ех): Махариши может плевать своим ядом (см. Яд, выше) до 30 футов, как стандартное действие. Плевание - атака дальним касанием без приращения дальности.

Великие знания: Махариши может понимать магические изделия, как заклинанием *идентификация*.

Знания: Махариши знает легенды или информацию на различные темы и может вспоминать их также, как бард с бардским знанием. Он имеет +16 бонус по проверке знаний.

Секреты: Махариши знает об истинной выносливости, секретное знание предотвращения, уловки оружия, уловки увертливости и применимое знание (Фокус Навыка [история]).

Известные заклинания колдуна (6/8/8/7/7/7/6/6/6; DC спасброска 16 + уровень заклинания): 0-й - *тайная метка, танцующие огни, обнаружение магии, обнаружение яда, звук привидения, рука мага, открыть/закрыть, читать магию, сопротивление*; 1-й - *маскировка себя, узнать зацита**, *магическая ракета, щит, истинный удар*; 2-й - *обнаружение мысли, блеск орла, нахождение объекта, защита от стрел, видеть невидимость*; 3-й - *анализ портала, яснослышание/ясновидение, необнаружение, языки*; 4-й - *замешательство, обнаружение наблюдения, наблюдение, зачарователь заклинания**; 5-й - *словать зачарование, контакт с другим планом, доминирование над персоной, полет над землей*; 6-й - *анализ двумера, знание легенд, превращение Тенсера*; 7-й - *великий тайный взгляд, великий телепорт, призматический спрей*; 8-й - *великие любопытные глаза, жуткое увядание, момент предвидения*; 9-й - *предвидение, рой метеоров, остановка времени*.

Языки: Селестиал, Общий, Ташултский, Юань-ти.

Имущество: *Лента переплета**, *медальон щита разума* (рассматривайте как *кольцо щита разума*), *драгоценный камень наблюдения, крылья полета, камни юн* (крутящийся, насыщенная пурпурная призма, лавандовый и зеленый эллипсоид), *микстура силы быка, 2 микстуры лечения легких ран*.

* См. "Магию Фаэруна".

Эбарнажи, Король Наджары

Эбарнажи, правящий Король Змей - мощная темная нага, забравшая себе уникальную корону наг, известную как Мергелевый Шпиль Наджары, в Году Орзмей (1295 DR), после несвоевременной смерти предыдущего правителя. Змеиный монарх устроил свое логовище в Змеиной Яме Сс'кханаджи, сопровождаемый Стражем Наджары и полудюжина наг-духов.

Хотя Эбарнажи сам по себе весьма мощен, его власть исходит прежде всего от силы его личности и его способности вдохновлять змеенарод Наджары. Нынешний Король Змей терпелив, но намного более честолюбив, чем его непосредственные предшественники. Эбарнажи поддержал формирование Культа Темной Наги (см. Наджару в Главе 7) в надежде пополнить запас заклинаний и магии, доступных элите Наджары, но ему все равно придется показать, что он намеревается делать после приобретения такого арсенала. Король Змей также поддерживает планы ниспровержения деревни Змеиный Капюшон медленными и устойчивыми средствами и восстановления контроля над разрушенным городом Сс'тхар'тисс'ссун, дабы провозгласить его Столицей Наджары.

Эбарнажи достиг его текущего положения, осторожно заключая союзы и сражая своих подчиненных и конкурентов друг с другом. Он и теперь не показывает признаков отказа от подобной тактики, даже при том, что она фактически может воспрепятствовать достижению его целей.

Эбарнажи, Король Наджары: Продвинутая темная нага колдун 3/нага-повелитель 5; CR 19; Огромная абберрация; HD 24d8+96 плюс 3d4+12 плюс 5d8+20; hp 265; Инициатива +1; Скорость 40 футов; AC 20, касание 9, застигнутый врасплох 19; Базовая атака +18; Захватывание +32; Атака +31 рукопашная (2d6+11 плюс яд, жало) или +21 дальнее касание (яд, слюна) или +25 рукопашная (3d8+9/19-20, +3 *безобразный полторный меч*); Полная атака +31 рукопашная (2d6+11 плюс яд, жало) и +26 рукопашная (1d6+8, укусы) или +21 дальнее касание (яд, слюна) или +25/+20/+15/+10 рукопашная (3d8+9/19-20, +3 *безобразный полторный меч*) и +26 рукопашная (2d6+8 плюс яд, жало) и +26 рукопашная (1d6+8, укусы); Пространство/досыгаемость 15 фт/10 фт; SA порабощение 2/день, яд, заклинания, выпивание раба 1/день; SQ увеличение последователей I, увеличение последователей II, темновидение 60 футов, обнаружение мысли, охраняемые мысли, иммунитет к яду, сопротивление зачарованию; AL LE; Спасброски: Стойкость +16, Рефлексы +15, Воля +20; Сила 22, Ловкость 13, Телосложение 18, Интеллект 16, Мудрость 15, Харизма 23.

Навыки и умения: Блеф +20, Концентрация +19, Дипломатия +24, Маскировка +20, Скрытность -7, Запугивание +25, Знание (тайны) +17, Знание (история) Чалтского Полуострова +10, Знание (религия) +11, Знание (история) Западного Сердцеземья +17, Слушание +18, Чувство Мотива +16, Колдовство +20, Обнаружение +18; Фокус Способности (яд), Настороженность, Колочее Жало, Боевое Колдовство, Смертельный Плевки, Увертливость, Сторониться Материалов, Продление Заклинания, Молниеносные Рефлексы, Фокус Навыка (Запугивание), Фокус Заклинания (зачарование), Плевок Ядом.

Порабощение (Su): Эбарнажи может пытаться поработить любое живущее существо в пределах 30 футов. Цель должна преуспеть в DC 32 спасброске Воли, или на нее будет воздействовать как будто заклинание *доминирование над персоной* (уровень заклинателя 15). Порабощенное существо повинует телепатическим командам Эбарнажи, пока не будет освобождено *удалением проклятия*, и оно может делать попытку нового спасброска Воли каждые 24

часа, чтобы освободиться. Контроль также нарушается, если Эбарнажи умирает или уходит от раба далее чем на 1 милю.

Яд (Ех): Укус или слюна, ущерб или контакт, Стойкость DC 28 или впадение в кошмарный сон на 2d4 минут.

Заклинания: Эбарнажи читает заклинания как колдун 15-го уровня.

Выпивание раба (Su): Однажды в день Эбарнажи может высасывать жизненную любого поработанного последователя в пределах 1 мили, как будто используя заклинание *вампирическое касание* (уровень заклинателя 5), за исключением того, что ему не требуется фактически касаться цели.

Увеличение последователей I (Su): Следующие заклинания автоматически функционируют как будто под воздействием умения Продление Заклинания, когда они наложены Эбарнажи: *выносливость медведя, сила быка, кошачья грация, блеск орла, хитрость лисы, мудрость совы*. Эти заклинания не занимают более высоких ячеек заклинаний и не требуют дополнительного времени чтения.

Увеличение последователей II (Su): Диапазоном следующих заклинаний автоматически становится "близко" (25 фт + 5 фт/2 уровня), когда они наложены Эбарнажи: *выносливость медведя, сила быка, кошачья грация, блеск орла, хитрость лисы, мудрость совы*.

Обнаружение мысли (Su): Эбарнажи может непрерывно использовать *обнаружение мысли* как заклинание (уровень заклинателя 9-й; Воля DC 28 - отменяет). Эта способность всегда активна.

Охраняемые мысли (Ех): Эбарнажи иммунен к любой форме чтения разума.

Спротивление зачарованию (Ех): Эбарнажи имеет +2 расовый бонус на спасброски против всех эффектов зачарования.

Известные заклинания колдуна (12/14/14/13/13/13/13/8; DC спасброска 16 + уровень заклинания): 0-й - *тайная метка, обнаружение магии, звук привидения, свет, рука мага, исправление, открыть/закрыть, ловкость рук, читать магию*; 1-й - *тревога, постигать языки, щит, летучий диск Тенсера, истинный удар*; 2-й - *сила быка, кошачья грация, блеск орла, защита от стрел, подъем паука*; 3-й - *рассеивание магии, огненный шар, заряд молнии, защита от энергии*; 4-й - *обнаружение наблюдений, устрашение, огненный щит, каменная кожа*; 5-й - *контакт с другим планом, доминирование над персоной †, частный санктум Морденкайна, телепорт*; 6-й - *сфера неуязвимости, превращение Тенсера, истинное видение*; 7-й - *великое наблюдение, меч Морденкайна*.

† Из-за Фокуса Заклинания (зачарование) DC спасбросков против этих заклинаний - 17 + уровень заклинания.

Имущество: +3 *безобразный полуторный меч, амулет могучих кулаков* +5, *руки наги* (см. "Магию Фаэруна"), *Мергелевый Шпиль Наджары, змеиная кожа естественного доспеха* +5 (как *амулет естественного доспеха* +5).

Терпенци, Страж Наджары

Костяная ха-нага, известная как Терпенци, была основателем и первым правителем Наджары, Королевства Змей. После смерти в битве с Теневым Королем в дни снижения Сс'тхар'тисс'суна его останки были превращены в костяную нагу, и он тысячелетиями охранял покинутый Город Фонтанов. Во время своей долгой жизни он получил значительную силу как нага-повелитель (см. Главу 12: Престиж-классы).

Сегодня Терпенци - злоеший Страж Наджары, поработанный волей каждого из череды королей-темных наг *Мергелевым Шпилем Наджары*. Костяная ха-нага крайне лояльна и царству, которое она основала, и монарху, носящему корону Наджары, хотя она постоянно старается вырваться из магического давления, навязывающего лояльность лидеру нагары. Ради этого Терпенци участвует в десятилетних заговорах по подрыву правления нагары, при этом не предавая правящего короля. Большинство этих заговоров включает в себя стимулирование предприимчивых Бесчешуйных заработать, напав на правящую нагару и уничтожив *Мергелевый Шпиль Наджары* - стараясь убедить их, что этот предмет угрожает безопасности западного Фаэруна.

Терпенци, Страж Наджары: Костяная фаэрунская ха-нага нага-повелитель 10; CR 33; Колоссальная нежить (увеличенная аберрация); HD 24d12+264 плюс 10d12+110; hp 221; Инициатива +22; Скорость 60 футов, полет 120 футов (совершенно); AC 40, касание 16, застигнутый врасплох 26; Базовая атака +23; Захватывание +47; Атака +34 рукопашная (4d6+8, кнут витков) и +32 рукопашная (2d8+4 плюс яд, жало) и +32 рукопашная (4d6+4 плюс яд, укус); Пространство/досигаемость 30 фт/20 фт; SA очаровывающий взгляд, сжимание 4d6+12, поработание 3/день, яд, заклинания, выпивание раба 3/день; SQ увеличение последователей I, увеличение последователей II, увеличение последователей III, способность хамелеона, уменьшение урона 15/эпический и 5/крушащий, темновидение 60 футов, полет, иммунитет к холоду, сопротивление заклинаниям 44, телепатия, черты нежити; AL LE; Спасброски: Стойкость +13, Рефлексы +29, Воля +29; Сила 27, Ловкость 38, Телосложение -, Интеллект 35, Мудрость 31, Харизма 36. Длина 120 футов.

Навыки и умения: Блеф +40, Концентрация +27, Дипломатия +48, Маскировка +40, Искусство Побег +41, Скрытность +33, Запугивание +47, Знание (история) +39, Слушание +37, Бесшумное Движение +41, Поиск +39, Чувство Мотива +37, Колдовство +39, Обнаружение +37; Боевое Колдовство, Продление Заклинание, Атака с Лета, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Вместимость Заклинаний, Молниеносные рефлексы, Максимизирование Заклинания, Мультиатака, Фокус Навыка (Запугивание), Фокус заклинания (зачарование), Превосходящая Инициатива, Ловкость с Оружием.

Увеличение последователей I (Su): Следующие заклинания автоматически функционируют как будто под воздействием умения Продление Заклинания, когда они наложены Терпенци: *выносливость медведя, сила быка, кошачья грация, блеск орла, хитрость лисы, мудрость совы*. Эти заклинания не занимают более высоких ячеек заклинаний и не требуют дополнительного времени чтения.

Увеличение последователей II (Su): Диапазоном следующих заклинаний автоматически становится "близко" (25 фт + 5 фт/2 уровня), когда они наложены Терпенци: *выносливость медведя, сила быка, кошачья грация, блеск орла, хитрость лисы, мудрость совы*.

Увеличение последователей III (Su): Следующие заклинания автоматически функционируют как будто под воздействием умения Продление Заклинания, когда они наложены Терпенци: *массовая выносливость медведя, массовая сила быка, массовая кошачья грация, массовый блеск орла, массовая хитрость лисы, массовая мудрость совы*. Эти заклинания не занимают более высоких ячеек заклинаний и не требуют дополнительного времени чтения.

Очаровывающий взгляд (Su): Взгляд Терпенци функционирует подобно заклинанию *массовое зачарование* против существ в пределах 90 футов (Воля DC 35 - отменяет).

Сжимание (Ex): Терпенци наносит 4d6+12 пунктов урона при успешной атаке захватывания против Огромного или меньшего противника.

Порабощение (Su): Терпенци может пытаться поработить любое живущее существо в пределах 30 футов. Цель должна преуспеть в DC 40 спасброске Воли, или на нее будет воздействовать как будто заклинание *доминирование над персоной* (уровень заклинателя 10). Порабощенное существо повинуется телепатическим командам Терпенци, пока не будет освобождено *удалением проклятия*, и оно может делать попытку нового спасброска Воли каждые 24 часа, чтобы освободиться. Контроль также нарушается, если Терпенци умирает или уходит от раба далее чем на 1 милю.

Яд (Ex): Укус, Стойкость DC 33, первичный и вторичный урон 1d4 Сила; Жало, Стойкость DC 33, первичный и вторичный урон 2d8 Телосложение.

Заклинания: Терпенци может читать заклинания как колдун 24-го уровня и может выбирать заклинания из клерического списка и из доменов Хаоса и Зла. Клерически заклинания и заклинания доменов считаются для него тайными.

Выпивание раба (Su): Трижды в день Терпенци может высасывать жизненную любого порабощенного последователя в пределах 1 мили, как будто используя заклинание *вампирическое касание* (уровень заклинателя 10), за исключением того, что ему не требуется фактически касаться цели.

Способность хамелеона (Ex): Терпенци гармонирует с окружающей средой, получая +8 бонус обстоятельств по проверкам Скрытности.

Полет (Su): Терпенци может летать, как заклинанием *полет*, со скоростью 120 футов с совершенной маневренностью. Эта способность предоставляет ему +6 бонус обстоятельств по проверкам Бесшумного движения при полете.

Телепатия (Su): Терпенци может связываться телепатически с любым существом в пределах 250 футов, которое имеет язык.

Черты нежити: Терпенци иммунен к влияющим на разум эффектам, яду, эффектам сна, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам и к любому эффекту, требующему спасброска Стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен. Он не подвержен критическим попаданиям, несмертельному урону, урону способности своим показателям физических способностей, иссушению способности, иссушению энергии, усталости, истощению или смерти от массивного урона. Он не может быть *поднят*, и *воскрешение* работает, только если он этого пожелает. Темновидение 60 футов.

Известные заклинания колдуна (6/10/9/9/9/8/8/8/8/2; DC спасброска 23 + уровень заклинания): 0-й - *тайная метка, обнаружение магии, звук привидения, свет, рука мага, сообщение, открыть/закрыть, ловкость рук, читать магию*; 1-й - *тревога, постигать языки, маскировка себя, доспех мага, магическая ракета*; 2-й - *блеск орла, защита от стрел, спектральная рука, отвратительный смех Таши †, касание идиотии †*; 3-й - *огненный шар, заряд молнии, ярость †, предложение †*; 4-й - *сокрушительное отчаяние †, взрывчатый каскад*, огненный щит, железные кости**; 5-й - *мрачный полиморф †, доминирование над персоной †, кошмар, стена силы*; 6-й - *цепная молния, великий героизм †, истинное видение*; 7-й - *великий тайный взгляд, безумие, меч Морденкайнена*; 8-й - *массовое зачарование монстра †, требование †, полярный луч*; 9-й - *рой метеоров, призматическая сфера, желание*.

† Из-за Фокуса Заклинания (зачарование) DC спасбросков против этих заклинаний - 24 + уровень заклинания.

Имущество: Амулет могучих кулаков +5, шлем тьмы.*

* См. "Магию Фаэруна".

Ящерицы (Lizards)

Подобно змеенароду, расы ящериц разнообразны и имеют немного общего, кроме своего варварского характера и своего наследия. Большинство их было создано саррукхами десятки тысяч лет назад - либо в качестве служителей, либо в качестве агентов, способных действовать вне зависимости от некущей повестки дня. Хотя саррукхи в течение расцвета своих империй создали сотни, если не тысячи других существ-ящериц, большинство их было убито конкурирующими расами или оказалось неспособно выживать в дикой местности. Те, что существуют и по сей день, выносливы, целеустремленны и враждебны.

Асаби (Asabis)

Асаби - гуманоиды-рептилианы, живущие в пустыне. Уроженцы Империи Истоссеффифил, стоявшей там, где теперь лежит пустыня Анорач, асаби все еще находятся в Великой Пустыне и под ней. Название "асаби" этим существам дали племена бедуинов. В более ранние времена они были известны как лаэрти - название, данное им нетерезами.

Асаби - воинственные существа с любовью к битве, несравнимой с большинством других рас. Они часто формируют наемные банды или вербуются на службу более мощными злыми существами.

Краткий обзор

Раса асаби охватывает две отдельных подрасы. Первая и самая обычная - стандартные асаби, вторая - жалохвосты. Обе они описаны в "Монстрах Фаэруна".

Описание

Типичный асаби любой подрасы имеет рост около 7 футов, и у него есть 9-футовый хвост, стабилизирующий его, когда он стоит. Он ходит вертикально, но сутулясь, раскачивающейся походкой. Члены асаби выступают из его извилистого тела под странными углами и перемещаются быстрыми, неуклюже выглядящими жестами. У его узкого черепа наклонный лоб, оканчивающийся выпирающими бровями. Его кожа, словно покрытая галькой, варьируется в цвете от коричневого до серого и более светлая на животе.

Стандартный асаби

Стандартные асаби - прежде всего воины. Они любят биться и приучены к дисциплине. Асаби счастливы биться за своих владык (если порабощены) или за того, кто платит им больше золота.

Жалохвост

Жалохвосты также естественно тянутся к битве. Они в общем мощнее, чем стандартные асаби, но также более хаотично ведут себя на поле битвы.

Расовая история

Подобно многим из чешуйчатых рас, асаби были созданы саррукхами перед падением их империй. Саррук разработали асаби специально для того, чтобы они боролись в их битвах. За тысячелетия после своего создания эти воинственные существа в общем не изменили своей фокустровки, и при этом они не распространились по всему Фаэруну, так многие другие разновидности.

Многие асаби, изначально лояльные саррукхам, таковыми и остались, когда их империи потерпели крах. Сегодня потомки тех лояльных асаби продолжают жить в том, что осталось от Истоссеффифила - а именно, в единственной подземной цитадели в катакомбах разрушенного Ореми. Шестьдесят древних саррукхов-личей, живущих в Склепе грезящих Ящериц, номинально управляют этим местом, в любое данное время активен лишь один из них. Тот, кто ответственен в настоящее время, прислушивается к асаби, считая их заслуживающими доверия, поскольку они пожелали остаться по своей воле. Эти асаби поддерживают мощную защиту против потенциальных вторгшихся. Асаби Ореми полагают, что их обязанность - защищать королей-личей и воевать за них, если возникнет потребность.

Другие асаби, некогда лояльные саррукхам, сбежали из подземелий, когда три империи были разрушены. Резкая жизнь причиняла разногласия, расколовшие группу, и в конечном счете несколько различных кланов асаби устроили себе дома в пределах Подземья. Многие из этих общин процветали, множились и завоевывали под землей новые территории. Другие были порабощены мощными владыками или предпочли использовать свой инстинкт войны в качестве наемников. Отряды асаби участвовали в многочисленных вооруженных конфликтах по всему Фаэруну. Один из известных примеров произошел в Году Башенки (1360 DR), когда Жентарим поднял в Анораче армию, включавшую в себя большое количество асаби. Их намерение состояло в том, чтобы поработить племена бедуинов и захватить контроль над торговыми маршрутами, но их плану помешал Арфист по имени Ландер и бедуинская ведьма по имени Руха, объединившие племена бедуинов и разгромившие армию Жентарима.

Большая группа асаби до недавнего времени была порабощена фазриммами. Эти рабы разума, как они назывались, были полностью под контролем своих владык, часто посылавших их против асаби, лояльных личам Ореми. После поражения фазриммов шейдами Эверески тысячи асаби, над которыми некогда доминировали, стали свободными и смогли стать наемниками. По неизвестным причинам большая группа их недавно объединилась и теперь ушла к Замерзшему Морю.

Перспектива

Асаби считают войну игрой, и они восхищаются убийством вражеских существ. Они понимают, что смерть - возможный результат жизни, посвященной войне, но полагают, что смерть на поле битвы - великопнейшее достижение, к которому может стремиться индивидуум. Такая смерть гарантирует асаби место во дворце богов.

Хоть асаби и восхищаются в войной, они не являются ненавидящими противниками. Они знают, что их ремесло заканчивается и их собственной смертью, и смертью их врагов, и они принимают этот результат как часть естественного цикла жизни. Когда союзы меняются и бывшие враги становятся новыми союзниками, они приветствуют своих прежних противников с распростертыми объятиями и вместе идут в битву. Асаби наживают себе пожизненных врагов лишь тогда, когда союзники предают их или когда они порабощены и вынуждены служить у жестокого владыки.

Общество асаби

Группы асаби часто селятся в маленьких деревнях или формируют большие наемные банды. Сообщество обычно возглавляет совет старших и военный вождь, оба они имеют одинаковую власть. Совет старших состоит из чернорабочих, представляющих небоевых членов группы, включая молодых, пожилых и родителей, в настоящее время растящих молодняк. Военный вождь получает власть, заключая союзы с воинами сообщества и затем беря командование. Большинство разногласий, возникающих между двумя центрами власти, решается мирно. Если проблема заходит в тупик, она выносится перед сообществом и решается голосованием.

Асаби Ореми решают разногласия немного иначе. Лич-саррукх, активный в данное время, улаживает любые споры, которые не удается решить совету старших и военному вождю. Личи предпочитают иметь дело со стандартными асаби, а не с жалохвостами, потому что первые обычно более интеллектуальны.

Отношения

Жалохвосты и стандартные асаби сосуществуют в одних и тех же общинах, хотя в типичном поселении одного типа всегда больше, чем другого. Эти две подрасы обычно свободно смешиваются и воспроизводятся друг с другом. Для каждого из потомков смешанной пары есть равный шанс стать членом любой из подрас.

В большинстве случаев в сообществе асаби на подрасу, находящуюся в меньшинстве, никакого клейма не навешивается. Однако, несмотря на относительное равноправие между подрасами, в поселениях жалохвостов порядка обычно меньше, чем в поселениях стандартных асаби, и их лидеры правят больше на эмоциях, чем на чувстве цели. Жалохвостов чаще можно встретить в высокоагрессивных военных бандах или в группах, предназначенных для действий на линии фронта, типа тех, что патрулируют вход в Склеп Грезящих Ящеров в Ореми.

Жизненный цикл

Самки-асаби откладывают яйца в защищенных защитах и ухаживают за ними, пока они не вылупятся. Молодняк растет маленькой группой асаби обоих полов, обучающей их методам войны. Состав этой группы текуч - взрослые асаби служат сообществу таким образом по очереди. Как только асаби достигает зрелости, он вводится в боевые силы.

Персонажи-асаби

Большинство персонажей-асаби предпочитает брать уровни бойца или варвара, хотя встречаются также рейнджеры, жулики и колдуны. Асаби, путешествующие с другими расами, часто становятся "мечами на продажу". Некоторые стандартные асаби готовы войти в человеческие цивилизации и учиться человеческим и гуманоидным культурам, и многие из них в конечном счете преодолевают свою злую природу. Однако, жалохвосты вероятнее всего останутся злыми и варварскими везде, где они служат. Члены этой подрасы обычно используются исключительно в качестве наемников, и они почти никогда не превышают эту функцию в пределах групп, к которым присоединяются.

Магия асаби

Асаби используют очень немного магии и магических изделий. Большинство колдующих асаби - клерики или колдуны. Последние обычно ценятся на поле битвы, хотя в остальном большинство их товарищей им не доверяет. Клерики - духовные лидеры и целители общин асаби, а также они считаются слишком ценными, чтобы рисковать ими на поле битвы. Кроме взрослых, ухаживающих за молодежью, клерики - единственные здоровые члены сообщества асаби, освобожденные от войны.

Асаби не разработали никаких заклинаний или магических изделий, уникальных для их расы.

Божества асаби

Различные общины асаби поклоняются различным божествам. Большинство почитает фрагменты Мировой Змеи, но фактически самое большое количество последователей-асаби имеет Семуани.

Мерршаулк

Асаби Ореми, служащие тем же самым саррукхам-личам, которые когда-то управляли Империей Исттоссеффифил, все еще цепляются за древние традиции и поклоняются Мерршаулку, старшему аспекту Ссета. Они готовы поклоняться боже-ству своих создателей просто из лояльности к этой расе.

Прихожане Мерршаулка должны регулярно исполнять пожертвования. Короли-личи предпочли бы для исполнения этого требования жертвовать асаби, так как никакие другие жертвы не будут столь удобны или доступны, но они боятся потерять лояльность своих защитников из-за столь оскорбительных приказов. Таким образом, они разработали компромисс. Хотя от асаби не требуют жертвовать собой во имя Мерршаулка, любой асаби, убитый при защите Ореми, считается жертвой. Если мирная жизнь затягивается, они приказывают асаби захватить других чешуйчатых существ для жертвований. Чаще всего они притаскивают троглодитов или лизардфолков из близлежащих пещер и глухих мест.

Семуани

Асаби, избежавшие властных фаэриммов, не имели бога, пока не были освобождены. Вскоре после этого они наткнулись на лизардфолка - клерика Семуани, и приняли это божество. Клерик-лизардфолк с тех пор покинул асаби, но множество жалохвостов из первоначальной группы взяло уровни клерика, дабы обеспечивать духовное лидерство группы. Такие клерики - истинный источник силы сообщества, так как это поколение не имело отношений с другими асаби.

Отношения с другими расами

Асаби приучены служить другим расам - в качестве рабов или наемников. Таким образом, они обычно уважительно обращаются со всеми интеллектуальными существами, которые не были идентифицированы как враги. По всему Анорачу большие количества асаби были захвачены в рабство группами типа фаэриммов и бехолдеров Ксун'Куорота. Порабощенные группы служат искренне, если их владыки хорошо с ними обращаются. Однако, если их начинают мучить, перегружать работой или иначе ими злоупотреблять, они стараются не только спастись сами, но и уничтожить своих владык. Многие жестокие военачальники, заставившие группу асаби работать, были удивлены, получив нож в спину от одного из своих "преданных" рабов.

Оснащение асаби

Асаби предпочитают стальное оружие и доспехи практически любым магическим изделиям. Большинство их умеет ковать металл, хотя у многих племен нет для этого ресурсов, и им приходится полагаться на грабеж.

Огненные тритоны (Firenewts)

Огненные тритоны живут в горячих точках, прежде всего в вулканических областях и пустынях. Эти двуногие чудовищные гуманоиды столь же воинственны, как асаби, но не настолько лояльны.

Краткий обзор

Хотя они отдаленно связаны с лизардфолками, огненные тритоны отличаются от множества других чешуйчатых рас, потому что они не были созданы саррукхами. Некоторые мудрецы говорят, что несколько лизардфолков забрели в Огненные Земли (область Подземья, находящаяся под Джунглями Чалта) и медленно преобразились в огненных тритонов, в то время как другие полагают, что эти существа были результатом магического экспериментирования.

Описание

Огненный тритон похож на двуногую ящерицу с длинным хвостом. Его руки когтисты, а "перевернутые" колени дают ему исключительную способность к бегу и прыжкам. Его кожа - пятнистая сепия, самая темная вдоль хребта и почти белая на животе. Его ящерицеподобное лицо гладко и лишено характерных черт, кроме больших, чернильно-черных глаз.

Воины-огненные тритоны носят доспехи и обычно бьются мечами или другим военным оружием. Они предпочитают верховой бой, и большинство использует в качестве скакунов гигантских страйдеров. Статистика огненных тритонов и гигантских страйдеров дана в "Монстрах Фаэруна".

Расовая история

Невзирая на обстоятельства их появления, огненные тритоны были порождены в Огненных Землях более 15,000 лет назад. Через какое-то время разбойничьи партии огненных тритонов вырвались на Пики Пламени через лавовые кратеры, соединяющие Сжигающую Трещину с вулканами над ней. Оттуда они распространились по окрестным джунглям. Если бы не вмешательство юань-ти, огненные тритоны вряд ли попали бы за пределы Чалта. В ранние дни Империи Змей юань-ти обнаружили огненных тритонов. Признав их способности к бою, юань-ти немедленно завербовали их, чтобы оценить своих новых знакомых на поле битвы. Огненные тритоны использовали тактику "молота и наковальни", размещая подразделение-приманку непосредственно перед своими врагами, а крупные силы - за пределами видимости. Как только враги подтягивались к приманке, основные силы ударяли с обеих сторон - и дыхательным оружием, и врукопашную. Тем временем меньшее подразделение засыпало противника стрелами. Эта тактика, прежде неизвестная на Фаэруне, оказалась весьма эффективной против вражеских налетчиков.

Ко времени падения Змей огненные тритоны распространились по всему Фаэруну. Великие армии империи распались, оставляя изолированные колонии огненных тритонов на всем протяжении континента. Хотя они могли уйти обратно на Пики Пламени, для большинства огненных тритонов уже прошло одно-два поколения с тех времен, когда они покинули свою наследственную родину, чтобы биться на стороне змеенарода. Некоторые вернулись, но большинство осело на других вулканических пиках по всему Фаэруну, и кое-кто устроил себе новый дом в пустынях. Со времени их переселения по континенту огненные тритоны были угрозой для путешественников и для тех, кому не посчастливилось жить рядом с ними. Их тактика неожиданности легендарна среди их врагов, но эти методы все еще остаются эффективными, так как враги не знают, где может произойти неожиданная атака. Так как большинство огненных тритонов живет на горных пиках, они обычно концентрируют свои набеги против других групп огненных тритонов, а также против других гуманоидов, типа гоблинов, орков и других горных существ. Огненные тритоны - постоянный источник преследования племен бедуинов пустыни Анорач, и недавно бедуины бросили немалые ресурсы на розыск поселений огненных тритонов и их уничтожение.

Легенда об Инферно

По традиции огненные тритоны используют в качестве скакунов гигантских страйдеров, живущих в Убежище Пламени на Туэрне. Однако, как им удалось заполучить их - остается лишь предполагать, так как никто из огненных тритонов никогда фактически не посещал это место. Согласно легенде, красный дракон Звездных Гор по имени Инферно когда-то искал маленьких огненных существ, которые служили бы ему. Понаблюдав во время одного из своих набегов за огненными тритонами Пиков Пламени и решив, что они вполне подходят на роль его подчиненных, он обратился к ним с предложением: в обмен на службу большой банды огненных тритонов он обеспечит колонию огромной грудой золота, которую жители смогут использовать для переплавки в статую Коссута. Огненные тритоны, видевшие верховых рыцарей и понявшие ценность верховых животных в бою, сделали встречное предложение. Если дракон сможет найти существо, на котором огненные тритоны смогут ездить и которое они смогут сами разводить, они дадут ему пятьдесят своих воинов. Инферно согласился и улетел искать подходящих существ. Несколько месяцев спустя он вернулся, неся огромный мешок, полный яиц гигантских страйдеров, которые он передал огненным тритонам вместе с указаниями по уходу за ними. Огненные тритоны дождались, пока гиганские страйдеры вылупятся, и быстро обнаружили их полноценность. В ответ они утвердили свое соглашение и выбрали пятьдесят воинов-огненных тритонов, последовавших за Инферно, которому они служили остаток своей жизни.

Перспектива

Несмотря на свое явно организованное общество, огненные тритоны - чрезвычайные садисты. Они восхищаются фактически любых существ, особенно - разумных типа людей и других гуманоидов. Огненные тритоны часто становятся врагами или конкурентами друг друга, борясь за активы, социальное положение или спутника жизни. Убийства в пределах любого из племен весьма обычны, хотя страх возмездия со стороны семейства убитого огненного тритона, клериков или даже повелителя предотвращает немало убийств. Самый целесообразный путь устранения конкурента - просто не помогать ему в битве, позволив ему погибнуть от рук противников. Когда это невыполнимо, следующий самый вероятный способ устранения - просто убить конкурента и спрятать или уничтожить его тело. Хотя все могут знать о вероятной судьбе пропавшего огненного тритона, стандартным предположением будет то, что он заблудился и не смог вернуться.

Общество огненных тритонов

Племена огненных тритонов, живущие в непосредственной близости друг от друга, почти никогда не бывают дружественными. В лучшем случае они игнорируют друг друга, в худшем - ведут жестокие войны. Фактически, огненные тритоны более вероятно будут вести войну с представителями своего вида, чем с другими ненавистными расами. Была ли объявлена война или нет, но величайшая честь, которую может достичь разбойничья партия огненных тритонов - найти палаты выведения конкурирующего племени и уничтожить яйца.

Типичным сообществом огненных тритонов управляет единственный повелитель - как правило, самый харизматичный индивидум племени. Первичная функция повелителя - планировать набеги, назначать воинов-огненных тритонов на различные торговые маршруты, и гарантировать, что субъекты должным образом обучены и готовы к бою. Хотя огненные тритоны постоянно бьются, если у них есть шанс, лишь у повелителя фактически есть власть объявить войну с врагами. Во многих случаях он может пожелать беспокойить врагов быстрыми набегами или другими действиями, требующими меньше ресурсов, чем полномасштабная война.

В то время как повелитель принимает основные решения для племени огненных тритонов, клерики Коссута присматривают за ежедневными делами. Эти духовные лидеры решают, которые из пленников - людей или гуманоидов - станут пищей, проявляют внимание к благосостоянию племени и предлагают лечение тем, кому оно необходимо.

Огненные тритоны предпочитают обедать гуманоидами практически всех видов. Они могут прожить на мясе жвачных животных, диких тварей или даже грызунов, но они обращаются к нему лишь в том случае, если их любимая еда совершенно недоступна. Если доступно много гуманоидов, огненные тритоны всегда сначала выбирают людей, эльфов, dwarфов, а уж затем других гуманоидов. У огненных тритонов есть традиция - жестокие мучения существо перед смертью делает их вкуснее. Как только мясо было приготовлено, клерики съедают самые сочные куски, а затем распределяют остальное среди других членов племени.

Социальные законы варьируются от племени к племени. Чаще всего наказуемые нарушения - убийство и воровство удовольствия. Хотя повелитель может при желании сам вершить суд, большинство слушаний о преступлениях проводят клерики племени. Смерть - самое обычное наказание для тех, кто признан виновным в нарушениях. Такие убийства обычно еще более зверские, чем пытки гуманоидов, намеченных в пищу. Осужденного огненного тритона мучают как минимум три дня. После того, как у него будут отрублены, разбиты или разрезаны различные части тела, огненного тритона обрабатывают сарсоном - травой, которую гигантские страйдеры любят до невозможности - и скармливают его собственному скакуну.

Отношения

Огненные тритоны выбирают пару по своему усмотрению в пределах своих племен, но такие отношения редко длятся долго. Амбиции этих существ и их склонность к предательству намного перевешивают их лояльность любому индивидууму. Аналогично, членство в отдельной военной банде всегда остается текучим, учитывая изменение мест встречи, когда стабильности группы угрожают разногласия.

Жизненный цикл

Разведение расы огненных тритонов - и трудное, и ненадежное. После того, как самка отложила яйца, они передаются на хорошо охраняемую территорию для выведения. Там они размещаются около кратеров с лавой или у других источников жара, гарантирующих, что они останутся в тепле. Как только яйцо начинает трескаться, младенец-огненный тритон должен вырваться на свободу в пределах 1 минуты, или его сочтут слишком слабым, чтобы выжить. Такая неудача считается знаком того, что Коссут недоволен племенем, так что присутствующий клерик жертвует несчастного молодого огненного тритона богу. Такие убийства редки, но фактически клерики сами устраивают подобные неудачи, чтобы закончить родословные своих врагов.

Магия огненных тритонов

Как раса, огненные тритоны не имеют никакого специфического таланта к тайной магии, так что они почти никогда не становятся волшебниками или колдунами. Однако, поскольку они являются набожными последователями бога Коссута, клерики - важный элемент их общества. Огненные тритоны редко создают новые магические изделия, хотя у их клериков есть несколько уникальных заклинаний (см. *прорыв, ракету лавы* и *всплеск лавы* в Главе 11).

Божества огненных тритонов

Тот факт, что огненные тритоны поклоняются Коссуту, а не какому-то из аспектов Мировой Змеи, поддерживает теорию, что они не были созданы саррукхами. Фактически огненные тритоны - одни из старейших и самых преданных приверженцев Пламенного Лорда. Хотя культы Коссута на Фаэруне обильны, бог, похоже, воистину благоволит к огненным тритонам. Их клерики учат, что Коссут наполнил огненных тритонов пламенем, когда освободил их от доминиона Мировой Змеи в глубинах Сжигающей Трещины.

В течение Времени Неприятностей Коссут появился в Сжигающей Трещине под Пиками Пламени и избрал в качестве своего аватара огненного тритона - черного стража по имени Чассан, повелителя местного племени. Коссут/Чассан повел огненных тритонов в зверскую войну с птерифолками Чалтенгара, и конфликт продолжался до тех пор, пока Кризис Аватаров не закончился. Коссут вернулся на планы, оставив после себя обугленный труп Чассана, но потом бог вознаграждал лояльность Чассана, позволив ему вернуться в свое племя в качестве смертельного пламени (версия рыцаря смерти; см. Чассан, ниже). Чассан, все еще возглавляющий племя Акк'та в соответствии с декретом Пламенного Лорда - один из немногих повелителей - огненных тритонов, также господствующих над клериками Коссута.

Огненные тритоны следуют большинству традиций, осуществляемых последователями Коссута в других местах Фаэруна. Они полагают, что их души отпущены огнем, что огонь является очищающей силой мультивселенной, и что лишь сильнейшие переживут пламя. Подобно другим последователям Коссута, огненные тритоны испытывают себя болью, но так как пламя - часть их сущности, им приходится для проверки своего характера выбирать другие формы. Таким образом, огненные тритоны часто проверяют достоинство своей молодежи, погружая их в холодную воду почти на минуту - настолько, насколько возможно. Тех, кто выдержит целую минуту погружения, не вскрикнув, считают достойным для вступления в духовенство Коссута. Тех, кто выдержит менее полминуты, жертвуют Коссуту, а остальные становятся воинами на службе повелителя.

В отличие от большинства преданных Коссута, огненные тритоны не делят свое духовенство на усики и горящие жаровни. Вместо этого одна-единственная группа, называемая Чашей из Латунни, занимается обиходом потребностей огненных тритонов и продвижением их в вере. Эти священники отвечают за замучивание и подготовку еду для племени, обеспечивают должный уход за яйцами и ведут огненных тритонов при молитвах и пожертвованиях.

В каждом из племен огненных тритонов есть золотой идол в форме Коссута. Странно, но хотя большинство полагает, что Коссут - огненный тритон, сделанный из живого пламени, золотой идол всегда похож на великую ящерицу. (Тот факт, что огненные тритоны были последними, кто рассматривал бога в течение Времени Неприятностей, говорит о том, что он мог и фактически обычно принимать эту форму). Золотые идола Коссута варьируются по размеру от племени к племени. В общем повелитель равномерно распределяет золото, полученное в набегах, среди членов племени, хотя клерикам обычно отдается большая его часть. Как только золота становится достаточно, они расплавляют его и переплавляют в нового, большего идола Коссута.

Огненные тритоны также играют роль в большей церкви Коссута. Несколько сотен лет назад три видных наемных банды огненных тритонов обратились к возглавляемому человеком отрасли церкви, предложив свои услуги. Церковь Коссута приняла их помощь, используя их в качестве охранников храма, а также как эскорт для духовенства в путешествиях. Эта договоренность длилась до тех пор, пока огненные тритоны не были введены в религию как стражи и живущие примеры владычества Коссута над огнем. С этого момента они стали намного более важным аспектом церкви. Теперь типичный храм Коссута защищен более чем сотней огненных тритонов и примерно половиной от этого количества гигантских страйдеров. Некоторые из этих огненных тритонов разводятся в церкви, другие вербуются извне. Огненные тритоны, желающие уйти, могут сделать это свободно в любое время.

Персонажи - огненные тритоны

Огненных тритонов нечасто можно встретить живущими среди других рас, и при встрече они почти всегда враждебны. Если все племя огненного тритона вырезано, выжившие могут присоединиться к местным наемным группам региона, так как их обычно не принимают в другие племена. Если есть выбор, такие огненные тритоны, как правило, присоединяются к злым группам, устраивающим набеги на цивилизованные области. Еще более редки, чем выжившие из утерянных племен - изгои, отвернувшиеся от Коссута и от общества огненных тритонов и выжившие, чтобы рассказать об этом. Эти редкие и уникальные огненные тритоны - обычно добрые или нейтральные, и некоторые из них даже заключают союзы с добрыми существами. Фактически, ходят слухи, что несколько огненных тритонов отвернулись от племен в Пиках Пламени и были впоследствии приняты куатлами.

Большинство огненных тритонов выбирает путь бойца, но некоторые из самых храбрых и самых здоровых становятся клериками.

Отношения с другими расами

Огненные тритоны считают других существ немногим более чем едой, и они печально известны своим садизмом и жестокостью. Военные партии огненных тритонов часто устраивают засады на путешественников и калечат вражеских верховных животных, чтобы замедлить и смутить своих противников, а затем устраивают неожиданную атаку. После победы в битве огненные тритоны часто продлевают острые ощущения охоты, позволяя некоторым из своих пленников сбежать, а затем выслеживая и отлавливая их. Скакуны огненных тритонов играют в этом ключевую роль, так как гигантские страйдеры могут выслеживать добычу нюхом и распознавать места, где побывала их добыча, до трех дней после того, как она оттуда ушла.

Оснащение огненных тритонов

Независимо от их местоположения на Фаэруне, большинство племен огненных тритонов держит нелетучих птиц, известных как гигантские страйдеры ("Монстры Фаэруна"), служащих им верховными животными. Яйца гигантских страйдеров держат там же, где и молодняк огненных тритонов, хотя им требуется даже больший жар, чем яйцам самих огненных тритонов. Вылупившись, каждые из гигантских страйдеров связывается с огненным тритоном, становясь его скакуном и другом до самой смерти. Огненный тритон в свою очередь растит и обучает существо и несет полную ответственность за его благосостояние. Гигантский страйдер продолжает служить владельцу даже после своей смерти, обеспечивая продовольствие, кости, из которых можно изготовить инструмент, и кожу для кожаных изделий.

Кхаасты (Khaastas)

Иногда принимаемые за мощных лизардфолков, кхаасты - экстрапланарные существа, аборигены Абисса. На своем домашнем плане и в Пустотах Гибели и Отчаяния (куда мигрировали многие из них) кхаасты - наемники и бойцы, насаждающие другим свою волю силой оружия. Однако, на Абер-Гориле они используют намного более осторожный подход, оставаясь на окраинах общества и взаимодействуя с аборигенами лишь для того, чтобы получить определенную информацию.

Краткий обзор

Кхаасты - кочевые по своей природе существа. Подобно многим другим расам ящеров, они разводились для войны и имеют необычайный талант к ее ведению. Если у них нет собственных врагов, они будут счастливы биться от имени кого-либо, пожелавшего нанять их.

Описание

Хотя физически и подобные лизардфолкам, кхаасты выглядят значительно внушительней. У них мелкая чешуя и у каждой есть индивидуальный красочный, вспыхивающий гребень, уникальный по цвету и форме. Их длинный мощный хвост используется скорее для балансирования, чем для боя. Статистика кхааст дана в "Фолианте Извергов".

Расовая история

Когда-то в отдаленном прошлом принц демонов Демогоргон создал кхааст в качестве служителей - а именно как воинов для своих армий. По мере того, как сила лорда демонов увеличивалась, множество демонов присоединилось к его армии, и лучшие и самые яркие из них быстро заняли руководящие посты. Эти демонические генералы сделали вывод, что кхаастами трудно командовать, и во многих случаях они не столь эффективны в битве, как истинные демоны. Когда они пожаловались Демогоргону, тот обдумал тысячелетнюю лояльную службу кхааст и в краткий момент великодушия решил освободить их.

Кхаасты не тратали времени впустую, заключив союзы с другими демоническими силами. Они предложили помогать защищать домены нескольких лордов-демонов в обмен на позволение охотиться там, и большинство тех, к кому они с этим обратились, сочли такую договоренность мудрой. Это создало тесные отношения между демонами и кхаастами, и в конечном счете обе стороны согласились помогать друг другу в случае нападения. Через какое-то время кхаасты стали особенно дружны с Сесс'иннеком, лордом-демоном, искавшим мантию божественности.

Когда саррукхи, пережившие падение Окоотианской Империи, разыскивали себе союзников в Абиссе, их взгляд упал на кхааст. Ошибочно предположив, что эти существа не мощнее лизардфолков, которых они сами создали на Фаэруне, саррукхи немедленно попытались поработить их. Мало того, что их усилия потерпели неудачу, но их попытка оскорбила кхааст настолько, что они немедленно объявили саррукхам войну.

Саррукхи обратились к тому немногочисленному подкреплению, которое они смогли собрать на Фаэруне, включая армию лизардфолков во главе с владыками-юань-ти, и война началась. Не понимая, что окоотианские саррукхи фактически были беженцами с Фаэруна, кхаасты разработали план по разращению того, что они сочли базой своих врагов в том мире. Они подали Сесс'иннеку прошение о помощи, и он послал демонов, чтобы те взяли под свой контроль племена лизардфолков по всему Фаэруну, которые, как считали кхаасты, поддерживали вторжение саррукхов. Хотя это вторжение демонов не оказало никакого эффекта на войну между саррукхами и кхаастами, демоны оставались там достаточно долго, чтобы широко размножиться с лизардфолками, рождая полуизвергских лизардфолков, известных как короли-ящеры (см. Короли-ящеры, ниже). Война тянулась столетиями, часто выхлестывая на некоторые из отдаленных планов. Хотя она давно стала для обеих сторон войной на истощение, она наконец обернулась в пользу кхааст правителем по имени Маадар'ил. Блестящий тактик, семейство которого было вырезано саррукхами, Маадар'ил оказался способен объединить против саррукхов несколько фракций кхааст. Наконец-то он привел свои силы к победе, сокрушив при этом оставшихся союзников саррукхов - юань-ти и лизардфолков. Победенные саррукхи вернулись в Окохт. Несмотря на свою победу, кхаасты возненавидели саррукхов, воспылав мстью за убийство столь многих из своего рода. Последовав за убегающими врагами на Фаэрун, чтобы завершить их уничтожение, они узнали, что раса в своем родном мире почти вымерла. Неспособные найти добычу, они вернулись в Абисс, где Маадар'ил установил декретом, что война не будет воистину выиграна до тех пор, пока последний из саррукхов не будет уничтожен. Ради этого он выпустил разведчиков-кхааст для сбора информации о саррукхах. Они вернулись с новостями о нескольких областях, где саррукхи существовали тысячи лет назад. Маадар'ил приказал армиям кхааст вторгнуться в эти области и уничтожить любых саррукхов, которых там найдут, но большинство этих сил вернулись без новостей и без новых следов.

Наконец Маадар'ил решил вернуть кхааст, которых он переправил на Фаэрун, и послать вместо них более цивилизованных и интеллектуальных членов расы для сбора информации. Несколько маленьких групп кхааст переправились к многочисленным точкам по всему Фаэруну, в конечном счете раскопав тропу, приведшую к их заклятым врагам. Последовали набеги, и хотя саррукхи сумели защитить свои цитадели на Фаэруне, они взволновались достаточно, чтобы ударить по рукам с Сетом. В обмен на помощь против кхааст они согласились помочь ему связать Сета, аспект Мировой Змеи, который они считают таинственным. Сет в качестве символа этого договора создал змееоборотней, а также обеспечил несколько крокодилов-оборотней от своего союзника Себека, послав их против кхааст. Эта помощь не дала кхаастам причинить саррукхам тяжкий урон, но нападавшие вынудили их отойти из многих из мест Окохта к подземному склепу Сар'Рукот. В этой цитадели они были защи-

щены не только своими миньонами, но и милями подземных туннелей. Хотя кхаасты продолжали выпускать разбойничьи партии, они больше не знали, где скрываются саррукхи, так что они начали наносить случайные удары по всей области в надежде, что они раскроются. Тем временем предательство окогианскими саррукхами Ссета сделало их врагами юань-ти и саррукхов Змей, желавших оставаться лояльными своему богу.

Саррукхи нанесли по кхаастам ответный удар, используя *полиморф*, чтобы обернуть убийцу-юань-ти в кхаасту и послать его в Пустоты Гибели и Отчаяния. Этот агент просочился в лагерь Маадар'ила и убил его, впрыснув яд ему в пищу. Кхаасты правильно предположили в этом руку саррукхов и возобновили интенсивность своих атак на Фаэруне. В настоящее время кхаасты и саррукхи находятся в безвыходном положении. Саррукхи сбежали на хорошо укрепленные позиции, а у кхааст есть лишь неопределенные зацепки к тому, где эта цитадель может находиться. Тем временем кхаасты все плотнее закрепляются на Фаэруне, где у них есть территории в Окогхе, Сердцеземье, на Недоступном Востоке и в Мулхоранде.

Перспектива

Кхаасты считают Фаэрун чрезвычайно вызывающим местом, где им приходится бороться со своими собственными инстинктами войны против коренных жителей при сборе информации, необходимой для выслеживания саррукхов. Так как большинство чешуйчатых рас необъяснимо отказывается предавать расу прародителей, перед кхаастами стоит задача - вытянуть эту информацию у гуманоидов и других цивилизованных существ Фаэруна - у групп, которые фактически знают о саррукхах очень немного.

Общество кхааст

Кхаасты всегда желали эксплуатировать слабость всякий раз, когда сталкиваются с ней - даже в пределах своего собственного вида. Вскоре после того, как они были освобождены Демогоргоном, они впали в ссору и почти поставили себя на грань исчезновения своей постоянной борьбой. Причины для такого конфликта варьировались от простой ненависти к товарищам до борьбы за власть, при которой конкурирующие фракции старались изгнать лидеров и взять контроль над различными племенами. Но кхаасты были неглупы, и когда они поняли, что от потерь в этой борьбе их ряды реденут, они установили в качестве метода разрешения споров ритуальный бой. Хотя кхаасты продолжают бороться и убивать друг друга, эта договоренность приводит к намного меньшему количеству смертей. Кроме того, поскольку ритуальный бой вынуждает каждую из кхааст вставать за себя при оскорблении, законов фактически не существует.

Однако, общество кхааст на Фаэруне имеет несколько другую форму. Поскольку кхаастам, живущим там, приходится сосредотачиваться на своей главной цели - уничтожении саррукхов, они обычно концентрируют свои боевые навыки на избавлении своих территорий от угрожающих существ, а не на участии в показательной битве друг с другом. Кроме того, выскомагический характер Абер-Торила вынуждает многих заняться обучением, на которое они иначе и не обратили бы внимания, просто для гарантии выживания.

Отношения

Кхаасты не питают особенной любви друг к другу при любых обстоятельствах, хотя они достаточно дисциплинированы, чтобы при необходимости присоединиться к войску. Они выбирают себе пару, основываясь прежде всего на боевом мастерстве. Хотя союзы обычно делятся всю жизнь, супруги редко подобны друг другу и проводят вместе очень мало времени. Истинная дружба столь же редка, так как любые персональные союзы обычно распадаются при первом же воспринятом оскорблении или при честолюбивой демонстрации силы. Однако, кхаасты чтят своих родителей и других зрелых родственников - хоть иногда и неохотно.

Жизненный цикл

В отличие от многих чешуйчатых рас, кхааст рождаются живыми, обычно в помете по три-четыре. В пределах года от рождения семейство каждой новорожденной дает ей украшенный скимитар мастерской работы, который она, как ожидается, будет хранить и использовать в битвах всю свою оставшуюся жизнь. Если клинок кхаасты оказывается потерян, ожидается, что она объяснит, почему скимитар ее рождения больше не с ней. Кхаасты начинают обучать свою молодежь биться с самого раннего возраста. Женщины расы столь же агрессивны, как и мужчины, и часто несут с собой в битву свою молодежь. В течение десяти лет, требующихся кхаасте для достижения зрелости, она изучает фехтование, использование доспехов и искусство ритуального боя. Как только кхааста достигает совершеннолетия, она должна биться в ритуальной битве до первой крови с равным того же возраста. Проигравший обязан победителю кровавый долг, или покровительство. Кровавый долг почти всегда возвращается в пределах первого года после битвы, и обычно это некий бой - чаще всего защита персоны победителя в течение набега. Поскольку неудача в такой обязанности означает немедленное изгнание из племени, молодые кхаасты готовы биться насмерть, чтобы отдать кровавый долг. Фактически каждая кхааста, достигающая совершеннолетия - боевой индивидуум. Поскольку немногие из них когда-либо достигают старого возраста, их истинная биологическая продолжительность жизни остается сомнительной, но большинство их умирает до достижения тридцати лет, а старшие обычно живут лет на десять дольше. Так как кхаасты полагают, что умереть от старости позорно, многие из старших занимают место в центре разбойничьих партий и предпринимают опасные миссии против своих врагов.

Траурные обряды

Когда кхааста погибает в бою, ее племя отмечает ее уход великим пиром. Одновременно с поглощением пищи тело сжигается на великом костре, и обугленные кости разбрасываются в неглубокой яме в могильном кургане племени - обычно это маленький холм в Пустотах Гибели и Отчаяния. Путешествие к могильному кургану для похорон мертвых - священная обязанность, предлагаемая в награду за известные достижения в бою, и не более пяти кхааст могут сопровождать любого из умерших индивидуумов.

Раз в год каждое племя кхааст устраивает шествие к своему могильному кургану. По прибытии племя проводит великий пир и жертвует в честь мертвых одного из своих пленников-врагов. Скимитар рождения каждой из кхааст, убитых в прошедшем году, передается следующему индивидууму, рожденному в этом семействе. Если нет молодежи, которая может получить клинок, имя семейства пишется на его рукояти, и скимитар оставляется в могильном кургане. Частенько на вершинах могильных курганов кхааст можно увидеть кольцо мечей, отмечающее, что клан более не существует.

Персонажи-кхаасты

Кхаасты, являющиеся частью больших сил, противостоящих саррукхам, почти никогда не покидают представителей своего вида. Кхаасты, с которыми можно столкнуться по отдельности, либо ищут информацию о местоположении саррукхов, либо являются изгоями, занявшимися использованием тайной магии. Кхаасты, ищущие цитадели саррукхов, обычно путешествуют группами по двое-трое, хотя иногда они действуют и в одиночку. Большинство их научилось говорить на Общем, чтобы общаться с цивилизованным народом, с которым они сталкиваются, но они в разговорах с уроженцами Фаэруна держатся отстраненно и весьма уклончивы в вопросах своего происхождения, никогда не разглашая своих целей или чувств к внешним проблемам. Некоторые скрывают свои поселения, другие часто перемещаются, чтобы избежать конфронтации с любыми аборигенами, способными попытаться уничтожить их.

Изгои - волшебники и колдуны - как правило, бродят, периодически попадая в опасные ситуации, пока в конечном счете не будут убиты или не попадут в группы наемников или других злых существ, ценящих их способности. Иногда кхааста окажется в компании добрых существ, которых она быстро отмечает как слабаков. Такие союзы обычно обречены на провал из-за трений в группе в связи с подобным отношением.

Магия кхааст

У кхааст нет естественной склонности к тайному колдовству - фактически, в Пустотах Гибели и Отчаяния практически не слыхали о кхаастах, способных использовать тайную магию. Обычно кхаасты при необходимости просто призывают для обеспечения магии своих демонических союзников. Демоны, как правило, отзываются на такие призывы больше из ненависти к любым существам, с которыми бьются кхаасты, чем из какой-либо лояльности к своим союзникам.

Однако, война с саррукхами заставила кхааст в некоторой степени пересмотреть свои взгляды. Их стратегия размещения почти постоянных поселений на Фаэруне при совершении набегов на цитадели саррукхов с их домашнего плана создала потребность в магии, позволяющей им перемещаться между планами. Поначалу такой магией их обеспечил Сесс'иннек, но с тех пор они также приобрели большое количество магических изделий, позволяющих планарные путешествия.

На Фаэруне начинают появляться кхаасты-волшебники и другие, владеющие тайной магией. Но поскольку кхаасты по природе своей суеверны, тех, кто научился использовать магию, часто отвергают их племена по возвращении в планарный дом. Эта практика привела к тому, что несколько маленьких групп кхааст устроили свои дома на Фаэруне. Такие изгои обычно находят себе работу в наемных бандах других рас, но некоторые обнаружили племена лизардфолков и устроились в них в качестве шаманов.

Божества кхааст

Кхаасты уважают демонического Сесс'иннека, а не фактическое божество. Поклонение Сесс'иннеку - скорее инерция такового предыдущих поколений кхааст, чем какое-либо фактическое почитание со стороны тех, кто живет сейчас.

Кхаасты не особенно религиозны, что вполне устраивает Сесс'иннека, пока они выполняют минимальные требования, сформулированные им - а именно, определенное количество жертв в его имя. Кхаасты жертвуют Сесс'иннеку примерно одного из десяти пленников. Клерики есть, хоть они и не получают свои заклинания от Сесс'иннека, и их ценность измеряется скорее уж их способностью биться и возвращать здоровье раненым, чем духовным руководством, которое они могут обеспечить.

С другой стороны, кхаасты уважают своих предков почти как богов. Каждая кхааста изучает имена и дела прошлых поколений, которые способны вспомнить старшие члены клана. Такая информация передается изустно и никогда не записывается. Идя в битву или сталкиваясь с неким другим испытанием, кхаасты призывают не покровительство Сесс'иннека, а благословление своих предков. Периодически каждый клан исполняет церемонии воспоминания, чтобы почтить жизни своих предков.

Отношения с другими расами

Несмотря на свой врожденно порочную природу и традиционно короткий характер, кхаасты не проводили атак на цивилизованные области Фаэруна. Фактически, они заботились о поддержании дружественных отношений со всеми цивилизованными существами, с которыми сталкивались, дабы предотвратить разделение своих сил на локальные конфликты. Несколько оркских племен, выгнанных со своих территорий новоприбывшими, попытались нанести ответный удар, но их атаки оказались дорогостоящими и неэффективными.

Оснащение кхааст

Помимо мечей своего рождения, кхаасты ценят прекрасное оружие и доспехи выше всего остального. Хотя кхаасты редко делают свои собственные магические изделия, многие носят магическое оружие или доспехи, забранные у врагов или полученные в качестве подарков от их демонических союзников.

Короли-ящеры (Lizard Kings)

Короли-ящеры (или королевые-ящеры, как называют самок) - полуизвергские лизардфолки, принявшие лидерство в многочисленных племенах лизардфолков по всему Фаэруну. Жестокие, хаотичные и злые, они насаждают свою власть, ведя войны с окрестными поселениями. Большинство королевей-ящеров стремится победить конкурирующие племена лизардфолков и поработить их под своим правлением. Поскольку они поклоняются демону Сесс'иннеку, короли-ящеры признают в кхаастах потенциальных союзников и помогают им, если их позовут.

Краткий обзор

Племена лизардфолков под управлением королевей-ящеров обычно более продвинутые, чем таковые без подобных лидеров. Как правило, они используют более высокие технологии, делая свое оружие и доспехи из стали, а не из естественных

материалов. Такие племена в общем формируют постоянные поселения с каменным или деревянным жильем, а не бродяжничают по диким местам, как кочевники. Их тактика в бою также более организована, позволяя им держать строй и использовать ловушки для своего преимущества. Лизардфолки под управлением короля-ящера с большей вероятностью будут иметь классы персонажей, чем другие представители их вида.

Описание

Король-ящер похож на лизардфолка, но может иметь любую из нескольких демонических особенностей, типа пылающих красных глаз, дополнительных хребтов, слишком длинных рук, длинных клыков или дополнительных чешуйчатых обочек. Все индивидуумы различны, в зависимости от их точного наследия. Статистика короля-ящера дана ниже.

Расовая история

Короли-ящеры возникли на Фаэруне, когда демон Сесс'иннек, стараясь помочь кхаастам в их войне против саррукхов, послал своих меньших демонов на Фаэрун, чтобы взять под свой контроль столько племен лизардфолков, сколько возможно. Лизардфолки сопротивлялись даже меньше, чем предполагал Сесс'иннек, быстро склоняя к воле демонических завоевателей. Некоторые из племен даже начали поклоняться демонам как богам. Демоны размножались с лизардфолками ради своего развлечения, убивая любое потомство, стоило ему появиться.

Время шло, а война между кхаастами и саррукхами все не кончалась, так что Сесс'иннек приказал демонам поставить лояльных существ, отвечающих за каждое из племен, и возвращаться в Абисс. Никого из лизардфолков не сочли подходящим на такую роль, поскольку они обычно часто меняли союзы, особенно когда их союзники не было поблизости, чтобы напомнить им об их обязательствах. Таким образом, демоны решили позволить жить нескольким из представителей своего полуизвергского-полулизардфолкского потомства. Затем этих так называемых королев-ящеров поставили отвечать за племена, которыми управляли демоны. Подобно своим демоническим родителям, короли-ящеры скрещивались с представителями подконтрольных племен, производя и кое-какое подобное себе потомство, и несколько нормальных детей-лизардфолков. Однако, они не убили все свое прямое потомство, пожелав гарантировать обеспечение своего рода. Лизардфолки не отвергли королев-ящеров, и племена под их управлением процветали и становились все более продвинутыми. Новости о них распространились по другим племенам, в том числе и на много миль, и члены их стали завидовать. В результате многие молодые короли-ящеры были похищены и возвращены, а потом поставлены отвечать за выросшие их племена. Хотя короли-ящеры не возражали против того, что их потомство приведет еще больше лизардфолков под контроль Сесс'иннека, они иногда теряли при таких набегах своих самозваных наследников. Последовал период общей войны. Так как племена лизардфолков без королев-ящеров практически никогда не делали такого шага вперед, как с ними, большинство конфликтов выливалось в резню более слабого племени и поглощение любых выживших племенем-победителем.

В свое время эта череда маленьких войн завершилась, многочисленные меньшие племена исчезли, и короли-ящеры стали еще сильнее. Племена лизардфолков, существовавшие за пределами сферы влияния королев-ящеров (более половины населения лизардфолков Фаэруна), не были вовлечены в войны, и их общество осталось таким же, как и прежде.

Перспектива

Сильные, жестокие и часто деспотичные, короли-ящеры объединяют в себе худшие черты лизардфолков и демонов. Но, хоть в их жилах и течет демоническая кровь, они чувствуют ответственность за порученные им племена. Их абисское наследие дает им амбиции, интеллект, предвидение и власть для поднятия племен из дикости и для создания стабильной, выносливой цивилизации. Короли-ящеры редко покидают племя с тех пор, как начинают править им, и их хаотичный характер почти никогда не выражается в охоте к перемене мест.

Общество королев-ящеров

Общество королев-ящер неразрывно переплетено с таковым обычных лизардфолков, с несколькими известными отличиями. Из-за их жадного аппетита к людям лизардфолки их племен постоянно устраивают набеги на караваны и пытаются захватывать путешественников, проходящих через близлежащие области. Короли-ящеры прилагают все усилия, чтобы держать такие набеги подальше от цивилизованных областей, понимая, что если рассказы о них дойдут до человеческих городов, эльфийских поселений и дварфских цитаделей, они и их народ будут выслежены и либо принудительно вытеснены, либо просто уничтожены.

В обычных племенах лизардфолков более сильные силой управляют более слабыми. Короли-ящеры очень хорошо вписываются в эту систему, так как их увеличенная сила делает даже слабейших представителей их вида более мощными, чем самый сильный взрослый лизардфолк. Если сильнейший из лизардфолков племени оказывается мощнее своего короля-ящера, ожидается, что лизардфолк поддержит короля-ящера. Если лизардфолк попытается захватить власть, духовенство Сесс'иннека и большинство элитных воинов-лизардфолков быстро задавят потенциального узурпатора. Никто никогда не слышал, чтобы лизардфолк нанес поражение королю-ящери в персональном бою.

Лишь один закон объединяет королев-ящеров - каждое племя может иметь лишь одного правящего короля-ящера и одного взрослого короля-ящера - наследника. До принятия этого закона молодые короли-ящеры, не избранные наследниками, иногда поднимали восстания, ломавшие их племена и напрасно тратившие жизни, а другие покидали свои племена лишь для того, чтобы потом вернуться и начать действовать наперекор.

По своей природе лизардфолки более учтивы по отношению к другим лизардфолкам, чем по отношению ко многим другим чешуйчатым расам. Племена под управлением королев-ящеров ничем не отличаются, хотя обычно они более воинственны. Даже будучи недовольны правлением короля-ящера, они почти никогда не поднимают против него мятежей. Просто сильным индивидуумам слишком легко возглавить лизардфолков, и у них не хватает сил организовать против короля-ящера, при этом не возбудив у него подозрений, что что-то не так. Большинство лизардфолков, попавших извне в племя, управляемое королем-ящером, никогда не получает такого же отношения к себе, как аборигены. Прибывшие последними обычно оказываются первыми, кого посылают на защиту поселения от вторгшихся. Единственное исключение - воин-лизардфолк, показавший свою доблесть на поле боя или сделавший нечто для спасения членов племени. Таким новоприбывшим предоставляется некоторая степень уважения, хоть и неохотно.

Отношения

Короли-ящеры женятся на обычных лизардфолках. Потомство таких союзов обычно поровну делится между королями-ящерами и стандартными лизардфолками. Короли-ящеры могут иметь несколько жен, компанией которых они наслаждаются, но такие существа все равно воспринимаются как меньшие.

Жизненный цикл

Короли-ящеры вылупляются из яиц, точно так же, как и обычные лизардфолки. Однако, яйца королев-ящеров обычно хранят отдельно, поскольку маленькие короли-ящеры обычно съедают своих родных братьев - особенно тех, которые оказываются нормальными лизардфолками. Большинство потомства короля-ящера начинает бороться за статус в самом раннем возрасте. Молодые короли-ящеры рвутся в бой, как только окажутся способны на это, часто опрометчиво, и многие из них оказываются убиты врагами. Выжившие продолжают участвовать в боях всякий раз, когда это возможно, чтобы проявить свой характер, зная, что лишь сильнейшие из их числа в конечном счете выживут.

По достижении зрелости оставшееся потомство королев-ящеров собирают на Церемонии Избрания, и их оценивает текущий правитель племени. Того, кого он сочтет самым сильным и более пригодным для управления, называет наследником; остальных племя жертвует во имя Сесс'иннека и съедает. Единственное исключение - король-ящер, еще до достижения зрелости решивший стать клериком Сесс'иннека, а не племенным лидером. Несмотря на тот факт, что подобный выбор потенциально мог бы спасти жизни бесчисленных королев-ящеров, он случается довольно редко из-за силовых и высокомерных тенденций этих существ.

Персонажи - короли-ящеры

Так как большинство королев-ящеров управляет племенами лизардфолков, они обычно не подходят в качестве игровых персонажей. Однако, молодые короли-ящеры, еще не подвергшиеся Церемонии Избрания, могут ринуться в битву, стать пленниками и затем быть перевоспитаны и выпущены в мир. В таких редких случаях король-ящер фактически может путешествовать вместе с другими расами.

Другое соображение - необычные диетические потребности короля-ящера. Одно лишь то, что он оторван от своего племени, не подразумевает, что его жажда человеческой плоти просто исчезнет - ему все равно необходимо съесть интеллектуальное гуманоидное существо раз в неделю, или он получит 1 пункт урона Телосложения. Это принуждение - эффект контроля, который Сесс'иннек имеет над королями-ящерами, и его нельзя отменить без использования *ограниченного желания, желания или чуда*.

Магия королев-ящеров

Большинство королев-ящеров использует магические изделия, полученные в качестве дани от побежденных племен или завоеванные в бою. Однако, некоторые делают их сами, хотя племенные клерики снабжают королев-ящеров лечащими изделиями.

Божества королев-ящеров

Короли-ящеры поклоняются демону Сесс'иннеку. Поскольку большинство их - не клерики, они назначают священниками и шаманами своих племен лизардфолков, чтобы те позаботились о духовных потребностях их народа. Все члены племени, управляемого королем-ящером, должны поклоняться Сесс'иннеку и никому иному. Но Сесс'иннеку для получения истинной божественности необходимо все больше прихожан, так что короли-ящеры стараются увеличить количество последователей своего покровителя. Когда племя расширяется в связи с завоеваниями, выжившим предлагают выбор - присоединиться к победившему племени и поклоняться Сесс'иннеку или умереть. Клериков противостоящих вер убивают сразу.

Сесс'иннек требует регулярных жертв во имя себя, но практически ничего кроме этого. Поскольку эта простая форма поклонения не так уж отличается от практикуемой преданными Мировой Змее, лизардфолки других племен зачастую легко переходят к поклонению Сесс'иннеку. Тех, у которых возникают трудности с переходом, жестоко избивают до тех пор, пока их вера не "усилится". Тех, кого застают за поклонением другому божеству после провозглашения ими перехода, приносят в жертву.

Тяга королев-ящеров к поеданию плоти существ с Материального Плана поддерживается религиозной церемонией. Два раза в неделю король-ящер проводит ночную церемонию, при которой пленника приносят на возвышение в храме. Жертву во время церемонии плотно защищают и держат в сознании. Клерики приводят племя на молитву Сесс'иннеку. Пока лизардфолки продолжают петь и молиться, сердце жертвы вырывают из груди и еще бьющимся передают королю-ящеру на съедение. Затем клерики делают труп, предоставляя большую его часть королю-ящеру.

Лизардфолки, склонные к божественной магии, часто становятся друидами. Хотя лизардфолки-друиды не под запретом, короли-ящеры настоятельно поощряют преданность Сесс'иннеку. Таким образом, лизардфолки, идущие друидским путем, обычно являются отраслью духовенства Сесс'иннека, и их расхожие способности объясняют остальной части лизардфолков как "следование другим путем веры". По правде говоря, они почитают своих божеств настолько же, насколько остальная часть лизардфолков почитает Сесс'иннека, но остаются с духовенством для получения поддержки короля. Друиды-лизардфолки, высказывающиеся против этой искусственной структуры, вызываются королем-ящером и духовенством Сесс'иннека, затем быстро подчиняются, жертвуются и съедаются.

Отношения с другими расами

Короли-ящеры рассматривают людей, эльфов, дварфов и других гуманоидов как продовольствие, а не как союзников или соседей. Большинство чешуйчатых существ в племенах, управляемых королями-ящерами, в качестве союзников также не приветствуется. Поскольку короли-ящеры не поклоняются какому-либо из аспектов Мировой Змеи, они считают любых существ, делающих это, врагами племени. Хаасты, также поклоняющиеся Сесс'иннеку, считаются элитными солдатами, бьющимися за то же самое. Короли-ящеры могут позволить торговлю с огненными тритонами, и между двумя расами могут формироваться краткосрочные союзы, чтобы разобраться с угрозой со стороны других видов. Но короли-ящеры боятся элементной природы огненных тритонов, так что они держат таких союзников подальше от горячих изделий и построек.

Оснащение королей-ящеров

Короли-ящеры всегда используют лучшее из доступного оснащения, обычно качества мастерской работы или выше.

Троглодиты и трены (Troglodytes and Trens)

Троглодиты и трены - похожие существа, живущие в одной и той же окружающей среде и часто обитающие вместе в одних и тех же поселениях. Они предпочитают холодные, сырые области глубоко под землей.

Краткий обзор

Саррукхи Мхайршаулка создали троглодитов для исследования подземных областей и для охраны своих подземных цитаделей от налетов рас Подземья. Трены были магически увеличенным результатом селекционных экспериментов юань-ти по скрещению троглодитов и лизардфолков, имевших место уже после падения саррукхов.

Обе расы регулярно атакуют существ, проходящих по их территории. Трены бьются в первой линии, связывая действия своих противников занаяла, в то время как троглодиты издалека бросают дротики или используют другое дальнобойное оружие.

Троглодиты, с которыми можно столкнуться без тренов, обычно готовят своим противникам засады. Их первые ряды атакуют дубинками, в то время как другие замыкают противников с флангов и атакуют естественным оружием. Тем временем троглодиты-метатели дротиков пытаются поразить любых врагов, пытающихся использовать магию.

Трены, с которыми можно столкнуться без троглодитов, обычно предпочитают против своих врагов лобовую атаку вооруженным оружием, в то время как стрелки за ними целятся в тех противников, которые кажутся самыми уязвимыми.

Описание

Эти две расы физически очень похожи, хотя трены обычно более сильны, более внушительны и менее умны. Троглодиты ниже, чем типичные люди, и имеют длинные руки. Они ходят вертикально на приземистых ногах, у них длинный, узкий хвост, которые они используют для балансирования. Трены слегка крупнее, чем троглодиты, но намного более мускулисты. Их хвост длиннее и шире, а члены более пропорциональны по отношению к телу. Статистика троглодита дана в "Руководстве Монстров", статистика трена представлена ниже.

Расовая история

Саррукхи Мхайршаулка первоначально использовали троглодитов для исследования области Подземья, ныне называемой Змеинными Глубинами. Эти агенты вернулись с полезными сообщениями о цивилизациях аболетов, иллитидов и других существ, потенциально способных угрожать саррукхам. Встревоженные этой информацией, саррукхи послали троглодитов в глубины подземелья, чтобы они действовали как стражи и предупреждали, если появятся крупные силы вторжения.

Жители Подземья были в конечном счете сочтены незначительной угрозой и отвергнуты, так как оказались неспособны сотрудничать в достаточно больших группах, чтобы устроить заметное вторжение против саррукхов. Было сделано несколько попыток захватить территории саррукхов, но все они провалились благодаря своевременным предупреждениям троглодитов. Когда империя саррукхов наконец пала, троглодиты ушли из Мхайршаулка в глубины. Оттуда они распространились по большей части Фаэруна, основав поселения около подземных источников воды, чтобы иметь возможность охотиться на различных диких существ, живших в Подземье. Их поселения процветали настолько, что троглодиты в конечном счете стали считаться одними из самых обычных существ Подземья.

Когда юань-ти поднялись под предводительством Ссета, они стали искать расу служителей, способную помочь им стать новыми владыками Фаэруна. Много групп троглодитов было окружено и вынуждено служить в армиях Змей. Вскоре, однако, стало ясно, что хотя троглодиты и были успешны в Подземье, их физическая сила оставляла желать много лучшего. Таким образом, юань-ти бросили свои попытки изменить их. Магия саррукхов, позволявшая преобразование чешуйчатых существ в другие формы, давно была утеряна, так что юань-ти скрещивали самых сильных троглодитов с самыми мощными лизардфолками и ежедневно обрабатывали яйца заклинанием *сила быка*. Результатом стали трены - существа, физически более мощные, но менее интеллектуальные, чем любая из их родительских рас.

Юань-ти использовали тренов для защиты и расширения Змей. После его падения многими тренами обменивались с другими мощными существами - и за благоволение, и за магию. В конечном счете запах тренов оказывался для их новых владык слишком неприятным, так почти все они были освобождены. Юань-ти также сохранил себе в услужении большое количество тренов.

Трены, отпущенные из услужения, сформировали наемные группы, многие из которых ищут троглодитов для службы. Троглодиты поначалу были подозрительны, но когда стало очевидно, что трены готовы следовать за лидерами-троглодитами и не пытаются взять под свой контроль поселения, они были приглашены и плотно прижились во многих из общин троглодитов.

Перспектива

И троглодиты, и трены воспринимают мир как холодное и враждебное место, полное существ, готовых их уничтожить. Эта точка зрения не то чтобы неправильна, так как их ненавидят существа и доброго, и злого мировоззрения из-за их бессмысленных атак. Похоже, что единственная раса, как-либо использующая их - юань-ти, и враэл оло в общем предпочитает тренов, потому что они более способны в битве. Отвергаемые практически всеми остальными существом из-за их относительной слабости и подавляющего зловония, троглодиты наслаждаются изоляцией и стараются уничтожить любых других интеллектуальных существ в пределах своей досягаемости. Поскольку и троглодиты, и трены в прошлом были расами-служителями, они предпочитают следовать за самым мощным существом, готовым управлять ими. Так как большинство других существ избегает их, обычно их лидеры - самые сильные из представителей их собственного вида.

Общество троглодитов и тренов

Племя троглодитов следует за самым мощным индивидуумом - самцом или самкой. Этот вождь назначает следующих за ним по мощи воинов в качестве подруководителей, в свою очередь возглавляющих банды воинов при набегах. Вождь управляет племенем, пока либо не будет убит в битве, либо пока его здоровье не упадет до уровня, при котором он окажется неспособен эффективно биться. В этот момент племя выбирает нового лидера, часто отказываясь от всех старых подруководителей в пользу более молодых воинов, недавно показавших себя в битве.

Невоюющих членов в обществе троглодитов немного. Женщины бьются бок о бок с мужчинами и не менее свирепы. Молодежь присоединяется к разбойничьим партиям, состоящим из двадцати-тридцати троглодитов, как только будет способна держать оружие. Однако, в каждом племени есть обозначенные охотники и собиратели. Эти троглодиты редко участвуют в боях в первой линии. Вместо этого они выслеживают добычу в Подземье, возглавляют стаи воинов в охотничьих экспедициях или приносят племени продовольствие, когда они не заняты набегами.

Логовища троглодитов - обычно пещеры или подземные каверны со множеством палат, в которых троглодиты могут свободно перемещаться. Большинство их обычно заполнено разнообразными отходами и грязью, и во многих есть пруды застойной солоноватой воды. Троглодиты, помимо вождя, не считают своим домом какую-либо определенную часть логовища, и каждую ночь располагаются на ночлег в другой комнате, окруженные другими соплеменниками.

Отношения

Троглодиты остаются со своими парами, пока живы, но берут новых, если овдовеют, что случается частенько. Троглодиты и трены могут свободно жениться между собой, не неся в связи с этим никакого клейма. Близкая дружба между индивидуумами редка, но каждый из троглодитов считает всех членов племени своей семьей.

Жизненный цикл

После того, как самка троглодита откладывает яйца, они убираются в кожаную сеть и помещаются для инкубации в водный путь, принадлежащий племени. За день-два до вылупления троглодиты вынимают яйца из воды и просушивают их, чтобы скорлупа стала достаточно ломкой и молодой смог пробить ее.

Когда троглодиты скрещиваются с тренами, у каждого из потомства есть равный шанс принадлежать любой из рас. Тренов немедленно отделяют от троглодитов, чтобы не дать им неосторожно повредить растущих троглодитов своей большей силой.

Молодняк и тренов, и троглодитов выращивается всем племенем, а не биологическими родителями. Молодежь может ходить и держать оружие в двухлетнем возрасте. С этого момента и до достижения зрелости им дают учебное оружие и поощряют их бороться друг с другом. Когда они становятся старше, им дают стальное оружие и посылают в охотничьи экспедиции вместе с охотниками племени.

Большинство троглодитов в конечном счете погибает в бою. Тех, кто не погиб, считают старшими племени и ценят за мудрость, накопленную ими за эти годы. Один из таких старших обычно выбирается в качестве советника вождя.

Траурные обряды

После каждой битвы троглодиты собирают своих мертвых для последнего благословения их клериками племени. Затем трупы поедаются в церемонии, называемой "Возрождение", при которой мясо умерших возвращается в племя.

Персонажи - троглодиты и трены

Из троглодитов и тренов получаются интересные персонажи. Мало того, что их запах бьет по чувствам даже самых равнодушных рас, но и их склонность к поеданию убитых жертв может поднять против них цивилизованные расы. Однако, некоторые персонажи готовы принять их в приключенческие партии. Они могут почувствовать, что выгоды запаха перевешивают отрицательные аспекты путешествия со столь противно пахнущим существом или просто могут не иметь обоняния.

Троглодиты чаще всего продвигаются в классе клерика, хотя многие желают быть бойцами. Их штрафы к Интеллекту и Ловкости не устраняют автоматически персонажей-жуликов или волшебников, но культура и недостаток взаимодействия с такими классами персонажей гарантируют, что большинство троглодитов не берут уровни в них. Троглодиты, отделенные от своих подземных поселений, часто заинтересовываются новыми типами существ, которых они встречают, так что для них могут найтись и иные пути.

Трены - чаще всего варвары или монахи, хотя при желании они могут брать и другие классы. Класс волшебника для трена труден из-за его -4 штрафа Интеллекта.

Магия троглодитов и тренов

Члены этих двух рас редко изучают тайную магию, и даже клерики достаточно редки. Таким образом, троглодиты и трены никогда не разрабатывали новых заклинаний или собственных магических изделий.

Божества троглодитов и тренов

Так как троглодиты были изначально созданы саррукхами, они с самого начала почитали аспект Мировой Змеи. После падения империй саррукхов они изменили свое поклонение на вздутого Лаогзеда. Это грязное божество (верят, что отчасти демон) существует исключительно для потребления еды, а именно - чего-либо из плоти и крови, что можно проглотить. Лаогзед предпочитает глотать свою еду целиком, чтобы чувствовать, как она шевелится, пока он переваривает ее.

Любовь к еде проникает в поклонение Лаогзеду, и причина для пира - все, что угодно. После победы троглодиты пируют трупами своих врагов. Для столь частых великих пирушек они зачастую все охотятся и охотятся на существ в окрестных областях, таким образом истощая свои регулярные источники продовольствия.

Клерики для троглодитов полезны, поскольку они способны наносить урон в бою и могут лечиться, когда ранены. При низких стандартах, налагаемых поклонением Лаогзеду, троглодиты считают "религиозность" примечательно легкой.

Трены редко желают становиться клериками, так как в общем они предпочитают боевые роли. Таким образом, в племенах тренов клерики считаются ценными и незаменимыми. По этой причине клериков-тренов в основном оберегают от боевых действий и дают им менее опасные обязанности, типа охраны яиц и подготовки продовольствия. Из-за ограниченной роли, которую им позволяют играть в поселениях тренов, они обычно продвигаются медленнее, чем воины. Таким образом, они могут обеспечивать меньшее лечение для раненных бойцов, возвращающихся из сражения, чем клерики племени троглодитов.

Помимо пирушек, божество требует от своих прихожан немного. В отличие от большинства злых божеств, Лаогзед не требует жертв, хотя и не отвергает их. Троглодиты полагают, что каждый раз, когда они едят, они посылают использованную еду Лаогзеду, вновь наслаждающемуся ей. Согласно этой догме, сам акт еды - религиозный ритуал. Лаогзед предоставляет им заклинания в обмен на их поклонение и постоянные пирушки, которыми они его обеспечивают. Трены, живущие сами по себе - обычно безбожники. Они могут знать о Лаогзede, но не чувствуют принуждения поклоняться ему. Трены, управляемые юань-ти, отдают свое поклонение тому, кому потребуют их владыки.

Отношения с другими расами

Столь же злые, как и их прародители, троглодиты и трены нападают на любое существо, входящее на их территорию, и часто их поселения устраивают набеги на своих соседей без провокации - либо ради получения припасов, либо из чистой агрессии. Троглодиты не подвергают сомнению побуждения своих лидеров, когда те приказывают им напасть на соседей - они просто делают то, что им сказано.

Оснащение троглодитов и тренов

Троглодиты одержимы сталью. Испытывая недостаток технического понимания, необходимого дляковки оружия, они часто устраивают экспедиции для разграбления стальных доспехов и оружия из различных руин Подземья. Они также получают сталь, совершая набеги на соседей, имеющих технологиюковки стали. Стальное оружие и доспехи, полученные в таких экспедициях, сначала отдаются самым мощным воинам, так что низшие члены племени получают качественное оборудование последними.

Хотя у тренов есть такая же инстинктивная жажда стали, единственные изделия, которые они оставляют себе - стальные великие мечи. Остальное они рады сбросить троглодитам.

Столкновения с расами ящериц

Игровые персонажи могут столкнуться с членами рас ящериц по отдельности или в группах почти где угодно, зачастую при поддержке небольших групп последователей. Большинство их поселений можно найти в отдаленных местах, хотя некоторые могут быть расположены на удивление близко к гуманоидным общинам.

Готовые к использованию злодеи и союзники

Расы ящериц часто выбирают различные престиж-классы, особенно те, что увеличивают их боевые способности. Следующего персонажа-огненного тритона можно влести в приключение или столкнуться с ним индивидуально.

Чассан

Чассан - лидер племени огненных тритонов Акк'та в Пиках Пламени. В течение Времени Неприятностей Чассан служил аватаром Коссута. Божественной сущности Пламенного Лорда оказалось слишком много для его смертной формы, и все, что осталось от огненного тритона после того, как бог ушел - почерневшая шелуха. Однако Коссут, вернувшись на Элементный План Огня, превратил обугленные останки Чассана в смертельное пламя. (Шаблон смертельного пламени - то же самое, что и шаблон рыцаря смерти, за исключением того, что он может применяться к чудовищным гуманоидам). Теперь Чассан - повелитель его племени, но, в соответствии с декретом Коссута, клерики также отвечают перед ним. После своего преобразования в смертельное пламя Чассан призвал к войне против других окрестных племен, населяющих Пики Пламени. Хотя в войне между племенами огненных тритонов нет ничего необычного, Чассан легко победил все племена в пределах 100-мильного радиуса, следуя ряд сложных боевых планов, разработанных самим Коссутом. Вместо того, чтобы вырезать побежденных огненных тритонов, как было общепринято, Чассан вместо этого дал им выбор - присоединиться к его племени или умереть. Три четверти побежденных огненных тритонов пожелали присоединиться, значительно увеличив его племя. Теперь Чассан планирует идти на Мезро и завоевать его во имя Коссута.

Ящерицы

В настоящее время в пределах объединенного племени огненного тритона, растет неуверенность в способности Чассана возглавлять их из-за его статуса смертельного пламени и из-за того, что он не сумел растолковать свои долгосрочные планы. Многие из бойцов желали бы объединиться против него, но они видели его в битве и сомневаются, что у них хватит сил уничтожить его. Что еще хуже, клерики полностью поддерживают Чассана, так что его конкуренты не могут рассчитывать на какую-либо магическую поддержку в пределах племени.

Оппозиционно настроенные представители племени Чассана начали тайно вербовать помощь вне племени, хоть это и нелегко. Большинство рас Чалта знает о зверствах огненных тритонов и не хочет иметь с ними никаких дел. Другие соглашаются помочь, но требуют настолько высокую цену, что для оплаты будет достаточно разве что золотой статуи Коссута племени.

Чассан знает о заговорах против него, но он остается беззаботным. Он знает, что его поддерживают клерики и большинство его армии и что у него при необходимости есть неплохой шанс выиграть битву против всего племени. Чассан был бы рад прямо сейчас казнить тех, кто составляет заговор против него, но пока что он сдерживается, чтобы они открыли себя перед остальной частью племени. После этого их можно будет казнить, не рискуя сделать из них мучеников.

Чассан: Мужчина огненный тритон смертельное пламя боец 5/жулик 2/черный страж 8; CR 19; Средняя нежить (огонь, рептилиан); HD 2d12 плюс 5d12 плюс 2d12 плюс 8d12; hp 110; Инициатива +2; Скорость 20 футов; AC 27, касание 12, застигнутый врасплох 25; Базовая атака +16; Захватывание +22; Атака +22 рукопашное касание (1d8+1 плюс 1 Телосложение, касание) или +27 рукопашная (1d8+11 плюс 1d6 огонь/19-20 плюс 1d10 огонь, +5 *пламенного взрыва безобразный длинный меч*) или +23 дальнбойная (1d8+5/x3, +5 длинного лука); Полная атака +22 касание рукопашная (1d8+1 плюс 1 Телосложение, касание) или +27/+22/+17/+12 рукопашная (1d8+11 плюс 1d6 огонь/19-20 плюс 1d10 огонь, +5 *пламенного взрыва безобразный длинный меч*) или +23/+18/+13/+8 дальнбойная (1d8+5/x3, +5 *длинный лук*); SA абисский взрыв, дыхательное оружие (огонь), командование нежитью 4/день, использование яда, поразить добро 2/день, атака крадучись +3дб, атака касанием; SQ аура отчаяния, аура зла, уменьшение урона 15/магия, темное благословение, темновидение 60 футов, *обнаружение добра*, уклонение, извергский служитель, иммунитеты (холод, огонь, электричество, полиморф), сопротивление заклинаниям 27, вызов верхового животного, нахождение ловушек, иммунитет к изгнанию, последователи-нежить, черты нежити; AL NE; Спасброски: Стойкость +14, Рефлексы +12, Воля +10; Сила 22, Ловкость 15, Телосложение -, Интеллект 12, Мудрость 16, Харизма 13. Рост 7 футов; Вес 185 фунтов.

Навыки и умения: Баланс -2, Подъем +13, Дипломатия +9, Поломка Устройства +3, Излечение +8, Скрытность +1, Запугивание +10, Знание (религия) +9, Слушание +5, Бесшумное Движение +0, Поездка +13; Раскол, Боевые Рефлексы, Великий Раскол, Улучшенное Раскалывание, Железная Воля, Верховой Бой, Выстрел в Упор, Силовая Атака, Точный Выстрел.

Абисский взрыв (Su): Однажды в день Чассан может выпустить невиданный огонь в радиусе 20-фт радиуса в пределах дальности в 1,080 футов. Взрыв наносит 17дб пунктов урона (наполовину огненный, наполовину божественный, Рефлексы DC 19 - вполвину).

Дыхательное оружие (Su): Раз в каждые 10 минут Чассан может выдыхать огонь на противников в пределах 5 футов. Эта атака наносит 1дб пунктов урона огнем (Рефлексы DC 11 - вполвину).

Командование нежитью (Su): Чассан командует нежитью как злой клерик 6-го уровня.

Использование яда (Ex): Чассан квалифицирован в использовании яда и никогда не рискует случайно отравиться, применяя яд ко клинку.

Поразить добро (Su): Чассан может пытаться поразить добро одной нормальной рукопашной атакой. Он добавляет +1 к своему броску атаки и наносит 8 дополнительных пунктов урона. Удар по недоброму существу не оказывает никакого эффекта, но исчерпывает способность в течение этого дня.

Атака касанием: Чассан наносит 1д8+1 пунктов урона плюс 1 пункт урона Телосложению при успешной атаке касанием. Успешный DC 19 спасбросок Воли половинит урон и отменяет урон Телосложению.

Аура отчаяния (Su): Чассан излучает пагубную ауру, заставляющую каждого из врагов в пределах 10 футов от него брать -2 штраф морали на все спасброски.

Аура зла (Ex): Чассан излучает сильную ауру зла.

Темное благословение: Чассан применяет свой бонус Харизмы ко всем спасброскам (уже изображенный в статистике, данной выше).

Обнаружение добра (Sp): Чассан может использовать *обнаружение добра* по желанию, как заклинание.

Извергский служитель: Чассан теперь не имеет извергского служителя.

Вызов верхового животного (Su): Чассан может вызывать верховое животное (как правило, кошмара) до 8 HD.

Иммунитет к изгнанию (Ex): Чассан не может быть изгнан при помощи изгнания нежити, хотя его можно изгнать *святым словом*, как будто он является злым аутсайдером.

Последователи-нежить: Чассан имеет в качестве последователей 34 Hit Dice скелетов, гголов, джастов, духов (wights) и зомби.

Черты нежити: Чассан иммунен к влияющим на разум эффектам, яду, эффектам сна, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам и к любому эффекту, требующему спасброска Стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен. Он не подвержен критическим попаданиям, несмертельному урону, урону способности его физическим показателям способности, иссушению способности, иссушению энергии, усталости, истощению или смерти от массивного урона. Он не может быть поднят, и воскрешение работает, только если он пожелает. Темновидение 60 футов.

Подготовленные заклинания черного стража (3/2/2/1; DC спасброска 13 + уровень заклинания): 1-й - *причинить страх, лечение легких ран, погибель*; 2-й - *сила быка, темнота*; 3-й - *инфекция, вылечьте серьезные раны*; 4-й - *причинить критические раны*.

Имущество: +3 цепная кольчуга, тяжелый стальной щит, +5 *пламенного взрыва безобразный длинный меч*, +5 *длинный лук*, 50 стрел.

Скрытый народ (Hidden Folk)

Расы, известные как Скрытый Народ, существуют вне обычного общества Змеиных Королевств и могут представлять серьезную угрозу соседним существам. Общей особенностью Скрытого Народа, кроме того, что они Чешуйчатые, является тот факт, что они не желают, чтобы их обнаружили.

Офидианы (Ophidians)

Самые частые служители наг или юань-ти, офидианы существуют везде, где есть их владыки. Многие живут в Змеиных Холмах, служа своим владыкам-юань-ти; другие живут в изолированных южных областях в услужении нагам и другим Чешуйчатым.

Краткий обзор

Некогда люди-нетерезы, служители Дома Орогот, офидианы не сохранили никакого намека на человечность и не имеют стремлений к образу жизни, отличному от рабства. Они счастливы выполнять приказы более мощных представителей змеенарода, включая темных наг, наг-духов и юань-ти. Офидианы почти никогда не действуют независимо от своих владык.

Описание

Офидиан имеет широкое, змеиное туловище с короткими толстыми ногами и гуманоидными руками, оканчивающимися когтистыми кистями. Его голова подобна ящеричьей, а хвост непропорционально короток по отношению к телу. Он ходит вертикально и может карабкаться-скользить, словно змея. Его чешуя - как правило, пятнистая зелено-желтая, у некоторых индивидуумов - с коричневыми, черными и красными вкраплениями. Чешуя офидиана меняет цвет, помогая ему сливаться с лесистой или подземной средой. Статистика офидианов дана в "Фолианте Извергов".

Расовая история

Офидианы восходят к Серебряному Веку Нетерила, когда волшебники Дома Орогот неосторожно выпустили на своих служителей Змеиное Проклятие. После столетий поклонения драконам дикие племена офидианов Высокой Пустоши и Змеиных Холмов мигрировали в Лес Вирмов и обнаружили разрушенный город саррукхов Сс'тхар'тисс'ссун. Под руководством короля-ха-наги и призванных им знатных юань-ти офидианы после падения Нетерила основали Наджару, Королевство Змей. Когда Наджара пала перед Теневым Королем Эбенфаром в Году Птиц Пустоши (90 DR), большинство выжившего змеенарода сбежало на север, в Змеиные Холмы, чтобы восстановить свое царство. Королевство Змей вновь было основано в Змеиных Холмах в Году Бродячей Наги (142 DR), и правил им его первый король - темная нага. В течение последующих столетий сила змеенарода понемногу росла перед лицом враждебности со стороны Бесчешуйных - в частности, Империи Шуун, Королевства Кормир, Королевства Трех Корон Фалорн, Королевства Делимбайран и Княжества Боарскайр.

Хотя большинство племен офидианов мигрировало после падения Наджары на север, в Змеиные Холмы, некоторые сбежали на более теплые земли юга. Большинство их потомков теперь живет в изолированных южных глухих областях, зачастую возглавляемые горсткой мощных наг.

Перспектива

Офидианы воспринимают мир как соединение владык и рабов, и они счастливы играть в нем роль последних. Офидиан считает привилегией исполнить любой приказ более мощного змеенарода, неважно - является владыка жестоким или добрым.

Общество офидианов

У офидианов по сути нет особого общества. Они живут ради служения юань-ти и никогда не волнуются о создании собственной культуры. Офидианы исполняют для юань-ти большую часть неприятной работы встанут на передний край всякий раз, когда их владыкам угрожает опасность извне.

Офидианы, теряющие своих владык-юань-ти, немедленно ищут некоего другого мощного Чешуйчатого, которому можно служить. Если такого владыки поблизости нет, они просто бесцельно блуждают, борясь друг с другом и с любыми другими существами, с которыми сталкиваются.

Отношения

Юань-ти часто выбирают пару для своих рабов-офидианов в рамках селекционных программ по улучшению расы. Офидианы не чувствуют никаких особых обязательств перед парами или равными в пределах своей расы; их самые сильные связи - с тем, кому они служат.

Жизненный цикл

Самки-официаны откладывают яйца в любом удобном месте и затем покидают их. Никто из официанов, ни самцы, ни самки, не чувствуют никакой связи с потомством или сколь-либо реальной потребности заботиться о них, если им это не приказано.

Вылупившись, молодые официаны бесцельно ползают в поисках еды, пока старшие официаны или другие представители змеенарода не направят их. Официаны растут в рабстве, получая все более сложные приказы в соответствии со своим возрастом и физической силой.

Персонажи-официаны

Персонажи-официаны чрезвычайно редки, так как эти существа посвящают свои жизни скорее рабству, чем самосовершенствованию. Однако, официан может присоединиться к злой партии, если его убедить, что по крайней мере один из членов партии - подходящий владыка.

Магия официанов

Несмотря на магию, произведшую их расу, официаны не имеют ни таланта, ни интереса к магии. Они редко становятся заклинателями, хотя бы потому, что для этого необходимы некоторые амбиции, почти неизвестные их расе, а также талант для оценки лучшего использования силы.

Божества официанов

Подобно многим другим расам рабов, официаны поклоняются любым божествам, поклонения которым требуют их владыки. Официаны, не имеющие владык, иногда поклоняются нагам, драконам или другим мощным рептилиям.

Отношения с другими расами

Официаны - злонамеренные существа, восхищающиеся пытками и уничтожением других рас. Несмотря на свою врожденную жестокость, они ведут себя подобострастно и по-рабски в деловых отношениях с более мощными Чешуйчатými.

Оснащение официанов

Официаны используют любое оснащение, которым их обеспечивают их владыки, но ничего своего не производят. Официаны, не имеющие владык, часто используют разный выброшенный хлам.

Птерафолки (Pterafolk)

Созданные саррукхами Мхайршаулка, птерафолки всегда жили почти исключительно на Чалтском Полуострове.

Краткий обзор

Эти жестокие и примитивные ящеры живут свободно организованными племенными общинами. Тенденция каждого из птерафолков ставить свои собственные потребности выше таковых других выливаются в разобщенное и зачастую жестокое общество, в котором сильные не стесняются шагать по головам слабых.

Описание

Птерафолк похож на лизардфолка размерами больше нормального и без хвоста. Его мелкая, гладкая чешуя варьируется в цвете от оливково-зеленого до оттенков цвета загара. Его руки и ноги длинные и тонкие, оканчиваясь острыми когтями. Обычно у него нет крыльев, но при потребности полета он может либо превратить свои руки в кожистые крылья, либо принять форму птеранодона. Статистика птерафолка дана в "Монстрах Фаэруна".

Расовая история

Саррукхи Мхайршаулка использовали при лизардфолков в качестве базовых существ для создания птерафолков. Они дали своим новым созданиям способности полета и смены формы, чтобы улучшить их многосторонность в бою. Они также сделали птерафолков более агрессивными, чем стандартные лизардфолки, чтобы сделать из них более нетерпеливых воинов. Но, хотя это действительно произвело из них более эффективных убийц, с ними стало гораздо труднее справиться. Вливаясь в армии Мхайршаулка, подразделения птерафолков увеличивали их убийственную способность ценой худшей управляемости.

Птерафолки до падения Мхайршаулка оставались в первую очередь под контролем саррукхов. В то время многие из рас, противостоящих саррукхам, прилагали все усилия, чтобы выследить и уничтожить поселения птерафолков, таким образом зародив вражду, продолжавшуюся десятки тысяч лет.

Перспектива

Птерафолки редко играют главные роли в конфликтах Фаэруна по двум причинам - они почти полностью неспособны доверять кому-либо, кто подходит к ним с предложением поработать, и они слишком агрессивны (даже по отношению друг к другу), чтобы эффективно работать в группах. Главным образом уроженцы Чалта рассматривают их просто как одну из множества угроз обществу. Одно известное исключение произошло, когда Каверин Эбеновая Рука напал на чалтский город Мезро в Году Виверна (1363 DR). Эбеновая Рука так или иначе сумел завербовать в свою армию несколько дюжин птерафолков, и они отчаянно бились против жителей города. Однако, когда их командир-человек был убит в битве, они разбежались.

Общество птерафолков

Птерафолки не функционируют как группа, если не проводят набеги или не занимаются другими делами, приносящими пользу не столько всей группе, сколько ее членам. В пределах племен птерафолки разделяются на кланы, каждый из которых обычно состоит из непосредственных членов семейств. Зачастую кланы взаимосвязаны до такой степени, что племя - не что иное, как разросшийся клан.

Отношения

Большинство птерафолков лояльно своим семействам и другим кланам, с которыми они сквалили союзы, но не к кому-либо еще. В больших обществах птерафолков предательство и борьба достаточно обычны.

Жизненный цикл

Самка-птерафолк откладывает яйца на высоком горном пике в пределах территории своего клана, и оба родителя ухаживают за ними, пока они не вылупятся. Как только молодой становится способен сам добывать себе еду, родители вводят их в клан.

Большинство птерафолков погибает в битвах. Их собственные кланы обирают их трупы и оставляют их гнить там же, где они пали, так что никому из индивидуумов не оказываются какие-либо сложные траурные обряды.

Организация

Племя птерафолков обычно возглавляет вождь - нага-дух. Птерафолк идет со своими вопросами и спорами к наге-духу, у которой, как ожидается, есть мудрость или ответы для каждого. Но вожди, обычно более заинтересованные удовлетворением своих собственных желаний, заключают союзы с птерафолками, способными помочь им в этом, и игнорируют запросы других. Клан птерафолков, чувствующий подвох со стороны вождя, может попытаться убить его и заменить кем-либо более отзывчивым. Все законы - на усмотрение вождя - наги-духа, а продвигают их индивидуумы, которые были обижены.

Критерии, измеряющие силу каждого в клане, включают в себя устоявшуюся лояльность, боевое мастерство, размеры и имущество. Обычно самый важный из них - лояльность. Несколько семейств в пределах племени могут сформировать союз, соглашаясь помогать друг другу продвигать интересы. Такие союзы могут сосредотачиваться на решении внутренних трудностей или могут просто быть соглашением помогать друг другу при набегах. В последнем случае соглашение обычно включает в себя определение методов (хоть и не обязательно равноправных) дележа добычи. Кланы, установившие многочисленные связи с другими индивидуумами и кланами в пределах своих племен, считаются мощными, но не всегда заслуживающими доверия. Боевое мастерство от клана ко клану варьируется. Некоторые кланы не особенно заботятся обучением бою и предпочитают биться на инстинктах. Другие более организованы, заставляя своих членов подвергаться сформированному боевому обучению. Члены таких кланов обычно имеют уровни бойца, варвара или рейнджера.

Размер клана птерафолков - фактор его положения, потому что у многочисленного клана есть грубая сила, способная сокрушить других в конкуренции за одни и те же ресурсы. Птерафолки часто бьются между собой, и начало открытой битвы часто определяется способностью одного клана противостоять другому. Имущество включает в себя территорию, занимаемую кланом, а также оснащение и постройки.

Персонажи-птерафолки

Птерафолк может присоединиться к приключенческой партии, если его цели соответствуют таковым группы. Такие союзы обычно недолги и заканчиваются либо когда птерафолк наживает врагов в пределах группы, либо когда общие цели решены и пути расходятся. Птерафолки, выращенные не своей расой, иногда преодолевают свою естественную склонность к насилию и принимают мировоззрения, отличные от злого. Однако, такие ситуации редки, так как гуманоидные цивилизации почти никогда не доверяют птерафолкам и обычно вытесняют их или убивают точно так же, как и других враждебных захватчиков.

Магия птерафолков

Птерафолки не доверяют магии, и поэтому очень немногие из них когда-либо становятся заклинателями любого вида. Божественные заклинатели чуть более обычны, чем тайные, так как вожди - наги-духи иногда берут студентов-птерафолков, которых затем выдвигают на выдающиеся позиции.

Это общее недоверие к магии вызывает среди птерафолков ненависть к тайным магическим изделиям. Есть шанс, что птерафолк украдет такие изделия и уничтожит их как можно скорее. Однако, в отличие от драгонкина, птерафолк врожденно не вынужден искать магические изделия.

Божества птерафолков

Подобно большинству чешуйчатых рас Фаэруна, птерафолки изначально почитали Мировую Змею. Когда это божество распалось, они передали свое поклонение Шекинестер, божеству своих вождей - наг-духов. Для птерафолков поклонение Шекинестер сосредоточено вокруг веры в то, что высшие агенты созидания - таковые разрушения и хаоса. Поскольку эти силы постоянно работают в пределах их общества, птерафолкам довольно просто поклоняться этому божеству.

В то время как вожди - наги-духи формируют религиозный центр их общества, сами птерафолки проводят в поклонении не так много времени. Вместо этого они действуют как агенты воли Шекинестер, разбрасывая семена разрушения везде, где придется. Птерафолки зачастую молятся лишь перед битвой или набегом или во время их, либо в тех редких случаях, когда ищут божественного вмешательства, которого их божество почти никогда не дает.

Отношения с другими расами

Птерафолки представляют серьезную угрозу всем основным расам, окружающим их поселения, включая людей и батирри (гоблинов). Они регулярно проводят набеги на деревни и городки Чалта и нападают на караваны и путешественников,

проходящих через область. Близлежащие поселения утомились от набегов птерафолков и в настоящее время ведут поиски цитаделей существ, чтобы изгнать их с их территории.

Оснащение птерафолков

Птерафолки предпочитают доспехи, не охватывающие их руки и оснащение, которые легко можно переносить на пере-вязи, чтобы иметь возможность транспортировать их, находясь в форме птеранодона. Они часто делают свое собственное оружие и доспехи, чтобы гарантировать, что они будут удовлетворять их потребностям.

Столкновения со скрытым народом

Игровые персонажи могут столкнуться со скрытым народом индивидуально или в группах почти где угодно. Офидианы почти всегда служат более мощным существам, но птерафолков можно встретить и в военных бандах, и по отдельности.

Готовые злодеи

У скрытого народа есть доступ к большинству тех же классов, что и у гуманоидных персонажей. Со следующим персонажем-птерафолком можно столкнуться в одиночку или с его племенем.

К'рр'заалт

К'рр'заалт - вождь и духовный лидер племени птерафолков Крон'икл. После несвоевременной смерти вождя - наги-духа от рук авантюристов племя почти развалилось. К'рр'заалт, наученный старым вождем Шекинестер, решил принять управление племени, раз уж не появилось других лидеров.

Несколько месяцев после его самоназначения вождем племя столкнулось с группой наг-духов, направляющихся на встречу, известную как Великое Тайное Собрание. Они пригласили К'рр'заалта принять участие во встрече, и он согласился. По окончании собрания его сочли достойным возглавлять свое племя.

Теперь К'рр'заалт регулярно посещает Великое Тайное Собрание и является там единственным птерафолком. Многих из наг-духов это не устраивает, и кое-кто строит козни, чтобы взять контроль над племенем Крон'икл. К'рр'заалт знает об этих заговорах, но ему неизвестно, что его собирается свергнуть и представители его собственного народа.

К'рр'заалт: Мужчина птерафолк клерик Шекинестер 8; CR 11; Большой чудовищный гуманоид (рептилиан, меняющий форму); HD 4d8+20 плюс 8d8+40; hp 114; Инициатива +4; Скорость 30 футов, подъем 20 футов; полет 30 футов (средне) с крыльями/50 футов (хорошо) как птеранодон; AC 22, касание 10, застигнутый врасплох 22; Базовая атака +10; Захватывание +20; Атака +15 рукопашная (1d6+6, коготь) или +17 рукопашная (1d8+8, +2 *тяжелая булава*) или +9 дальнобойная (1d10/19-20, тяжелый арбалет); Полная атака +15 рукопашная (1d6+6, 2 когтя) и +13 рукопашная (1d8+3, укусы) или +17/+12 рукопашная (1d8+8, +2 *тяжелая булава*) или +9 дальнобойная (1d10/19-20, тяжелый арбалет); Пространство/досягаемость 10 фт/10 фт; SA упрек нежити 3/день; SQ *дополнительная форма*, темновидение 60 футов; AL CE; Спасброски: Стойкость +12, Рефлексы +6, Воля +14; Сила 23, Ловкость 10, Телосложение 20, Интеллект 8, Мудрость 19, Харизма 10.

Навыки и умения: Подъем +14, Концентрация +7, Дипломатия +2, Скрытность -2, Прыжок +9, Знание +1 (религия), Слушание +8, Колдовство +1, Обнаружение +8; Настороженность, Шкура Хамелеона, Атака с Лета, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Силовая Атака.

Дополнительная форма (Sp): По желанию птерафолк может изменять свои руки в кожистые крылья или принимать форму птеранодона как полнораундовое действие. Он может оставаться в любой форме столь долго, как пожелает. Возвращение его к нормальной форме требует еще одного полнораундового действия.

Подготовленные заклинания клерика (6/5+1/4+1/4+1/3+1; DC спасброска 14 + уровень заклинания): 0-й - *лечение незначительных ран, обнаружение магии, обнаружение яда, свет, очистить еду и питье, читать магию*; 1-й - *причинить страх, команда, погибель, скрытность от нежити, защита от закона**, *цит веры*; 2-й - *сила быка, темнота, осквернение, разбивание**, *тишина*; 3-й - *инфекция, рассеивание магии, чистка невидимости, магический круг против закона**, *стена ветра*; 4-й - *молот хаоса**, *лечение критических ран, оберег смерти, яд*.

* Заклинание домена. Божество: Шекинестер. Домены: Хаос (заклинания хаоса накладываются с +1 к уровню заклинателя), Чешуйчатые (упрек/команда ящер и змей 3/день).

Имущество: +2 *тяжелая булава*, тяжелый арбалет, 25 зарядов, *плащ сопротивления +1*, *наручи доспеха +5*, 2 свитка *лечения умеренных ран*, святой символ, 6 факелов, 388 гр.

Васск

Подобно большинству офидианов, Васск живет для того, чтобы служить. До недавнего времени он служил Сасику Ваторосу, волшебнику - чистокровному юань-ти, работающему для Дома Эселемас в Лашпуле. Однако, Сасик был пойман за продажей магических секретов Дому Се'Сехен и сбежал из Лашпула со своими вещичками и Васском. Убийцы, посланные Эселемаа, догнали Сасика и Васска близ Хлондета. Они сумели убить Сасика, прежде чем Васск отогнал их. Теперь Васск блуждает по земле в поисках нового владыки - предпочтительно другого юань-ти, хотя он может послужить и не-юань-ти с сильными лидерскими качествами.

Васск: Мужчина офидиан варвар 10; CR 12; Средний чудовищный гуманоид (рептилиан); HD 3d8+6 плюс 10d12+20; hp 123; Инициатива +4; Скорость 30 футов, подъем 15 футов, плавание 50 футов; AC 22, касание 14, застигнутый врасплох 18; Базовая атака +13; Захватывание +17; Атака +18 рукопашная (2d6+7/17-20, +1 *великий меч*) или +17 рукопашная (1d4+4, укусы) или +18 дальнобойная (1d8+5/x3 плюс 1d6 холод, длинный композитный лук мастерской работы с +1 *морозной стрелой*); Полная атака +18/+13 рукопашная (2d6+7/17-20, +1 *великий меч*) и +12 рукопашная (1d4+4, укусы) или +18/+13 дальнобойная (1d8+5/x3 плюс 1d6 холод, длинный композитный лук мастерской работы с +1 *морозной стрелой*); SA ярость 3/день, змеиное проклятие; SQ DR 2/-, темновидение 60 футов, быстрое движение, улучшенная странная увертливость, чувство ловушек +3, странная увертливость; AL CN; Спасброски:

Стойкость +10, Рефлексы +10, Воля +7; Сила 18, Ловкость 18, Телосложение 15, Интеллект 8, Мудрость 12, Харизма 10.

Навыки и умения: Подъем +14*, Скрытность +5 (+15 в лесах или в подземелье), Слушание +4, Бесшумное Движение +5, Обнаружение +4, Плавание +13; Настороженность, Увертливость, Улучшенный Критический (великий меч), Силовая Атака.

* Васск имеет +8 расовый бонус по проверкам Подъема (уже включенный в его статистику) и всегда может брать 10 на проверки Подъема, даже если его несет или ему угрожают.

Ярость (Ex): Трижды в день Васск могут входить в состояние жестокой ярости, продолжающейся в течение 7 раундов. Пока он в ярости, действуют следующие изменения: hp 149; AC 20, касание 12, застигнутый врасплох 16; Завхватывание +19; Атака +20 рукопашная (2d6+10/17-20, +1 великий меч); Полная атака +20/+15 рукопашная (2d6+10/17-20, +1 великий меч) и +14 рукопашная (1d4+6, укусы); Спасброски: Стойкость +12, Воля +9; Сила 22, Телосложение 22; Подъем +16*, Плавание +15. По окончании своей ярости Васск утомлен на остаток времени столкновения.

Змеиное проклятие (Su): Любой гуманоид, пораженный атакой укусом Васска, должен преуспеть в DC 11 спасброске Стойкости или получить проклятие, превращающее жертву в офидиана. Через 1d4+1 дней после заражения жертва медленно начинает становиться более змееподобной: ее кожа становится чешуйчатой, ноги начинают укорачиваться и соединяться вместе, а язык разветвляется. Через две недели жертва полностью превращается в офидиана и не помнит о своем прошлом существовании. Чтобы остановить превращение, жертва должна получить заклинание *удаление болезни* или *удаление проклятия* до завершения процесса, хотя эти заклинания не избавляют от уже начавшихся преобразований. Для полной отмены превращения требуются заклинания *излечение*, *регенерация*, *ограниченное желание*, *желание* или *чудо*. Как только преобразование завершилось, ничто, за исключением *желания* или *чуда*, не может вернуть жертву в ее прежнее состояние.

Улучшенная странная увертливость (Ex): Не может быть замкнут и может быть атакован исподтишка лишь персонажем, имеющим по крайней мере четырнадцать уровней жулика.

Странная увертливость (Ex): Васск сохраняет свой бонус Ловкости к AC, даже когда он застигнут врасплох или атакуется незримым противником (он все же теряет свой бонус Ловкости, если парализован или иначе обездвижен).

Имущество: +1 цепная рубаха, +1 великий меч, длинный композитный лук мастерской работы (+4 бонус Силы), 20 +1 морозных стрел и 10 стрел.

Саррукхи (Sarrukh)

Одна из пяти первоначальных рас-прародителей (также называемых расами-создателями) Фаэруна, саррукхи в отдаленном прошлом построили и поддерживали империи на большинстве континентов. Сейчас эти древние злые существа почти вымерли, и даже название их расы долгое время было утрачено. Большинство мудрецов, знающих об их былой славе, называет их просто саурианами, или прародителями Чешуйчатых.

Однако, саррукхи оставили длительное наследие: разнообразие чешуйчатых рас Фаэруна. Именно саррукхи брали чешуйчатые животных и монстров - аборигенов Торила и модифицировали их в разумных существ типа юань-ти, наг, птерифолков и других.

Краткий обзор

Одно время саррукхи доминировали над всем Фаэруном. Их могучие империи - первые в мире - затрагивали джунгли по берегу Азулдата, восточному берегу Узкого Моря и по Чалтскому Полуострову. Саррукхи поработали или приносили в жертву других существ во имя своего бога, Мировой Змеи. В конечном счете созданные ими же самими проблемы заставили империи саррукхов рухнуть. В вакууме от падения саррукхов созданные ими расы поднялись, основав свои центры власти - многие из которых активны и по сей день. Удивительно, но саррукхи умудрились остаться при делах даже на современном Фаэруне. Несмотря на их маленькое количество, им все еще лояльны расы, которые они когда-то создали. Но меж выжившими кланами саррукхов разверзлась огромная трещина, и вражда среди них может привести к периоду открытой войны между чешуйчатыми расами.

Описание

Тела саррукхов бывают двух форм: двуногие и змееподобные. Последние похожи на некоторых отвращений юань-ти, со змееподобными телами и головами и с мощными руками, оканчивающимися порочными когтями. У двуногого вида гуманоидное верхнее туловище, гуманоидные руки и ноги и змееподобная нижняя часть тела. Все саррукхи имеют отличительные сверкающие красные глаза, вселяющие страх в сердца всех чешуйчатых рас.

Расовая история

Первыми существенными цивилизациями Торила были империи саррукхов, возвысившиеся и павшие между -35,000 DR и -33,500 DR. Эта раса интеллектуальных чешуйчатых существ изначально появилась в области, известной как Окотх, к югу от Мулхоранда. Развитие саррукхов на их родине было практически беспрепятственным, и их население быстро превзошло уровень, обеспечиваемый местными ресурсами. Таким образом, саррукхи были вынуждены расширяться. Они быстро распространились по большинству Фаэруна, завоевывая другие земли и сея семена цивилизации там, где они проходили. Они столкнулись с недолгим и дезорганизованным сопротивлением дикарей, населявших земли, но тот факт, что саррукхи уже знали секреты железа для изготовления стального оружия и доспехов, сделал их фактически неукротимыми. В пределах сотни лет большая часть Фаэруна принадлежала им.

Империя Мхайршаулк возникла в -34,800 DR на Чалтском полуострове, а Империя Истоссеффифил последовала за ней в -34,500 DR, основанная там, где ныне находится Великая Пустыня Анорач. Окотх, первая из империй саррукхов, все еще затрагивала первоначальную родину расы. Меньшие царства, включая город Сс'тар'тисс'ссун (там, где сейчас Лес Вирмов) и город Илимар (раздробленный между Великим Болотом Ретилд и Лесом Галтмир), откололись от этих двух великих империй. Эти регионы составили главные центры цивилизации саррукхов, и первые стабильные *порталы* на Фаэруне были созданы для их соединения.

По мере своего распространения саррукхи обнаружили, что шаманы хаотичных рас, живущих в определенных глухих областях, хранят магические знания, которых они еще не встречали. Изучив эти примитивные формы магии, саррукхи объединили свои открытия в ряд томов. По завершении книги были доставлены для изучения в Ореми, столицу Истоссеффифила. Самые магически одаренные среди саррукхов и их рас-служителей детально изучали эти тома, содержавшие и немного исследованное магическое знание, и неясную информацию. Империи саррукхов не продержались достаточно долго, чтобы собрать все плоды своей работы, но это собрание разумов в конечном счете само по себе превратилось в секретную организацию, называвшуюся Ба'этит. Члены этой группы объединили и экстраполировали границы свеженайденного знания, написав Золотые Кожи Мировой Змеи (еще известные как *Нетерские Свитки*) много тысяч лет спустя после падения империй.

Империи продолжали расти, пока саррукхи не завоевали настолько много рас, что стали меньшинством в своей собственной империи. Тысячи других рас выполняли их потребности и удовлетворяли каждое их желание. Саррукхи смаковали самое прекрасное мясо, окружали себя золотом, драгоценными камнями и другими нарядами и наслаждались всей роскошью цивилизации на ее высоте. Но, как и для многих империй с тех пор, растущая их зависимость от других рас и рост их лености означал начало конца.

Окотх был первой империей, которая пала, рухнув примерно в -34,100 DR после столетия гражданских раздоров, вытеснивших многих саррукхов на планы. Истоссеффифил последовал за ним около -33,800 DR, когда в течение войны с фаэ-

риммами его лидеры перенаправили Узкое Море, затопив Подземье и ускорив климатические изменения, обрекшие их собственное царство. Мхайршаулк был последним, соскользнув в дремоту, из которой он так и не вышел, примерно в -33,500 DR.

Хотя большинство саррукхов умерло при крахе своих великих империй, многие выжили. Саррукхи Исстоссеффифила приняли личство в глубинах Ореми, где под защитой созданных ими асаби благополучно спят и по сей день. Саррукхи Мхайршаулка, столкнувшись с проблемой голода, начали цикл тысячелетних анабиозов, чередуемых с краткими периодами деятельности, в течение которых собиралось продовольствие и велось размножение. Великие кланы Окохта тысячелетиями блуждали по планам, но так и не нашли плана, где пожелали бы остаться дольше чем на поколение. Это кочевое существование укрепило их, непреклонно обернув ко злу.

Поскольку саррукхов Окохта все более и более охватывала более темная сторона их природы, несколько инакомыслящих, отчаявшись от оборота ко злу, откололись от основной группы. Они взмолились о помощи к Джазириан, фрагменту Мировой Змеи, и она отозвалась, превратив их в куатлов. Последовала ожесточенная война, но куатлы выстояли против более многочисленных окотианских саррукхов, пока Мерршаулк, более темный фрагмент Мировой Змеи, наконец не убил Джазириан. В этот момент куатлам пришлось бежать на Абер-Торил, где они в конечном счете обосновались в Мазтике. Бог Куотал принял их в качестве своих божественных миньонов, а они приняли его как перерожденную Джазириан. Большинство их там и осталось, но некоторые куатлы в конечном счете вернулись на Фаэрун, чтобы разобраться с падшим наследием своего рода в Джунглях Чалта. Эта отколовшаяся группа приняла в качестве своего божества-покровителя Убтао.

После войны с куатлами саррукхи начали исследовать Пустоты Гибели и Отчаяния, где наткнулись на кхааст. Предполагая, что эти существа - низшие и слабые рептилианы, саррукхи попытались поработить их. К огромному удивлению захватчиков, кхаасты мало того что оказались чрезвычайно стойкими к этому, у них еще и оказались мощные демонические союзники, пожелавшие прийти к ним на помощь. Так началась столетняя война между саррукхами и кхаастами, которую саррукхи в конечном счете проиграли. Дабы избежать гнева победивших кхааст, саррукхи тайно вернулись на Фаэрун и спрятались вокруг руин Окохта на берегах Азулдата.

Перед Падением Богов окотианские саррукхи поняли, что Ссет впал в некую спячку и едва отвечал на их молитвы. Еще сильнее усложнило ситуацию то, что кхаасты наконец-то выследили их до Фаэруна и попытались устранить последних немногих из них. Испытывая недостаток полной поддержки божественного покровителя, саррукхи опять оказались на грани исчезновения.

Затем в течение Времени Неприятностей Ссет вообще перестал отвечать на молитвы окотианских саррукхов. Клерики Окохта чувствовали потребность в действии, так что они обратились к миньонам Сета и заключили сделку с Лордом Зла. Сет согласился отвечать на их молитвы, если они в свою очередь помогут ему связать Ссета вечной дремотой. Ударили по рукам, и при завершении Кризиса Аватаров Сет забрал сферу Ссета. Примерно одиннадцать лет спустя после Времени Неприятностей Сет начал отвечать на молитвы всех своих новообращенных прихожан (включая юань-ти, все еще верящих, что их божественная сила исходит от Ссета). Предательство окотианского саррукха получило неожиданные последствия. Окруженный кошмарами Ссет начал вырваться из уз, пробуждая змеенарод в других местах Фаэруне. Саррукхи Мхайршаулка вышли из анабиоза, ища средства для освобождения своего бога из заточения и выступления против окотианских саррукхов. Для этого саррукхи Мхайршаулка начали вновь пробуждать давно уже дремлющую империю юань-ти, известную как Змеи. В Окохте набирает силу Культ Сета под лидерством Пил'ит'ита, легендарного лидера - саррукха-альбиноса. Члены культа - прежде всего Чешуйчатые, но к его рядам присоединился и еще кое-кто. Культу противостоят кхаасты, которые начали появляться в области Озера Соли. Битвы между этими двумя древними противниками вызвали странные сообщения о том, что чрезвычайно мощные расы ящериц открыто бьются друг с другом.

Саррукхи не забыли высот, на которые их раса когда-то поднялась, но они также знают, что многие другие расы с удовольствием уничтожили бы последних немногих саррукхов, если бы узнали, что они еще существуют. Таким образом, они предпочитают скрываться, спокойно стараясь увеличить свою численность, дабы в один прекрасный день восстановить свои древние империи. Иногда спящие саррукхи Мхайршаулка пробуждаются и притягивают к себе юань-ти, но даже эти бывшие слуги с тех пор нашли себе собственных лидеров - анафем. В редких случаях, когда саррукхи втягиваются в дела внешнего мира, они работают для помощи чешуйчатым расам, которые они создали.

Расы Создателей

Пять рас создателей (или Икуа-Тел'Куэссир на языке Светлого Народа) доминировали на Фаэруне в течение Дней Грома. Все они - аборигены Абер-Торила, как и их потомки и создания. Большинство историков соглашается в отношении того, что расами создателей были саррукхи (известные как сауриды, или создатели змеенарода и чешуйчатых), батрачи (известные как амфибиониды, или создатели булливагов, допельгангеров, копру, куо-гоа, локатахов, сивов, тако и других меняющих форму или земноводных рас), аирэи (известные как авианы, или создатели араакор, кенку и других птицеподобных гуманоидов), феи (известные как силваны, или создатели корредов, спрайтов и пикси) и люди. Другие мудрецы не учитывают аирэи, но включают в этот перечень драконов. Эльфы, дварфы и некоторые человеческие этнические группы пришли на Абер-Торил из других миров.

Хоть на Фаэруне и существовало пять рас создателей, лишь четыре ковали империи в самые ранние дни зарегистрированной истории (известные ныне как Дни Грома), и лишь три внесли вклад в создание изделий, ныне известных как *Нетерские Свитки*. И саррукхи, и батрачи, и аирэи доминировали на Фаэруне в свою очередь, создавая или производя меньшие расы и собирая магию более примитивных народов. Феи никогда не доминировали на континенте; вместо этого они предпочитали править Фейри, царством другого мира, свободно связанным с Фаэруном. Люди, последние из Икуа-Тел'Куэссир, не поднимались до управления Фаэруном до окончания Времени Драконов и эльфийских и дварфских империй. За исключением людей, судьба рас создателей в значительной степени незафиксирована. Нескольким саррукхов скрывается в древних руинах и в южных джунглях, но большинство их родичей ушли на другие планы тысячелетия назад. Батрачи, возможно, затухли, хотя некоторые ученых полагают, что они сбегали на Лимбо, где стали известными как слаады. Аирэи улетели на запад, на великий континент к северу от Мазтики, и об их судьбе ничего не известно. Феи все еще правят Фейри, хотя связи между их царством и Фаэруном слабеют. Люди также продолжают процветать, как и полукровки с частично человеческой родословной, типа юань-ти.

Перспектива

Саррукхам хорошо известно, что их раса пала с высот, которых достигла еще после рассвета времен. Хоть сами по себе они и мощны, их малая численность сейчас вынуждает их полагаться на расы, которые им служат, создавая высокую степень уязвимости.

В течение расцвета своих империй саррукхи стали ленивыми и властными. Вместо того, чтобы самим состыковываться с остальной частью мира, они передали строительство и борьбу лизардфолкам и наблюдение за этими действиями - юань-ти, также действовавшим в качестве их персональных слугителей. Нагам они отдали задачи магических разработок, исследований и охраны важных индивидуумов и мест. Саррукхи удалились в стены своих дворцов и никогда не появлялись без плотной защиты. Несмотря на падение Исстоссеффифила, Мхайршаулка и Окотха, отношение саррукхов к окружающему миру изменилось очень незначительно. Они интересуются тем, что происходит в мире, но все еще хотят оставаться в стороне. Вместо того, чтобы выходить и исследовать, они выпускают своих слугителей-юань-ти или маленькие группы наг изучать то, что возможно, и сообщать об этом. Сохранение всех и каждого из живущих саррукхов - ныне самое важное из соображений расы. Поскольку никем из них нельзя рисковать, послать саррукха в гуманоидное общество - всегда критическое решение, даже если для этого есть исключительно веские причины. В прошлом некоторые саррукхи использовали магию для принятия человеческой формы и просачивались в управляющие структуры человеческих обществ, изображая из себя советников или других важных должностных лиц.

Общество саррукхов

На своей высоте цивилизация саррукхов была столь же велика, как любая из гуманоидных империй, поднимавшихся с тех пор. Процветало искусство, и на великих рынках империй саррукхов было доступно практически все, что угодно.

Отношения

Длительную дружбу саррукхов не портят мелкая ревность и препирательство, характерные для многих из их рас-слугителей. Они выбирают себе пару на всю жизнь и относятся к другим саррукхам с уважением. В дни империи саррукхи вели хозяйство в одиночку или вдвоем, но обстоятельства с тех пор вынудили многих жить коммунальными группами.

Жизненный цикл

Саррукхи вылупляются из яиц, которые защищают и за которыми ухаживают оба родителя. Саррукх может жить до тысячи лет и даже намного дольше, если подвергается периодам спячки-анабиоза. Этот смертельный сон, способный длиться годами, сохраняет тело саррукха и временно устраняет его потребность в продовольствии, воде и других ценных ресурсах.

Помимо этих фактов, о жизненном цикле этих существ известно не так уж и много. Немногие из существ, живущих по сей день, имели случай узнать секреты расы, а саррукхи в свою очередь не желают делиться своими тайнами с "меньшими существами". Таким образом, они остались в своей безвестности богоподобными.

Организация

Когда процветали три великих империи, саррукхи были организованы в несколько великих кланов, живших в относительно мире друг с другом. Клань, командовавшие большинством войск и удерживавшие большинство политической власти (или на основании богатства или социального положения), составляли собой лидерство. Действующий орган лидерства каждой из империй назывался Ш'саррим и состоял из пяти-восьми саррукхов, выбираемых из великих кланов. Эта группа выбирала из своих членов императора, называемого куззар. Ш'сарримы трех великих империй иногда собирались в Окотхе для формирования совета, называемого Казим, но этот орган имел власть над всей расой лишь при достижении единодушия в голосовании.

Кхуздар обеспечивал духовное, стратегическое и социальное лидерство остальной части саррукхов. Двумя самыми известными кхуздарами были Гиз'кит, основатель Мхайршаулка, и Пил'ит'ит, саррукх-альбинос, вытеснивший Гиз'кита из Окотха. Пил'ит'ит управлял Окотхом до его падения, а затем использовал мощную магию, чтобы продлить свою жизнь до наших дней. (Пил'ит'ит так и остается лидером окотианских саррукхов, но у него более нет никакой власти над саррукхами Змей или Анорача).

Закон саррукхов, администрируемый судьями, известными как клейгмастера, был строг, но гибок. Штрафы были жесткими, а бремя доказательства падало на обвиняемого, а не на обвинителя. Саррукхи ненавидели заточение граждан, так что излюбленными методами наказания были смерть за более серьезные преступления и обезображивание - за незначительные. Лишение свободы происходило лишь в том случае, если лидеры чувствовали, что обидчик может внести в пользу царства некий важный вклад, несмотря на свое преступление.

Наказания назначались от случая к случаю с большой гибкостью, но за годы система коррумповалась. Одно и то же преступление могло закончиться смертью для одного ответчика и лишь обезображиванием - для другого. В любом случае, даже клейгмастер высшего ранга мог быть подкуплен для освобождения самого отвратительного ответчика, если из рук в руки перейдет достаточная денежная сумма.

Рабство

Саррукхи начали держать рабов еще до того, как завели какие-либо деловые отношения с другими разновидностями. Порабощение представителей своего собственного вида рассматривалось как нечто правильное и надлежащее, пока рабы получали надлежащую заботу и справедливое обхождение. Рабы саррукхов жили в домах своих владельцев, получали хорошую еду и не перегружались работой. Иногда они продавались или обменивались между саррукхами, но в большинстве своем рабы всю жизнь оставались с одним и тем же семейством. Когда раб становился слишком старым, чтобы работать, он мог быть освобожден, или передавался молодяку владельца, или жертвовался Мировой Змее, согласно его собственным пожеланиям и его прошлой деятельности.

Обнаружив другие расы-прародителей, саррукхи быстро поняли, что из таких существ получатся неплохие слуги, и начали порабощать их. Так как саррукхи не чувствовали особой социальной ответственности за существ других рас, с рабами-несаррукхами не обращались так, как с рабами-саррукхами. Бесчешуйных могли морить голодом несколько дней подряд и затем избить за неспособность работать. В ранние дни расширения саррукхов Бесчешуйные даже не считались достойными жертвами для Мировой Змеи. Этот плачевно низкий статус подразумевал, что владельцы могли безнаказанно убить и съесть их.

Ко времени основания Истоссеффифила и Мхайршаулка саррукхи поработили настолько много существ, что вообще перестали держать рабов-саррукхов. Каждый из саррукхов жил в комфорте, окруженный украшениями, когда-то приберегавшимися лишь для лидеров. В конечном счете саррукхи перестали сами биться в своих войнах и обучили своих рабов биться вместо себя, пообещав, что лучшие воины будут освобождены и наслаждаться такой же жизнью, как и саррукхи. Иногда они фактически держали это обещание и освобождали особенно мощных воинов в качестве примеров для других. Приманка свободы и богатства создавала огромную и лояльную боевую силу, помогавшую саррукхам поддерживать контроль над своими империями. В конечном счете Бесчешуйных сочли подходящими жертвами для Мировой Змеи, таким образом освободив саррукхов от потребности выбирать жертвы из числа граждан возможно равного ранга. Хотя Мировая Змея не возражала против такого решения, оно нарушало ее первоначальное соглашение с саррукхами. Для поддержания буквы соглашения при изменении потребностей и требований своих прихожан Мировая Змея отколола аспект самой себя, называвшийся М'да-эс, задача которого состояла в том, чтобы очищать души грязных жертв и делать их эквивалентными саррукхским.

Чешуйчатые расы

Отчасти причиной того, что с нечешуйчатыми рабами обращались столь плохо, был тот факт, что их владыки фактически презирали их. Они считали запах Бесчешуйных раздражающим, их примитивный язык - действующим на нервы, их гладкую кожу - тревожащей. При исследовании Фаэруна саррукхи столкнулись в диких землях с многочисленными чешуйчатыми животными, включая динозавров, змей и ящериц. Некоторые из этих животных развивались по тем же самым линиям, что и предки саррукхов, но не дошли до такой же ступени развития. Саррукхи собрали тысячи таких существ в надежде достичь этого или вывести для служения себе новые интеллектуальные расы.

Понимая, что одной лишь селекционной программы недостаточно, саррукхи начали проводить на собранных существах магические эксперименты. Они комбинировали некоторых из чешуйчатых экземпляров с людьми, чтобы посмотреть, удастся ли сформировать менее неприятную расу слугителей. Их самые ранние эксперименты заканчивались ужасно искаженными существами, долго не жившими. Но путем селекции и более тонких форм магической манипуляции саррукхи наконец сумели создать жизнеспособные расы, намного более симпатичные для них.

Их первыми успехами были асаби, лизардфолки и птерафолки. Хотя и не столь интеллектуальные, как люди, эти существа имели такую же двуногую форму, и ими было относительно легко манипулировать. Убедившись в лояльности этих рас, саррукхи начали поручать им сравнительно легкие задания. Сначала их обучали как персональных слугителей, затем - как воинов. Наконец, целые группы их были направлены на поселение в дикие места Фаэруна в надежде на то, что они размножатся и завоюют окрестные территории.

Следующий успешный эксперимент произвел наг. Хотя саррукхам нравилась змеиная форма с гуманоидной головой, наг оказалась трудно контролируемой. Однако вместо того, чтобы уничтожить своих созданий, саррукхи позволили тем из них, кто представлял собой наименьшую угрозу, оставаться на службе в качестве охранников, исследователей и разработчиков магии. Остальных освободили.

Их заключительным - и, возможно, прекраснейшим - созданием были юань-ти, разработанные саррукхами Мхайршаулка. Эта раса представляла собой первое действительно успешное скрещивание человека и саррукха с легким змеиным налетом. Юань-ти получили несколько различных физических форм, в зависимости от количества используемой саррукхской крови. Хотя и не столь послушные, как подрасы лизардфолков, юань-ти были послушнее наг и помимо этого высокоинтеллектуальны. Поскольку они очень любили срываться на Бесчешуйных, юань-ти стали надсмотрщиками за рабами, военными лидерами и управителями империй саррукхов.

С таким количеством высококвалифицированных слугителей саррукхам более не нужно было самим искать продовольствие, строить города или даже заботиться о собственных рабах. Саррукх Мхайршаулка понемногу отстранились от забот о мире, все более передавая эти обязанности юань-ти. В свою очередь, юань-ти оценили предоставленный им их создателями образ жизни, так что они главным образом оставались лояльными. Однако, некоторые периодически отделялись от общества саррукхов, изобретая свои собственные общества и формируя свои собственные группы. Саррукхи знали о таких отступничествах, но игнорировали их, зная, что юань-ти, которым позволяют уйти с миром, закрепятся и создадут свои собственные общества, которые саррукхи потом смогут призвать на помощь.

Жилье

Саррукх жил в каменных зданиях, как правило, украшенных святыми символами Мировой Змеи. Набор изображений на стенах представлял саррукхскую концепцию божественных существ, которые по современным стандартам зачастую выглядят демонически. Статуи саррукхов на площадях, во внутренних дворах и вдоль дорог изображали либо знатных лидеров саррукхов, великодушных в своих ниспадающих одеждах, либо саррукхов в броне, стоящих в драматических боевых позах.

Персонажи-саррукхи

Поскольку они необычно мощны, все саррукхи с уровнями классов автоматически являются персонажами эпического уровня. Хотя и нет необходимости использовать "Руководство Эпического Уровня" для понимания и использования статистики, представленной на этих страницах, DMу, желающему позволить своим игрокам управлять персонажами-саррукхами, оно очень пригодится.

Магия саррукхов

Магическое исследование саррукхов вылилось в два главных вклада в развитие магии на Фаэруне: *Нетерские Свитки* и секрет физического манипулирования другими существами. *Нетерские Свитки* были результатом усилий саррукхов по сбору, реконструированию и экстраполяции магии, собранной у дикарей, населявших большую часть Фаэруна в течение ранних дней империй саррукхов. Записанные Ба'этитом много лет спустя после падения империй саррукхов, эти свитки и по сей день остаются неоценимым сводом.

Вторым крупным вкладом саррукхов было открытие постоянной магии преобразования, воздействующей на тела других существ. Эта техника позволила саррукхам навсегда преобразовывать физическое тело существа, а также предоставлять ему новые экстраординарные и сверхъестественные способности. Кроме того, такие характеристики неизменно передавались следующему поколению, когда измененные существа скрещивались с оригинальными членами своей расы. В конечном счете саррукхи нашли способ наполнить себя способностью использовать эту магию по желанию. К сожалению, эта техника с веками была утеряна, и ныне она живет лишь в оставшихся саррукхах, хотя часть ее воплощена в заклинаниях *вырывание способности* и *удаление черты* (см. Главу 11.)

Божества саррукхов

Согласно саррукхской мифологии, Мировая Змея пришла к саррукхам, когда они еще были дикарями, предложив обучить их секретам магии, цивилизации и силы. Все, что она потребовала взамен - поклонение ей и принесение ей жертв. Саррукхи согласились на ее условия и были вознаграждены за свою лояльность великим знанием и силой.

В течение расцвета своих империй все саррукхи почитали Мировую Змею. По мере того, как они расширялись на Фаэрун, они вынуждали завоеванные народы также поклоняться Мировой Змее. Эта практика сделала их врагами не только доминируемых рас, но также и их богов.

Пожертвование

Пожертвование - важный аспект догмы Мировой Змеи. (См. Главу 2 "Книги Мерзкой Тьмы" для понятий определенной награды, достижимой при жертвоприношениях). Мировая Змея особенно настаивала на субъекте подходящих жертв, указывая, что жертва должна быть не просто интеллектуальным (Интеллект 3 или выше), но также и фактическим саррукхом. В большинстве случаев религиозные фанатики с готовностью отдавали свои жизни богу, и изредка жертвой становился преступник или социальный изгой.

Пожертвование первоначально происходило еженедельно. Священники в течение трех дней давали обозначенной жертве все, что она пожелает. Любое продовольствие, питье или улада плоти обеспечивались по первому требованию, и жертве разрешали оставаться в любых желаемых местах, включая различные имперские цитадели Окотха. За жертвой плотно присматривала служба безопасности, но в остальном к ней относились как к члену королевской семьи.

К ночи жертвоприношения саррукхи собирали все сообщество молиться Мировой Змее. После натирания ладаном жертва сама вырезала церемониальным кинжалом свое сердце из груди. Со все еще бьющимся сердцем в руках высокий священник мазал кровью жертвы свое тело и тела других членов духовенства, после чего все священники расходились по своим храмам.

Поскольку популярность и частота принесения в жертву Мировой Змее Бесчешуйных вместо саррукхов увеличивалась, то же самое происходило и с количеством еженедельных жертвоприношений. Бесчешуйным редко давали королевский уход, как саррукхам, и немногие из них действительно желали быть жертвоприношенными. Таким образом, жертвоприношение понемногу превращалось в массовую резню. На высоте цивилизации саррукхов в любую ночь в каждом из храмов могло жертвоваться до сотни разумных существ. Священники принимали на себя обязанность удаления сердец жертв, так как несаррукхи вряд ли смогли бы исполнить эту существенную задачу самостоятельно. Поскольку кровь этих существ имела запах, который они считали грязным, священники-саррукхи отвергли ритуал обмазывания себя пролитой кровью.

После падения их империй у саррукхов под контролем не осталось других рас, а их собственное население было настолько низким, что они не могли позволить себе разбрасываться собственными жизнями. Что еще хуже, юань-ти, служившие им в Мхайршаулке, более не желали жертвовать собой в защиту саррукхов. Однако, Мировая Змея все еще требовала повиновения и жертв. Умиротворяя ее, саррукхи жертвовали либо лизардфолков, либо других существ, приведенных их служителями. Впоследствии количество жертв-саррукхов резко упало и из-за недостатка доступных жертв, и из-за длительной спячки саррукхов.

Фрагментация Мировой Змеи

На высоте империй саррукхов Мировая Змея буквально распалась на целый пантеон, каждое из божеств которого было различным аспектом самого себя. Мудрецы соглашались с тем, что это событие было ускорено противоречивыми потребностями и спросом все более разнообразной базы прихожан.

После падения империй саррукхов поклонение Мировой Змее почти полностью исчезло, хотя она продолжала снабжать заклинаниями существ, все еще почитающих божеств, воплощающих части ее сущности. См. Приложение для полной информации о божествах, почитаемых Чешуйчатými.

Отношения с другими расами

Саррукхи ставят себя гораздо выше паразитов, известных как люди, так или иначе сумевшие стать самой мощной разновидностью в мире. Они лелеют укоренившуюся ненависть к драконам и фаэриммам, а других мощных существ (типа аболетов, иллитидов и бехолдеров) считают немногим более чем раздражающими.

Оснащение саррукхов

Саррукхи предпочитают другому оснащению магические изделия, хотя многие используют личное оружие различных видов. Однако, вообще-то лучшими инструментами и оружием саррукхов все еще остаются служащие им расы.

Столкновения с саррукхами

Следующий злодей может выступить против героев, стремящихся отпереть секреты змеиных королевств или сорвать планы саррукхов о завоевании мира.

Пил'ит'ит

Змеетелый саррукх по имени Пил'ит'ит был последним императором Окотха, и посредством мощной магии он остается в живых и по сей день. Пил'ит'ит - альбинос; фактически, он единственный саррукх-альбинос, живущий в настоящее время на Фаэруне. Из-за недостатка пигмента в его чешуе ему приходится оставаться в полной темноте. Будучи подвергнут направленному солнечному свету, он получает 1d4 пунктов несмертельного урона в раунд.

После падения Окотха Пил'ит'ит остался лидером великих кланов, вцепившихся в планы. Находясь на Внешних Планах, он нашел смелость разыскать фрагмент Мировой Змеи, известный как Мерршаулк, и попросить его о руководстве. Когда он достиг домашнего плана Мерршаулка, бог был в глубокой дремоте, и его охранники-змеи отказались пропускать саррукха в его цитадель. Однако, Пил'ит'ит одолел охрану и вывел бога из дремоты.

Мерршаулк уничтожил бы большинство смертных за то, что его потревожили, но он признал Пил'ит'ита и предоставил ему аудиенцию. Он поблагодарил саррукха за присмотр за созданием змеиных рас Фаэруна, ставших поклоняться ему. Затем он приказал, чтобы альбинос отвел оставшихся саррукхов туда, где они могут основать свою родину. Как только они осядут, бог пообещал наблюдать за ними и помочь им возродиться.

Пил'ит'ит, постаревший за свои почти восемьсот лет жизни, попросил Мерршаулка еще об одном покровительстве. В обмен на свое активное содействие интересам бога он попросил продвижения к статусу Избранного. Мерршаулк никогда ранее не принимал Избранный, потому что это требовало немалого расхода божественной силы. Однако, признав выгоду наличия столь сильного последователя, он удовлетворил запрос Пил'ит'ита. Избранный Мерршаулка увел своих последователей-саррукхов из дома бога и блуждал по планам, ища идеальное место для того, чтобы все начать сначала. Дезинформированная попытка поработить кхааст обратила варварских кочевых ящериц в смертельных врагов саррукхов, которым в конечном счете пришлось бежать обратно на Фаэрун. Пил'ит'ит остался приматривать за цитаделью Окотха, в то время как его последователи скрылись от мстительных кхааст. Следующий кризис начался, когда Ссет (перерожденный аспект Мерршаулка) вдруг перестал отвечать на молитвы в течение Времени Неприятностей. Лидерство Пил'ит'ита внезапно оказалось в опасности после управления поколениями саррукхов. В течение недель он скрывал тот факт, что неспособен войти в контакт с Ссетом, но наконец объявил, что либо Ссет мертв, либо он отвернулся от своего народа. В любом случае, им была необходима смена божества. Пил'ит'ит слышал о боге Сете, которого он всегда (ошибочно) принимал за фрагмент Мировой Змеи. Он узнал, что Сет все еще предоставляет заклинания (хотя лишь тем, кто сам посетил его) и контактирует со своими последователями. Пил'ит'ит устроил переговоры с Лордом Зла и убедил бога, что его народ желает следовать за ним, если он предоставит им заклинания. Пил'ит'ит представил Сета своим последователям, заявив, что мулхорандский бог - преемник Ссета. Саррукхи Окотха были удовлетворены этой договоренностью, но, поскольку Кризис Аватаров шел к завершению, Сет сказал Пил'ит'иту, что окотианским саррукхам придется помочь погрузить Ссета в вечную дремоту в обмен на его покровительство. После того, как они подчинились, Ссет начал освобождаться от пут. При этом он пробудил много саррукхов Мхайршаулка и юань-ти Змей и побудил их вновь расширить свой доминион над Бесчешуйными Фаэруна. Однако, единственным сознательным действием Ссета к настоящему времени стало лишение Пил'ит'ита его титула и силы Избранного. Пил'ит'ит остался лидером своего племени, хотя часы его тела опять тикают, все ближе продвигая его к смерти. Он - единственный саррукх, который все еще помнит великую империю своего народа, которой он когда-то управлял. Несмотря на все, что он перенес, он все же намеревается восстановить некую меру контроля над миром и сохранить свое положение в качестве лидера.

Пил'ит'ит: Мужчина саррукх клерик Сета 15; CR 36; Средний чудовищный гуманоид; HD 14d8+84 плюс 15d8+90; hp 304; Инициатива +7; Скорость 30 футов; AC 38, касание 13, застигнутый врасплох 35; Базовая атака +18; Захватывание +23; Атака +28 рукопашная (1d4+5, коготь) или +28 рукопашная (1d8+11/x3, +4 блестящей энергии безобразное длинное копьё) и +23 рукопашная (1d4+2, укус); Полная атака +28 рукопашная (1d4+5, 2 когтя) и +23 рукопашная (1d4+2, укус) или +28/+23/+18/+13 рукопашная (1d8+11/x3, +4 блестящей энергии безобразное длинное копьё) и +23 рукопашная (1d4+2, укус); SA аура страха, манипулирование формой, яд, подобные заклинаниям способности; SQ темновидение 60 футов, иммунитет к огню, сопротивление заклинаниям 20; AL LE; Спасброски: Стойкость +19, Рефлексы +18, Воля +24; Сила 20, Ловкость 17, Телосложение 22, Интеллект 30, Мудрость 23, Харизма 22.

Навыки и умения: Оценка +27, Блеф +29, Концентрация +33, Ремесло (алхимия) +30, Расшифровка Записи +27, Дипломатия +37, Излечение +37, Запугивание +27, Знание (тайны) +37, Знание (история) +37, Знание (религия) +37, Знание (планы) +20, Слушание +20, Бесшумное Движение +20, Чувство Мотива +19, +41 Колдовство, Обнаружение +25; Настороженность, Слепая борьба, Раскол, Боевое Колдовство, Увертливость, Улучшенная Начальная, Магическая Способность, Убедительный, Силовая Атака, Фокус Навыка (Излечение).

Аура страха (Su): Как свободное действие, Пил'ит'ит может создавать ауру страха в 10-футовом радиусе. Этот эффект в остальном идентичен заклинанию *устрашение* (уровень заклинателя 14-й; DC спасброска 23). На существо, преуспевающее в спасброске, нельзя воздействовать снова аурой устрашения Пил'ит'ита в течение 24 часов. Другие саррукхи иммунны к этой ауре.

Манипулирование формой (Su): По желанию Пил'ит'ит может изменять форму любого Чешуйчатого аборигена Торила, кроме водных существ и нежити. При успешной атаке касанием он может сделать одно изменение на свой выбор в теле целевого существа. Цель падает без сознания на 2d4 раундов из-за шока смены формы. Успешный DC 23 спасбросок Стойкости отменяет и изменение, и бессознательное состояние.

Пил'ит'ит может использовать эту способность для изменения незначительных аспектов целевого существа, типа формы его головы или цвета чешуи. Он может также делать намного более существенные изменения, типа преобразования членов в щупальца, изменения формы всего тела (например, змеиное в гуманоидное), или добавлять или удалять придатки. Любой показатель способности может быть уменьшен до минимума 1 или увеличен до максимума, равного соответствующему показателю Пил'ит'ита. Пил'ит'ит может также предоставлять цели экстраординарные способности или отнимать у нее таковые.

Подаренное изменение вступает в силу немедленно и навсегда. Кроме того, изменения автоматически передаются всему потомству существа, если оно спаривается с неизменными представителями своего вида.

Яд (Ех): Укус, ущерб, DC Стойкости 23; начальный и вторичный урон 1d6 временное Телосложение.

Подобные заклинаниям способности: 3/день - *разрушение нежити, идентификация, невидимость, стук, магическая ракета, неверное направление* (DC 18), *видеть невидимость, сон* (DC 17); 2/день - *замешательство* (DC 20), *огненный шар* (DC 19), *заряд молнии* (DC 19), *полиморф*; 1/день - *телепорт* (DC 21), *стена силы*.

Подготовленные заклинания клерика (6/7+1/7+1/6+1/5+1/5+1/4+1/2+1/1+1; DC спасброска 16 + уровень заклинания): 0-й - *лечение незначительных ран* (2), *обнаружение магии* (2), *исправление, читать магию*; 1-й - *лечение легких ран* (2), *наблюдение смерти, обнаружение добра* (2), *погибель* (2), *защита от добра**; 2-й - *лечение умеренных ран* (2), *темнота* (2), *осквернение**, *восторг, духовное оружие, рассеивание магии, чистка невидимости, магический круг против добра**; 4-й - *лечение критических ран, яд* (2), *восстановление, языки, безобразный упадок**; 5-й - *связь, рассеивание добра**, *массовое лечение легких ран* (2), *убить живое, истинное видение*; 6-й - *создание нежити**, *вред, излечение, массовое лечение умеренных ран, слово воспоминания*; 7-й - *богохульство**, *массовое лечение серьезных ран, отвращение*; 8-й - *антиматическое поле, безобразная аура**.

* Заклинание домена. Божество: Сет. Домены: Зло (заклинания зла накладываются с +1 к уровню заклинателя), Чешуйчатые (упрек/команда ящериц и змей 9/день).

Имущество: +4 *блестящей энергии безобразное длинное копьё, нагрудник команды, кольцо обращения заклинаний, шлем телепатии, бусинка силы, амулет защиты от яда, крылья полета.*

Консорты Пил'ит'ита

Рабы-юань-ти, нравившиеся Пил'ит'иту при жизни, продолжают служить ему после смерти как духи страха. Восемь консортов-нежити в настоящее время бродят в королевских покоях Пил'ит'ита. Эти отвращения юань-ти выглядят практически так же, как и при жизни, кроме того, что состоят из ненавистной тьмы.

Духи страха юань-ти (8): CR 11; Большая нежить (бестелесная); HD 16d12; hp 104 каждый; Инициатива +13; скорость полета 60 футов (хорошо); AC 25, касание 25, застигнутый врасплох 16; Базовая атака +8; Захватывание -, Атака +16 рукопашная (2d6 плюс 1d8 Телосложение, бестелесное касание); Полная атака +16 рукопашная (2d6 плюс 1d8 Телосложение, бестелесное касание); Пространство/досягаемость 10 фт/10 фт; SA иссушение Телосложения, создание отродья; SQ темновидение 60 футов, бессилие при дневном свете, черты бестелесного, чувство жизни 60 футов, черты нежити, неестественная аура; AL LE; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +14, Воля +14; Сила -, Ловкость 28, Телосложение -, Интеллект 17, Мудрость 18, Харизма 24.

Навыки и умения: Дипломатия +9, Скрытность +24, Запугивание +26, Знание (религия) +22, Слушание +25, Поиск +22, Чувство Мотива +23, Обнаружение +25, Выживание +4 (+6 при прослеживании); Настороженность (Б), Слепая Борьба, Боевые Рефлексы, Увертливость, Улучшенная Инициатива (Б), Улучшенная Естественная Атака (бестелесное касание), Мобильность, Быстрая Атака.

Иссушение Телосложения (Su): Живущие существа, пораженные атакой бестелесным касанием духа страха, должны преуспеть в DC 25 спасброске Стойкости или получить 1d8 пунктов иссушения Телосложения. При каждой успешной атаке дух страха получает 5 временных очков жизни.

Создание отродья (Su): Любой гуманоид или чудовищный гуманоид, убитый духом страха, становится духом через 1d4 раундов. Отродье служит духу, создавшему его, остается поработанным, пока не уничтожено. Оно не сохраняет никаких способностей, которые имело при жизни.

Бессилие при дневном свете (Ех): Духи страха совершенно бессильны при естественном солнечном свете (а не просто при заклинании *дневной свет*) и бегут от него.

Чувство жизни (Su): Дух страха замечает и определяет местоположение живущих существ в пределах 60 футов, как если бы он обладал способностью слепого видения. Он также чувствует уровень их жизненной силы автоматически, как будто прочитал *наблюдение смерти*.

Неестественная аура (Su): Животные, дикие или одомашненные, могут ощущать неестественное присутствие духа страха на расстоянии 30 футов. Они не будут по своей воле подходить ближе и впадут в панику, если их вынудят к этому; они остаются паникующими, пока находятся в пределах этого диапазона.

Монстры

В царствах змеенарода живет весь спектр монстров, ползающих, скользящих и плавающих сквозь джунгли, болота и подземные глубины.

CR	Монстр
1/4	Грязевик
1/2	Змея, тростниковая
1	Мларраун
2	Король-ящер
2	Ниферн
2	Змея, экскрементная
2	Змея, ледниковая
2	Змея, северм
2	Змея, древесный питон
2	Змея, кнутозмея
3	Динозавр, птеранодон
3	Джакули
3	Трен
5	Амфисбаэна
5	Ликантроп, змееоборотень
7	Смертельные витки
7	Динозавр, цератозавр
7	Динозавр, стегозавр
8	Нага, бейнлар
8	Нага, переливающаяся
8	Голем из змеиной плоти
8	Святой страж юань-ти
9	Убийца магов юань-ти
15	Нага, костяная (темная нага колдун 6)
18	Нага, нагагира
21	Саррукх
22	Нага, фаэрунская ха-нага

Амфисбаэна (Amphisbaena)

Большая магическая тварь

Hit Dice: 6d10+12 (45 hp)

Инициатива: +3

Скорость: 40 футов (8 квадратов), подъем 20 футов.

Класс доспеха: 17 (-1 размер, +3 Ловкость, +5 естественный), касание 12, застигнутый врасплох 14

Базовая атака/захватывание: +6/+11

Атака: Укус +8 рукопашная (1d6+1 плюс яд)

Полная атака: 2 укуса +8 рукопашная (1d6+1 плюс яд)

Пространство/досягаемость: 5 фт (витки)/10 фт.

Специальные атаки: Яд

Специальные качества: Темновидение 60 футов, укрепленный труп, иммунитет к холоду, видение при слабом освещении, нюх

Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +8, Воля +3

Способности: Сила 13, Ловкость 16, Телосложение 15, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 3

Навыки: Баланс +15, Подъем +11, Скрытность +6, Слушание +13, Обнаружение +13, Кувырок +9

Умения: Настороженность, Боевые Рефлексы, Ловкость с Оружием

Окружающая среда: Умеренные болота

Организация: Уединенный
Оценка вызова: 5
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Всегда нейтральное
Продвижение: 7-9 HD (Большая); 10-18 HD (Огромная)
Регулировка уровня: -

Существо, похожее на гигантскую гадюку ямы, поднимает две головы, по одной на каждом конце тела. Маленькие рожки над каждым из глаз придают ее внешности нечто дьявольское.

Амфисбаэна - агрессивная гадюка ямы примерно 13 футов длиной, с головами на обоих концах тела. Маленькие рожки над каждым из глаз помогают существу разрывать кожу посередине при линьке. Окрас ее чешуи варьируется, как и у гадюк.

Короткие расстояния существо покрывает странными извилистыми движениями, подобно многим другим змеям. На длинные расстояния она обычно путешествует, схватив одну из шей другим ртом и быстро катаясь, словно обруч.

Бой

Амфисбаэна может атаковать обеими своими головами одновременно, и каждая голова при желании может ударить отдельную цель. Кроме этого, две головы амфисбаэны дают ей преимущество перед нормальными змеями, поскольку она способна питаться и защищаться от угроз одновременно.

Яд (Ex): Укус, DC Стойкости 15, первичный и вторичный урон 1d8 Телосложение. DC спасброска основан на Телосложении.

Укрепленный труп (Su): Перед самой смертью амфисбаэна пытается укусить одну голову другой. Если ей это удастся, ее тело после смерти превращается в камень.

Навыки: Амфисбаэна имеет +4 расовый бонус на проверки Скрытности и Кувырка, +8 расовый бонус на проверки Подъема, Слушания и Обнаружения и +12 расовый бонус по проверкам Баланса. Амфисбаэна всегда может брать 10 по проверке Подъема, даже если ее несет или ей угрожают. Амфисбаэна может использовать для проверок Подъема либо свой модификатор Силы, либо модификатор Ловкости - смотря что выше.

Умения: Умение Боевые Рефлексы амфисбаэны позволяет ей использовать обе головы для атак возможности в каждом раунде.

В Царствах

В городке Бэттлдейла Чаритон несколько лет назад вылупился выводок амфисбаэн. Посчитав молодяк послушным, граждане оставили их в покое. Но, перезимовав и вырастая до огромных размеров (что часто бывает из-за нагрузок Ашабы), амфисбаэны сожрали почти всех жителей городка, сделав Чаритон городом-призраком. С тех пор амфисбаэны ушли в леса около Пруда Йевен, Глубинного Потока и Озера Сембер.

Смертельные витки (Deathcoils)

Огромная магическая тварь

Hit Dice: 11d10+14 (74 hp)

Инициатива: +3

Скорость: 20 футов (4 квадрата), подъем 20 футов, плавание 20 футов.

Класс доспеха: 15 (-2 размер, +3 Ловкость, +4 естественный), касание 11, застигнутый врасплах 12

Базовая атака/захватывание: +11/+26

Атака: Укус +16 рукопашная (1d8+10)

Полная атака: Укус +16 рукопашная (1d8+10)

Пространство/досягаемость: 15 фт/10 фт.

Специальные атаки: Сжимание 1d8+10, улучшенный захват, ядовитое дыхание

Специальные качества: Темновидение 60 футов, видение при слабом освещении, нюх

Спасброски: Стойкость +8, Рефлексы +10, Воля +4

Способности: Сила 25, Ловкость 17, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 2

Навыки: Баланс +17, Подъем +17, Скрытность +10, Слушание +12, Обнаружение +12, Плавание +17

Умения: Настороженность, Выносливость, Фокус Навыка (Скрытность), Крепость

Окружающая среда: Умеренные леса

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 7

Сокровище: Двойной стандарт

Мировоззрение: Всегда хаотически злое

Продвижение: 12-22 HD (Огромная); 23-33 (Гигантская)

Регулировка уровня: -

Нечто огромное скользит сквозь ветви крон деревьев. Темно-зеленая форма почти невидима среди листьев, но змеиные глаза, немигающие и желтые, следят за добычей с холодной точностью.

Много ужасающих рассказов ходит о том, как одиночные смертельные витки пожирали целую партию авантюристов, одного за другим. Эта могучая змея-удав любит скрываться на краях леса, куда дикие стадные животные забредают с равнин, чтобы закусить листвою деревьев. Способность существа впадать в зимнюю спячку позволяет ему пережить даже самые холодные зимы.

Смертельные витки едят падаль, всех остальных змей и свежую добычу всех видов. Они даже нападают на представителей своего вида, только если противник не явно крупнее. Меньшие смертельные витки обычно бегут от такой конфронтации, и агрессор редко преследует их долго. Смертельные витки - темно-зеленое змееподобное существо с круглыми черными и коричневыми метками, помогающими ему скрываться в лесах. Он может вырастать до длины в 80 футов.

Бой

Смертельные витки - агрессивные, неустанные охотники. Те, что живут у воды, часто утягивают свою добычу под воду, чтобы утопить уу. Они обычно приберегают свое дыхательное оружие для защиты от многочисленных противников или для уничтожения серьезных врагов.

У смертельных витков есть интеллект для планирования засад, и они часто забирают сокровища у жертв и рассеивают их около пещеры или в хорошей области для засады, чтобы выманить добычу с тропы. Известно, что они угоняли животных в ущелья и в пропасти, а затем оставляли их разбившиеся тела для более поздних пиров, пока они охотятся на других существ.

Сжимание (Ех): При успешной проверке захватывания смертельные витки наносят 1d8+10 пунктов урона.

Улучшенный захват (Ех): Чтобы использовать эту способность, смертельные витки должны поразить противника до одной категории размера больше себя своей атакой укусом. Затем он может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может сжимать. Смертельные витки часто утягивают захваченную добычу под воду, чтобы утопить ее (см. "Руководство Ведущего").

Ядовитое дыхание (Ех): Дважды в день, смертельные витки могут выдыхать 60-футовый конус ядовитого газа (вдыхание, DC Стойкости 16, начальный урон - сон на 2d4 часов или до получения урона, вторичный урон - 1d6 Телосложение).

Навыки: Смертельные витки получают +4 расовый бонус на проверки Скрытности, Слушания и Обнаружения и +8 расовый бонус на проверки Подъема и Баланса. Смертельные витки могут всегда брать 10 по проверке Подъема, даже если их несет или им угрожают. Смертельные витки используют для проверок Подъема либо свой модификатор Силы, либо модификатор Ловкости - смотря что выше. Смертельные витки имеют +8 расовый бонус по любой проверке Плавания для исполнения некоего особого действия или для избежания опасности. Они всегда могут брать 10 по проверке Плавания, даже если отвлечены или подвергнуты опасности. Они могут использовать действие бега при плавании, если плывут по прямой линии.

В Царствах

Известные в лесах на всем протяжении Фаэруна, смертельные витки - легендарный противник. Рассказы приписывают ему больший ум, чем он действительно обладает, но смертельные витки преднамеренно топят лодки на лесных реках и придавливают их валунами, чтобы создать кладовую утопленных жертв, которыми потом можно закусить. Они обычно долго преследуют противников, которые уклонились от них или ранили их, и они часто оставляют леса по ночам для нападений на домашний скот в загонах.

Определенные части мебели, принадлежащей сатрапам-калишитам (и королевским семьям по всему Фаэруну), покрыты кожей смертельных витков, столетиями сохраняющей свой мягкий блеск - хотя их чешуя и тверда, и скользка. Кровь смертельных витков - секретный компонент оссеры юань-ти (см. Главу 10), известной как дутлах'хасс.

Динозавр (Dinosaur)

Динозавры, или ужасные ящеры - древние твари-рептилианы, которые могут быть связаны с драконами. Среди черт, разделяемых типичными хищными динозаврами со многими из драконов - острые зубы, дикарский нрав, сильно развитое чувство территории и безжалостная тяга к охоте. Травоядные динозавры обычно неагрессивны, если не ранены или не защищают свой молодняк, но могут нападать, если испуганы или изнурены.

Динозавры чаще всего живут в бурных или изолированных областях, редко посещаемых гуманоидами - в отдаленных горных долинах, на недоступных плато, на тропических островах и в самых плотных джунглях.

Цератозавр (Ceratosaur)

Огромное животное

Hit Dice: 14d8+59 (122 hp)

Инициатива: +6

Скорость: 40 футов (8 квадратов)

Класс доспеха: 15 (-2 размер, +2 Ловкость, +5 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 13

Базовая атака/захватывание: +10/+25

Атака: Укус +15 рукопашная (4d8+10)

Полная атака: Укус +15 рукопашная (4d8+10)

Пространство/досягаемость: 15 фт/10 фт.

Специальные атаки: Разрывание 2d8+10

Специальные качества: Видение при слабом освещении, нюх

Спасброски: Стойкость +13, Рефлексы +11, Воля +6

Способности: Сила 24, Ловкость 14, Телосложение 18, Интеллект 2, Мудрость 15, Харизма 10

Навыки: Слушание +9, Бесшумное Движение +8, Обнаружение +10

Умения: Настороженность, Улучшенная Инициатива, Бег, Крепость, Прослеживание

Окружающая среда: Теплые леса

Организация: Уединенный или пара

Оценка вызова: 7
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Всегда нейтральное
Продвижение: 15-28 HD (Огромный), 29-42 HD (Гигантский)
Регулировка уровня: -

Тело этого массивного хищника показывает его невероятную силу. Поворачивая голову на изогнутой шее, существо озирает подлесок в поисках добычи.

Цератозавр питается исключительно мясом. Когда он голоден, этот массивный хищник - губитель всех существ, которые попадутся на его пути. Длинной от 24 до 30 футов от носа до хвоста, цератозавр ходит на двух сильных ногах и имеет большое тело, тяжелые кости и массивный хвост. Его сильная, змеиная шея поддерживает ящерицеподобную голову с коротким рогом на морде. Его глаза большие, и у него короткие выпирающие надбровные дуги плюс несколько костистых выступов выше глаз и на макушке. Его руки короткие и заканчиваются четырехпальными кистями.

Бой

Цератозавр в бою не тонок. Это старается застать добычу врасплох, а затем полагается на свою скорость и мощные челюсти, чтобы убить ее. Если пара цератозавров охотится вместе, оба они обычно показывают свое присутствие, загоняя добычу в лапы друг друга.

Разрывание (Ех): Цератозавр, выигрывающий проверку захватывания после успешной атаки укусом, устанавливает удержание, вгрызаясь в тело противника, и раскачивает его, разрывая плоть. Эта атака автоматически наносит 2d8+10 пунктов урона.

В Царствах

Подобно большинству динозавров, цератозавры живут в джунглях Чалта, и с ними нельзя регулярно сталкиваться где-либо еще. Хотя многие заплатили своей жизнью, никому еще не удалось приручить цератозавра.

Птеранодон (Pteranodon)

Большое животное
Hit Dice: 3d8+9 (22 hp)
Инициатива: +2
Скорость: 20 футов (4 квадрата), полет 80 футов (средне)
Класс доспеха: 15 (-1 размер, +2 Ловкость, +4 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 13
Базовая атака/захватывание: +2/+10
Атака: Укус +5 рукопашная (1d8+6)
Полная атака: Укус +5 рукопашная (1d8+6)
Пространство/досягаемость: 10 фт/5 фт.
Специальные атаки: -
Специальные качества: Видение при слабом освещении
Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +5, Воля +3
Способности: Сила 18, Ловкость 15, Телосложение 16, Интеллект 2, Мудрость 15, Харизма 11
Навыки: Слушание +4, Обнаружение +6
Умения: Настороженность, Атака с Лета
Окружающая среда: Теплые холмы
Организация: Уединенный, пара или стая (3-12)
Оценка вызова: 3
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Всегда нейтральное
Продвижение: 6-10 HD (Большой)
Регулировка уровня: -

У этой большой птицеподобной рептилии длинный, зубастый клюв, тонкий гребень на голове, острые когти и маленькие когти-зацепы на оконечностях кожистых крыльев. Ее глаза - большие и желтые, а на чешуйчатой коже растут маленькие пучки пушистых перьев.

Птеранодоны - большие птерозавры, иногда используемые в качестве верховых животных.

Бой

Птеранодоны - рыболовы, охотясь на свою добычу с лету. Они в общем не любят бросаться в рукопашную на земле, а предпочитают воздушный бой с другими летучими существами или верховыми животными.

Способность переноса: Легкий груз для птеранодона - до 300 фунтов, средний груз - 301-600 фунтов и тяжелый груз - 601-900 фунтов. Птеранодон может тянуть 4,500 фунтов.

В Царствах

Подобно большинству динозавров, птеранодоны живут в джунглях Чалта, и с ними нельзя регулярно сталкиваться где-либо еще. Некоторые из более мощных существ Чалта обучают птеранодонов активно охотиться на тех, кто может вторгнуться на их территории.

Обучение птеранодона

Обучение птеранодона для ношения наездника требует шести недель работы и DC 25 проверки Приручения Животного, и для балансирования на спине существа необходимо экзотическое седло. Птеранодон может биться, когда несет наездника, но наездник не может при этом атаковать, если не сделает успешную проверку Поездки.

Стегозавр (Stegosaurus)

Гигантское животное

Hit Dice: 18d10+183 (264 hp)

Инициатива: -2

Скорость: 40 футов (8 квадратов)

Класс доспеха: 14 (-2 Ловкость, -4 размер, +10 естественный), касание 4, застигнутый врасплох 14

Базовая атака/захватывание: +13/+33

Атака: Хлопок +17 рукопашная (2d6+8)

Полная атака: 2 хлопка +17 рукопашная (2d6+8) и хлопок хвостом +12 рукопашная (4d6+12)

Пространство/досягаемость: 30 фт (длинный)/10 фт.

Специальные атаки: Мощный разгон, растапывание 2d6+12

Специальные качества: Видение при слабом освещении, нюх

Спасброски: Стойкость +23, Рефлексы +9, Воля +8

Способности: Сила 27, Ловкость 7, Подставит 30, Интеллект 1, Мудрость 14, Харизма 10

Навыки: Слушание +14, Обнаружение +18

Умения: Настороженность, Раскол, Великая Стойкость, Силовая Атака, Бег, Фокус Навыка (Обнаружение), Крепость

Окружающая среда: Теплые равнины

Организация: Уединенный, пара или стадо (5-8)

Оценка вызова: 7

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Продвижение: 19-36 HD (Гигантский), 37-54 HD (Колоссальный)

Это огромное существо ходит на четырех коротких, но массивных ногах. Два ряда костистых пластин идут вдоль его спины, а хвост покрыт длинными костистыми шипами. Его голова относительно мала, а рот заканчивается мощным клювом.

Стегозавр - огромное, но глупое травоядное, которое часто можно встретить на равнинах и в джунглях, где он щипает траву, растения и листья. Этими существа чаще всего встречаются стадами, которые вкуче настолько опасны, что лишь самые наглые хищники смеют нападать на них.

У стегозавра маленькая голова и крошечный мозг. Его рот - мощный клюв, а толстые ноги оканчиваются круглыми ступнями, утыканными копытоподобными когтями. Его задние ноги длиннее и сильнее, чем передние, позволяя ему приподниматься, доставая листья высоко над землей. Два ряда костистых листообразных пластин вдоль шеи, спины и хвоста используются для сбора и рассеивания жары. Эти пластины на конце необычайно мускулистого хвоста переходят в порочные шипы.

Бой

Стегозавр - вобщем-то мирное животное, но быстро при этом защищающееся от хищников и охотников. При угрозе он использует два своих передних копыта, чтобы пинуть противников, раскачивая могучим хвостом и лоя врагов своими порочными шипами.

Мощный разгон (Ex): Стегозавр, как правило, начинает битву, разгоняясь на противника. В дополнение к нормальным выгодам и опасностям разгона, эта тактика позволяет существу делать отдельную атаку хлопком с +17 бонусом атаки, наносящую 4d8+12 пунктов урона.

Растапывание (Ex): Рефлексы DC 27 - вполвину. DC спасброска основан на Силе.

В Царствах

Подобно большинству динозавров, стегозавры живут в джунглях Чалта, и с ними нельзя регулярно сталкиваться где-либо еще. На этих устрашающих существ охотятся многие существа джунглей, потому что они обеспечивают избыточный источник мяса.

Джакули (Jaculi)

Средняя магическая тварь

Hit Dice: 6d10+15 (48 hp)

Инициатива: +3

Скорость: 30 футов (4 квадрата), подъем 20 футов, плавание 20 футов.

Класс доспеха: 16 (+3 Ловкость, +3 естественный), касание 13, застигнутый врасплох 16

Базовая атака/захватывание: +6/+9

Атака: Укус +9 рукопашная (1d6+4)

Полная атака: Укус +9 рукопашная (1d6+4)

Пространство/досягаемость: 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: *Животный транс*, сжимание 1d8+4, бодание с лета, улучшенный захват
Специальные качества: *Сила хамелеона*, темновидение 60 футов, видение при слабом освещении, нюх, пружина
Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +8, Воля +3
Способности: Сила 17, Ловкость 17, Телосложение 15, Интеллект 11, Мудрость 12, Харизма 2
Навыки: Баланс +11, Подъем +11, Скрытность +10, Прыжок +20, Слушание +10, Обнаружение +10, Плавание +11
Умения: Настороженность, Силовая Атака, Крепость
Окружающая среда: Теплые леса
Организация: Уединенный или виток (4-40)
Оценка вызова: 3
Сокровище: -
Мировоззрение: Всегда хаотически злое
Продвижение: 7-12 HD (Большая)
Регулировка уровня: -

Вспышка пурпура сквозь листья и слабое шипение указывают на присутствие хищника-рептилиана. Его змеиные глаза сверкают странным умом.

Хотя название "джакули" иногда используется как собирательный термин для змей, живущих на деревьях (включая бумслангов и изумрудных древесных боа), джакули Фаэруна - отдельный вид существа. Джакули напоминает змею с чешуей от сиреневого до темно-пурпурного. Ее костистая голова в форме наконечника стрелы утыкана короткими, но острыми параллельными рогами, направленными в сторону носа.

Бой

Джакули - интеллектуальные охотники, никогда не забывающие прошлый опыт. Они достаточно мудры, чтобы нападать на изолированных существ, избегать падений на острые объекты или очевидное оружие, и разыскивать спящую добычу. Как правило, джакули используют свою способность *животного транс* для заманивания маленьких птиц или пушных зверьков в гнездо или в логово, а затем скользят внутрь и используют свое тело, чтобы заблокировать выход.

Бой с устрашающими противниками джакули начинают, срываясь с высокой точки (ветка дерева или даже крыша здания) в бодающую атаку. Столкнувшись с нападением более чем одного противника или с трудностями со стороны выбранной жертвы, они прыгают на ближайшее дерево и поднимаются за пределы досягаемости. Если их преследуют, они прыгают с дерева на дерева, чтобы уйти, ища место, чтобы скрыться, а затем поворачивают и тихонько следуют за своим противником, нападая вновь, когда условия благоприятны.

Джакули обычно глотают маленькую добычу целиком, но они могут также кусать и пережевывать добычу, которая слишком велика, чтобы ее проглотить. Если они не голодают, то едят только добычу, которую убили сами менее двух дней назад. Кормя голодный молодник, джакули иногда убивают большую тварь и скрываются в трупе или под ним, чтобы дождаться стервятников и других падальщиков, которых также убивают.

Животный транс (Sp): Однажды в день джакули могут сверкнуть глазами, чтобы обездвигнуть добычу. Эта псионическая способность работает подобно заклинанию с тем же названием (уровень заклинателя 12-й; DC спасброска 9).

Сжимание (Ex): При успешной проверке захватывания джакули наносит 1d8+4 пунктов урона.

Бодание с лета: Джакули может броситься на противника, словно стрела, с точки в 30 или более футов выше. Эта летучая атака боданием (+10 рукопашная) наносит 1d8+6 пунктов колющего урона от рогов джакули и не вызывает атаку возможности.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, джакули должна поразить своей атакой укусом. Затем она может попытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если она выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может сжимать. Получив 10 или более пунктов урона, она убегает искать более легкую добычу.

Сила хамелеона (Sp): По желанию джакули могут псионически менять окраску своего тела как стандартное действие в соответствии с окружающей средой, получая +10 бонус обстоятельств по проверкам Скрытности.

Пружина (Ex): Джакули может собрать свои витки и затем прыгнуть. DC Прыжка и для прыжка в длину, и для прыжка в высоту делится на два, и разбег не требуется. Кроме того, при спрыгивании джакули получают урон, как будто падали на 70 футов меньше фактического.

Навыки: Джакули имеют +4 расовый бонус на проверки Скрытности, Слушания и Обнаружения и +8 расовый бонус на проверки Баланса, Подъема и Прыжка. Джакули всегда может брать 10 по проверке Подъема, даже если ее несет или ей угрожают. Джакули используют для проверок Подъема либо свой модификатор Силы, либо модификатор Ловкости - смотря что выше. Джакули имеют +8 расовый бонус по любой проверке Плавания для исполнения некоего особого действия или для избежания опасности. Она всегда может брать 10 по проверке Плавания, даже если отвлечена или подвергнута опасности. Она может использовать действие бега при плавании, если плывет по прямой линии.

В Царствах

Джакули населяют весь Фаэрун, кроме арктических и субарктических областей. На охоте они могут бродить на мили, но обычно они охотятся в излюбленных областях, которые хорошо изучили, перемещаясь лишь в том случае, если продовольствия становится недостаточно. Джакули не территориальны; они игнорируют других представителей своего вида, кроме весны, когда они спариваются. У джакули очень длинная протяженность жизни, и иногда они формируют осторожные союзы с долговечными существами, которых они знают, что не могут одолеть. При помощи магии джакули могут иногда обучаться в качестве стражей.

Король/королева-ящер (Lizard King/Queen)

Средний аутсайдер (коренной)

Hit Dice: 2d8+4 (13 hp)

Инициатива: +2

Скорость: 30 футов (6 квадратов), полет 30 футов (средне)

Класс доспеха: 20 (+2 Ловкость, +6 естественный, +2 тяжелый щит), касание 12, застигнутый врасплох 18

Базовая атака/захватывание: +1/+4

Атака: Коготь +4 рукопашная (1d4+3), или короткий меч +4 рукопашная (1d6+3/19-20), или дротик +3 дальнобойная (1d6+3)

Полная атака: 2 когтя +4 рукопашная (1d4+3) и укус +2 рукопашная (1d6+1), или короткий меч +4 рукопашная (1d6+3/19-20) и укус +2 рукопашная (1d6+1), или дротик +3 дальнобойная (1d6+3)

Специальные атаки: Поразить добро, подобные заклинаниям способности

Специальные качества: Уменьшение урона 5/магия, темновидение 60 футов, задержка дыхания, иммунитет к яду, сопротивление кислоте 10, холоду 10, электричеству 10 и огню 10, сопротивление заклинаниям 12

Пространство/досгаемость: 5 фт/5 фт.

Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +5, Воля +0

Способности: Сила 17, Ловкость 14, Телосложение 15, Интеллект 13, Мудрость 10, Харизма 12

Навыки: Баланс +9, Блеф +3, Дипломатия +3, Скрытность +2, Запугивание +3, Прыжок +10, Знание (планы) +3, Слушание +2, Бесшумное Движение +2, Поиск +2, Плавание +8

Умения: Мультиатака

Окружающая среда: Умеренные болота

Организация: Уединенный или племя (1 плюс 2 лизардфолка-лейтенанта 3-6 уровня и 30-60 лизардфолков)

Оценка вызова: 2

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно хаотично злое

Продвижение: По классу персонажа

Регулировка уровня: +5

Это гуманоидное существо покрыто темно-зеленой чешуей. На голове мерцают угрожающие красные глаза, а из спины растут черные крылья, как у летучей мыши. Длинные гладкие рога, начинающиеся на лбу, уходят за голову.

Короли-ящеры (или королевы-ящеры, как называются самки) - следствие скрещения демонов с лизардфолками. Когда король-ящер скрещивается с другим лизардфолком, приблизительно 20% потомства - короли-ящеры, остальные - обычные лизардфолки. Когда молодые короли-ящеры племени достигают взрослой жизни, всех их, кроме самого сильного, приносят в жертву.

Король-ящер похож на лизардфолка, хотя его чешуя имеет более темные оттенки зеленого, и у него всегда есть отличительные демонические черты. Типичный король-ящер возглавляет свое собственное племя лизардфолков.

Короли-ящеры говорят на Драконьем.

Бой

Племена лизардфолков, управляемые королями-ящерами, более продвинуты, чем другие племена, и, как правило, используют сложную тактику, засады и ловушки. Короли-ящеры не уклоняются от битвы, но держат своих самых жестоких воинов рядом с собой и почти никогда не вступают в бой в одиночку. В то время как большинство лизардфолков дезорганизованы в бою, возглавляемые королем-ящером стоят за своего правителя любой ценой.

Поразить добро (Su): Однажды в день король-ящер может делать нормальную рукопашную атаку, нанося 2 дополнительных пункта урона против доброго противника.

Подобные заклинаниям способности: *Темнота* 3/день. Уровень заклинателя 2-й.

Задержка дыхания: Король-ящер может задерживать свое дыхание в течение количества раундов, равного учетверенному его показателю Телосложения, прежде чем рискует утонуть (см. "Руководство Ведущего").

Навыки: Из-за своего хвоста король-ящер имеет +4 расовый бонус на проверки Баланса, Прыжка и Плавания. Модификаторы навыков, данные в блоке статистики, включают -2 штраф проверки доспеха (-4 по проверкам Плавания) из-за ношения тяжелого щита.

Обратите внимание: Король-ящер - простой лизардфолк с применением шаблона полуизверга. Король-ящер с уровнями классов получает дополнительные подобные заклинаниям способности и специальные качества как полуизверг того же самого уровня персонажа.

В Царствах

Короли-ящеры - прямой результат войны между саррукхами и кхаастами. Лорд-демон Сесс'иннек послал свои демонические легионы на Фаэрун для управления лизардфолками, надеясь ослабить базу поддержки саррукхов у них на родине. Война тянулась столетиями, и демоны в конечном счете вернулись в Пустоты Гибели и Отчаяния, оставив свое потомство, королей-ящеров, править на своих землях. Лишь четыре из десяти племен лизардфолков управляются королями-ящерами по сей день. Такие племена высокоагрессивны, часто враждуют с цивилизованными поселениями и с другими лизардфолками, хотя они почти никогда не борются против других племен, управляемых королями-ящерами. В то время как лизардфолки обычно не злы, именно таковы племена под лидерством королей-ящеров.

Ликантроп, змееоборотень (Lycanthrope, Wereserpent)

Змееоборотень - гуманоид или гигант, способный превращаться в змеиную форму и в гибридную форму человека-змеи. Его укус может сокрушать других гуманоидов или гигантов этим видом ликантропии. Змееоборотни предпочитают кусать и пережевывать свою добычу, а не проглатывать существ целиком.

В гуманоидной форме змееоборотень строен, имеет тонкие черты и гибок, перемещаясь словно эльф-танцор. Как правило, у него темные глаза и волосы, и одет он в открывающие кожу одежды с большими вырезами. Змееоборотень обычно не имеет на теле пирсинга и избегает драгоценностей, прикрепленных к телу, а не к предметам одежды.

	Змееоборотень Человеческая форма Средний гуманоид (человек, меняющий форму)	Змееоборотень Змеиная форма Средний гуманоид (человек, меняющий форму)	Змееоборотень Гибридная форма Средний гуманоид (человек, меняющий форму)
Hit Dice:	1d8+1 плюс 3d8+6 плюс 3 (28 hp)	1d8+1 плюс 3d8+6 плюс 3 (28 hp)	1d8+1 плюс 3d8+6 плюс 3 (28 hp)
Инициатива:	+5	+8	+8
Скорость:	20 футов в нагруднике (4 квадрата); базовая скорость 30 футов	20 футов (4 квадрата), подъем на 20 футов, плавание 20 футов	30 футов (6 квадратов)
Базовая атака/ захватывание:	+3/+4	+3/+7	+3/+7
Атака:	Глефа +4 рукопашная (1d10+1/x3) или длинный композитный лук (+1 бонус Силы) +4 дальнбойная (1d8+1/x3)	Укус +7 рукопашная (1d3+6)	Коготь +7 рукопашная (1d4+4) или глефа +7 рукопашная (1d10+6/x3) или длинный композитный лук (+1 бонус Силы) +7 дальнбойная (1d8+1/x3)
Полная атака:	Глефа +4 рукопашная (1d10+1/x3) или длинный композитный лук (+1 бонус Силы) +4 дальнбойная (1d8+1/x3)	Укус +7 рукопашная (1d3+6)	2 когтя +7 рукопашная (1d4+4) и укус +2 рукопашная (1d3+2) или глефа +7 рукопашная или (1d10+6/x3) и укус +2 рукопашная (1d3+2) длинный композитный лук (+1 бонус Силы) +7 дальнбойная (1d8+1/x3)
Пространство/ досягаемость:	5 фт/5 фт (10 фт с глефой)	5 фт/5 фт	5 фт/5 фт (10 фт с глефой)
Специальные атаки:	-	Сжимание 1d3+6, проклятие ликантропии, улучшенный захват	Сжимание 1d3+6, проклятие ликантропии, улучшенный захват
Специальные качества:	Дополнительная форма, видение при слабом освещении, нюх, сочувствие змеям	Дополнительная форма, уменьшение урона 10/серебро, видение при слабом освещении, нюх, сочувствие змеям	Дополнительная форма, уменьшение урона 10/серебро, видение при слабом освещении, нюх, сочувствие змеям
Спасброски:	Стойкость +6, Рефлексы +4, Воля +1	Стойкость +7, Рефлексы +7, Воля +1	Стойкость +7, Рефлексы +7, Воля +1
Способности:	Сила 13, Ловкость 12, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8	Сила 19, Ловкость 18, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8	Сила 19, Ловкость 18, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8
Навыки:	Баланс +5, Подъем +9, Приручение Животного +3, Скрытность +2, Слушание +10, Обнаружение +10, Плавание -3	Баланс +12, Подъем +16, Приручение Животного +3, Скрытность +9, Слушание +10, Обнаружение +10, Плавание +16	Баланс +12, Подъем +16, Приручение Животного +3, Скрытность +9, Слушание +10, Обнаружение +10, Плавание +16
Умения:	Настороженность, Боевые Рефлексы, Улучшенная Инициатива, Железная Воля (Б), Крепость (Б)	Настороженность, Боевые Рефлексы, Улучшенная Инициатива, Железная Воля (Б), Крепость (Б)	Настороженность, Боевые Рефлексы, Улучшенная Инициатива, Железная Воля (Б), Крепость (Б)
Окружающая среда:	Теплые леса	Теплые леса	Теплые леса
Организация:	Уединенный, пара, семейство (3-4)	Как для человеческой формы	Как для человеческой формы
Оценка вызова:	3	3	3
Сокровище:	Стандарт	Стандарт	Стандарт
Мировоззрение:	Обычно хаотично злое	Обычно хаотично злое	Обычно хаотично злое
Продвижение:	По классу персонажа	По классу персонажа	По классу персонажа
Регулировка уровня:	+3	+3	+3

Бой

Змееоборотни в человеческой форме обычно бьются ножами или заклинаниями, обычно в качестве последнего довода, когда открытого конфликта уже не избежать. В форме змеи они бьются как удавы. Змееоборотень в гибридной форме может читать заклинания или владеть оружием своими гуманоидными руками и ладонями, сжимать своими витками, и кусать. Изменение из любой из форм в другую - стандартное действие. Кроме отмеченного ниже, змееоборотни таковы, как и остальные ликантропы (см. статью Ликантроп в "Руководстве Монстров").

Дополнительная Форма (Su): Змееоборотень может принимать форму Средней змеи-удава или гибрида-человекозмеи.

Сжимание (Ex): При успешной проверке захватывания змееоборотень в змеиной или гибридной форме наносит 1d3+6 пунктов урона.

Проклятие ликантропии (Su): Любой гуманоид или гигант, пораженный атакой укусом змееоборотня в животной или гибридной форме, должны преуспеть в DC 15 спасброске Стойкости или получить ликантропию.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, змееоборотень должен поразить своей атакой укусом. Затем он может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может сжимать.

Сочувствие змеям (Ex): Общение со змеями и змеенародом, и +4 расовый бонус по основанным на Харизме проверкам против змей и змеенарода.

Змееоборотень, представленный здесь, основан на человеке-воине 1-го уровня, являющемся естественным ликантропом, с использованием следующих базовых показателей способностей: Сила 13, Ловкость 11, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 9, Харизма 8.

В Царствах

Змееоборотней можно встретить на Фаэруне повсюду, хотя они скрывают свою природу в максимально возможной степени. Они более обычны вокруг устоявшихся поселений юань-ти, где столетиями шли эксперименты по скрещиванию змей с людьми, и в городах (особенно в тропических портах), где работают работорговцы и агенты юань-ти.

Многие из змееоборотней Фаэруна - жулики или тайные заклинатели, и большинство их ненавидит наг и юань-ти (но не змей). Змееоборотни, способные читать тайные заклинания - обычно либо уединенные сталкеры и убийцы юань-ти, либо - очень редко - друзья или союзники Вьющегося Заговора (см. Главу 1).

По крайней мере одно павшее благородное семейство Тегира состоит полностью из змееоборотней. Клан Джанор, члены которого теперь рассеяны вверх и вниз по Побережью Меча, жаждет безвестности, несмотря на успех в качестве торговцев, и они используют разнообразные ложные имена и облики для защиты секрета семейства.

Мларраун (Mlarraun)

Средняя магическая тварь

Hit Dice: 2d10 (11 hp)

Инициатива: +3

Скорость: 20 футов (4 квадрата), подъем 20 футов, плавание 20 футов.

Класс доспеха: 16 (+3 Ловкость, +3 естественный), касание 13, застигнутый врасплох 13

Базовая атака/захватывание: +2/+1

Атака: Укус +5 рукопашная (1d4 -1 плюс яд) или слюна +5 дальнее касание (яд)

Полная атака: Укус +5 рукопашная (1d4-1 плюс яд) или слюна +5 дальнее касание (яд)

Пространство/досыгаемость: 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Яд

Специальные качества: Темновидение 60 футов, видение при слабом освещении, нюх, каменное оцепенение

Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +6, Воля +1

Способности: Сила 8, Ловкость 17, Телосложение 11, Интеллект 1, Мудрость 12, Харизма 2

Навыки: Баланс +11, Подъем +11, Скрытность +12, Слушание +5, Обнаружение +5, Плавание +7

Умения: Ловкость с Оружием

Окружающая среда: Теплые равнины

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 1

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Продвижение: -

Регулировка уровня: -

Тонкая треугольная чешуйчатая голова выглядывает из подлеска, наблюдая за добычей.

"Плюющие змеи" Сказаний Царств обычны на западе от Нагауотер, на равнинах, известных в местном масштабе как Владения Змей. Они проводят свои дни дремля, принимая солнечные ванны или охотясь. Когда представляется возможность, мларраун может убить сразу несколько стадных тварей или других больших существ и оставить их в качестве готового продовольствия. Мларрауны едят гниющую гадость столь же охотно, как и свежее мясо, и не переносят никаких болевых эффектов от проглатывания плоти, зараженной их собственным ядом.

Мларрауны более известны своей способностью принимать камнеподобную форму в виде своеобразного оцепенения, будучи пораженными заклинаниями или магическими эффектами. Эти "каменные змеи" часто размещаются в качестве ловушек юань-ти и другими Чешуйчатыми. Мларраун похож на темно-коричневую или черную змею с головой, по форме напоминающей наконечник стрелы.

Бой

Хотя мларрауны весьма эффективны при преследовании своей добычи, они ни хитры, ни способны предвидеть опасность. Многие гибнут под копытами тварей, не знающих об их присутствии.

Яд (Ex): Укус или слюна, ущерб или контакт, DC Стойкости 11, первичный урон - слепота 2d6 часов, вторичный урон - слепота 4d6 часов и 1d4 пунктов урона. Яду не требуется попадать в глаза для причинения слепоты.

Каменное оцепенение (Su): Любое заклинание или магический эффект, нацеленные на мларрауна, заставляют его медленно оцепенеть на 1d100 дней. Его чешуя становится твердой и серой, хотя тело остается гибким. Контакт с магическим оружием или другими магическими изделиями, нацеленными на мларрауна, не вызывает такого изменения. Будучи в оцепенении, мларраун может быть выложен вручную, изгибами тела. Инициативные ремесленники и проектировщики ловушек иногда формируют существо в виде ручек для сундуков, декоративных "свитков" и т.п. Такое изгибание не пробуждает мларрауна. В этой форме бонус естественного доспеха существа повышается до +10.

Урон более чем на половину его первоначальных очков жизни немедленно пробуждает мларрауна, как и любое нацеленное на него заклинание. Когда он пробуждается, естественно или другими средствами, он кусает или выплевывает яд на ближайшее существо.

Навыки: Мларраун имеет +4 расовый бонус на проверки Скрытности, Слушания и Обнаружения и +8 расовый бонус на проверки Подъема и Баланса. Мларраун всегда может брать 10 по проверке Подъема, даже если его несет или ему угрожают.

Мларраун использует для проверки Подъема либо свой модификатор Силы, либо модификатор Ловкости - смотря что выше. Мларраун имеет +8 расовый бонус по любой проверке Плавания для исполнения некоего особого действия или для избежания опасности. Он всегда может брать 10 по проверке Плавания, даже если отвлечен или подвергнут опасности. Он может использовать действие бега при плавании, если плышет по прямой линии.

В Царствах

Мларрауны наиболее многочисленны на открытых землях к югу от Моря Упавших Звезд, но люди уже принесли их и в другие места - и из любопытства, и для алхимических целей. В более ранние столетия торговцы часто продавали их в качестве украшений и даже игрушек, не понимая, что они могли возродиться.

Некоторые из клиентов нанимали авантюристов для захвата каменных змей, дабы использовать в ловушках против воров или в качестве смертельных подарков для их противников. Однако, в этих целях они практически не использовались, так как периоды их оцепенения могут значительно варьироваться.

Грязевик (Muckdweller)

Крошечный чудовищный гуманоид

Hit Dice: 1/4 d8 (1 hp)

Инициатива: +7

Скорость: 20 футов (4 квадрата), плавание 20 футов.

Класс доспеха: 18 (+2 размер, +3 Ловкость, +3 естественный), касание 15, застигнутый врасплох 15

Базовая атака/захватывание: +0/-11

Атака: Укус +5 рукопашная (1d3-3)

Полная атака: Укус +5 рукопашная (1d3-3)

Пространство/досягаемость: 2 1/2 фт/0 фт.

Специальные атаки: Брызгание

Специальные качества: Темновидение 60 футов.

Спасброски: Стойкость +0, Рефлексы +5, Воля +1

Способности: Сила 4, Ловкость 16, Телосложение 10, Интеллект 10, Мудрость 9, Харизма 8

Навыки: Баланс +5, Скрытность +13, Слушание +1, Обнаружение +1, Плавание +11

Умения: Улучшенная Инициатива, Ловкость с Оружием^b

Окружающая среда: Умеренные болота

Организация: Уединенный или стая (5-20)

Оценка вызова: 1/4

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно законно злое

Продвижение: 1-2 HD (Крошечный); 3 HD (Маленький)

Регулировка уровня: +0

Шелест в сорняках болота - и на мгновение показывается двуногое существо, похожее на привставшую змею. Оно идет вразвалку на частично перепончатых задних ногах, а затем бросается обратно в подлесок, и его пятнистая шкура сливается с травой.

Грязевики - двуногие земноводные, живущие в болотах, трясинах и водных телах с илистым дном и неподвижной водой. Многие служат племенам куо-тоа или лизардфолков, выживая на периферии таких сообществ и почитая их богов.

Грязевики всеядны, но предпочитают свежее свежее теплое мясо растениям, насекомым и водным животным. Они живут под водой, но поддерживают грязевые надводные территории для отдыха, еды и запасов солнцелюбивых предметов. Хотя они и не пользуются инструментами, но иногда строят плоты из тростника, прутьев и грязи, на которых плавают и охотятся и за которыми можно укрыться от хищников. В умеренном или более холодном климате грязевики на зиму впадают в спячку.

Грязевик напоминает миниатюрного двуногого динозавра с пятнистой серой и коричневой чешуей и бледно-желтым животом. Его короткий хвост используется для балансирования и плавания. У него частично перепончатые задние ноги и маленькие и слабые, но цепкие передние лапы.

Грязевики говорят на Драконьем.

Бой

Грязевики бегут, если не загнаны в угол или не уверены в легкой победе. Стаи существ скрываются под водой, ожидая в засаде потенциальную добычу. Перед тем, как вцепиться в противника, грязевики используют свою атаку слюной, чтобы ослепить своих врагов.

Брызганье (Ех): Грязевик может прыскать водой в глаза цели на расстоянии до 25 футов. Любой пораженный этой атакой должен сделать DC 13 спасбросок Рефлексов или будет ослеплен на 1 раунд. DC спасброска основан на Ловкости.

Навыки: Грязевик имеет +8 расовый бонус по любой проверке Плавания для исполнения некоего особого действия или для избежания опасности. Он всегда может брать 10 по проверке Плавания, даже если отвлечен или подвергнут опасности. Он может использовать действие бега при плавании, если плывет по прямой линии. Грязевик использует для проверок Плавания свой бонус Ловкости вместо бонуса Силы.

В Царствах

Грязевики живут в тени племен лизардфолков по всему Фаэруну, от Болота Мертвеца до Великого Болота Ретилд и от Болота Ящериц до Сюрмарша. Лизардфолки Калрана в северных Змеиных Холмах держат большое количество грязевиков в качестве рабов. Существа также распространены в подземных городах куо-тоа, включая Гаттулганул под сердцем Чалтского Полуострова.

Нага (Naga)

Наги - высокоинтеллектуальные и независимые существа с разнообразными магическими силами. Они - владыки всего, что видят, и их хитрые обереги и умные ловушки не позволяют большинству вторгшихся потревожить их мир. Наги имеют длинное, змееподобное тело, покрытое блестящей чешуей, и более-менее человеческое лицо. Длина их варьируется от 10 до 20 футов, а вес - от 200 до 500 фунтов. Глаза наг - яркие и умные, горящие почти гипнотическим внутренним светом.

Бой

Наги предпочитают другим формам боя заклинания. Поскольку их почти всегда можно встретить в местах, которые они охраняли много лет и отлично знают, они могут обычно устроить столкновение так, чтобы оно удовлетворяло их пожеланиям.

В Царствах

По всей длине и ширине Фаэруна можно встретить наг всех подразновидностей. Большинство их предпочитает в качестве логова древние руины давно павших империй. Темные наги чаще всего встречаются в Змеиных Холмах и в области Долин, принимая во внимание, что наги-стражи предпочитают утерянные руины вдоль Побережья Меча и северного берега Сияющего Моря. Наги-духи населяют болота в землях вокруг Моря Упавших Звезд и мангровые болота Чалтского Полуострова. Большие количества водных наг устраивают логовища в глубинах Нагафлору и Нагауотер. Распределение менее известных рас наг обсуждается ниже.

Нага-бейнлар (Banelar Naga)

Огромная аберрация

Hit Dice: 7d8+35 (66 hp)

Инициатива: +5

Скорость: 30 футов (6 квадратов), плавание 30 футов.

Класс доспеха: 14 (-2 размер, +1 Ловкость, +5 естественный), касание 9, застигнутый врасплох 13

Базовая атака/захватывание: +5/+21

Атака: Жало +11 рукопашная (2d6+8 плюс яд)

Полная атака: Жало +11 рукопашная (2d6+8 плюс яд) и укус +6 рукопашная (1d8+4 плюс яд)

Пространство/досягаемость: 20 фт/10 фт.

Специальные атаки: Яд, заклинания

Специальные качества: Темновидение 60 футов, быстрое лечение 2, иммунитет к кислоте и яду, магические изделия, сопротивление окаменению

Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +3, Воля +8

Способности: Сила 26, Ловкость 13, Телосложение 21, Интеллект 17, Мудрость 16, Харизма 16

Навыки: Блеф +8, Концентрация +10, Дипломатия +9, Маскировка +3 (+5 действующая), Запугивание +10, Слушание +8, Чувство Мотива +8, Колдовство +12 (+14 для расшифровки свитков), Обнаружение +8, Плавание +16, Использование Магического Устройства +12 (+14 для свитков)

Умения: Боевое Колдовство, Сторониться Материалов⁵, Улучшенная Инициатива, Фокус Заклинания (зачарование)

Окружающая среда: Умеренные воды

Организация: Уединенный, пара или гнездо (3-4)

Оценка вызова: 8

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно законно злое

Продвижение: 8-14 HD (Огромная); 15-21 HD (Гигантская)

Регулировка уровня: -

Скольжение чешуек и вспышка пурпура - большая змея скользит по разрушенным камням. Ее отвратительная голова - словно насмешка над человеческим лицом, а рот окружен крошечными червеподобными отростками.

Наги-бейнлары - злые нагоподобные существа, чье мастерство с заклинаниями и магическими изделиями делает их смертельными противниками. Змееподобное тело наги-бейнлара, покрытое темной пурпурно-зеленой чешуей, имеет несомерно большую гуманоидную голову. Ее глаза зелено-белые и сверкают злобой, а вокруг рта кольцом растут крошечные щупальца. Коричневый хвост оканчивается жалом. Хотя щупальца слишком слабы для владения оружием, они могут использоваться для ношения, манипулирования или переноски незначительных изделий типа колец, ключей, жезлов и кое-какого продовольствия. Наги-бейнлары могут без проблем дышать и воздухом, и водой.

Наги-бейнлары говорят своим неприятным, шипящим голосом на Общем, Драконьем и Оркском.

Бой

Бейнлар атакует своим укусом и жалом на конце хвоста, оба из которых вводят яд. Кроме того, существо может дополнять эти атаки широким спектром магических способностей.

Яд (Ех): Укус или жало, ущерб или контакт, DC Стойкости 18, первичный урон 2d4 Телосложение, вторичный урон - бессознательное состояние на 1d3 часов. В качестве побочного эффекта яд заставляет кожу жертвы синеть вокруг раны до окончания действия вторичного урона. DC спасброска основан на Телосложении.

Заклинания: Бейнлар читает заклинания как клерик 6-го уровня с доступом к доменам Зла, Магии и Воды, и как волшебник 6-го уровня. Он может читать отдельное заклинание в каждом раунде как свободное действие при атаке.

Типичные подготовленные заклинания клерика (5/4+1/4+1/3+1; DC спасброска 13 + уровень заклинания): 0-й - *обнаружение магии, обнаружение яда, свет, очистить еду и питье, сопротивление*; 1-й - *погубление, лечение легких ран, команда**, *божественное покровительство, защита от добра*; 2-й - *помощь, темнота, облако тумана, мудрость совы, сопротивление энергии*; 3-й - *лечение серьезных ран, рассеивание магии, магический круг против добра, защита от энергии*.

Типичные подготовленные заклинания волшебника (4/4/4/3; DC спасброска 13 + уровень заклинания): 0-й - *кислотный всплеск, ошеломление**, *рука мага, открыть/закрыть*; 1-й - *зачарование персоны**, *доспех мага, магическая ракета, щит*; 2-й - *хитрость лисы, зеркальный образ, отвратительный смех Таши**, *касание идиотии**; 3-й - *снешка, заряд молнии, предложение**.

* Из-за умения Фокус Заклинания (зачарование) DC для спасбросков против этих заклинаний - 14 + уровень заклинаний.

Магические изделия: Наги-бейнлары собирают магические изделия и свободно используют их. Их щупальца могут носить или манипулировать амулетами, кольцами, жезлами, палочками, микстурами и подобными маленькими изделиями.

Сопротивление окаменению (Ех): Бейнлар получает +3 расовый бонус на спасброски, сделанные для сопротивления окаменению.

Навыки: Бейнлар имеет +8 расовый бонус по любой проверке Плавания для исполнения некоего особого действия или для избежания опасности. Он всегда может брать 10 по проверке Плавания, даже если отвлечен или подвергнут опасности. Он может использовать действие бега при плавании, если плывет по прямой линии.

В Царствах

Хоть и названные так из-за многочисленных их союзов со священниками Бэйна, эти монстры работали с церковью Цирика в течение четырнадцати лет, пока Бэйн был мертв. После возвращения Черного Лорда некоторые наги-бейнлары решили продолжить свою преданность Темному Солнцу, в то время как другие вернулись к прежнему союзу с церковью Бэйна. Два видных храма цирикистов на Фазруне, Башни-Близнецы Вечного Затмения в Амне и Дом Цирика в Скуллпорте, имеют союзников-бейнларов. Известно, что наги-бейнлары работают с цирикистами западного Жентарима, обосновавшимися в Даркхолде, но делают ли они это лояльно или в качестве агентов Фзоула Чембрила - неизвестно.

Костяная нага (Bone Naga)

Костяная нага - скелетное существо-нежить, созданное из наги заклинателем (обычно той же самой расы). Заклинание *создание нежити* может произвести костяную нагу из любого субъекта-наги с меньшим Hit Dice, чем у создателя.

Костяная нага напоминает змеиный скелет и, как правило, имеет длину 12 футов. Ее череп - жуткое подобие человеческого, за исключением длинных клыков. Холодный, жесткий свет горит в глазницах существа, придавая ему дух отвратительной ненависти и жестокости. Его хвост оканчивается злобным костяным жалом. Мысленно презирая рабство, костяная нага непоколебимо повинуется своему создателю, нападая даже на других наг, если ей прикажут. Если ее владыка умрет, костяная нага станет свободной и может сама выбирать свою судьбу.

Пример костяной наги

Это скелетное существо напоминало бы гигантскую змею-нежить, если бы не ее человекоподобный череп и длинные, смертельные клыки. Его хвост оканчивается костистым жалом.

Этот пример использует темную нагу - колдуну 6-го уровня в качестве базового существа.

Темная нага колдун 6-го уровня костяная нага

Большая нежить (увеличенная аберрация)

Hit Dice: 9d12 плюс 6d12 (58 hp)

Инициатива: +6

Скорость: 40 футов (8 квадратов)

Класс доспеха: 17 (-1 размер, +2 Ловкость, +6 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 15
Базовая атака/захватывание: +9/+15
Атака: Жало +12 рукопашная (2d4+2 плюс яд)
Полная атака: Жало +12 рукопашная (2d4+2 плюс яд) и укусы +7 рукопашная (1d4+1 плюс яд)
Пространство/достижимость: 10 фт/5 фт.
Специальные атаки: Яд, заклинания
Специальные качества: Уменьшение урона 5/крушащий, темновидение 60 футов, обнаружение мысли, охраняемые мысли, иммунитет к холоду и яду, сопротивление зачарованию, сопротивление заклинаниям 25, телепатия 250 футов.
Спасброски: Стойкость +10, Рефлексы +14, Воля +18
Способности: Сила 14, Ловкость 15, Телосложение -, Интеллект 16, Мудрость 15, Харизма 18
Навыки: Блеф +20, Концентрация +15, Дипломатия +12, Маскировка +5 (+7 действующая), Запугивание +6, Знание (тайны) +12, Слушание +15, Чувство Мотива +10, Колдовство +25, Обнаружение +15
Умения: Настороженность, Боевое Колдовство, Увертливость, Сторониться Материалов^б, Улучшенная Инициатива, Молниеносные Рефлексы, Фокус Заклинания (воплощение)
Окружающая среда: Умеренные холмы
Организация: Уединенный, пара или гнездо (3-4)
Оценка вызова: 15
Сокровище: Стандарт
Мировоззрение: Всегда злое
Продвижение: 10-13 HD (Большая); 14-27 HD (Огромная) или по классу персонажа
Регулировка уровня: -

Созданная сотни лет назад в качестве стража, эта костяная нага презирает и своего владыку, и свое состояние.

Бой

Владыка этой костяной наги все еще жив и приказал ей охранять подземные палаты, где он проводит магические исследования. Костяная нага всегда просматривает умы вторгшихся для определения их сил и слабостей перед тем, как вступить в бой. Она часто начинает его с попыток запугать врагов телепатическими укусами. Затем она обращается к колдовству, дабы размягчить более мощных на вид противников. Когда она наконец вступает в рукопашную, она сосредотачивает свои атаки на живущих противниках, а не на нежити или конструкциях, так как живые восприимчивы к ее яду.

Яд (Ех): Укус, урон, DC Стойкости 17, первичный и вторичный урон 1d4 Сила; или жало, урон, DC Стойкости 17, первичный и вторичный урон 1d4 Телосложение.

Заклинания: Эта костяная нага читает заклинания как колдун 13-го уровня.

Обнаружение мысли (Su): Костяная нага может непрерывно использовать *обнаружение мысли*, как заклинание (уровень заклинателя 9-й; Воля DC 17 - отменяет). Эта способность всегда активна.

Охраняемые мысли (Ех): Костяная нага иммунна к любой форме чтения разума.

Сопротивление зачарованию: Костяная нага имеет +2 расовый бонус на спасброски против всех эффектов зачарования.

Черты нежити: Костяная нага иммунна к влияющим на разум эффектам, яду, эффектам сна, параличу, ошеломлению, болезням, смертельным эффектам и к любому эффекту, требующему спасброска Стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен. Она не подвержена критическим попаданиям, несмертельному урону, урону способности своим показателям физических способностей, иссушению способности, иссушению энергии, усталости, истощению или смерти от массивного урона. Она не может быть *поднята*, и *воскрешение* работает, только если она этого пожелает. Темновидение 60 футов.

Типичные известные заклинания колдуна (6/7/7/7/6/6/4; DC спасброска 14 + уровень заклинания): 0-й - *ошеломление, обнаружение магии, обнаружение яда, свет* \dagger , *рука мага, открыть/закрыть, ловкость рук, луч мороза* \dagger , *читать магию*; 1-й - *быстрое отступление, магическая ракета* \dagger , *луч ослабления, щит, тихое изображение*; 2-й - *кошачья грация, блеск орла, невидимость, зеркальный образ, опаляющий луч* \dagger ; 3-й - *рассеивание магии, смещение, огненный шар* \dagger , *заряд молнии* \dagger ; 4-й - *зачарование монстра, страх, огненный щит* \dagger , *каменная кожа*; 5-й - *облако-убийца, конус холода* \dagger , *удержание монстра*; 6-й - *дезинтеграция, сфера неуязвимости*.

\dagger Из-за Фокуса Заклинания (воплощение) DC для спасбросков против этих заклинаний - 15 + уровень заклинания.

Имушество: *Амулет могучих кулаков* +2, *очки ночи, лента сопротивления* +5 (считайте как *плащ сопротивления* +5), алмазная пыль (500 gp).

Создание костяной наги

"Костяная нага" - приобретенный шаблон, который может быть добавлен к любой наге (упоминаемой после этого как базовое существо). Костяная нага имеет всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

Размер и тип: Тип существа изменяется на нежить. Базовый бонус атаки, спасброски или очки навыков не пересчитываются. Размер не меняется.

Hit Dice: Все текущие и будущие Hit Dice увеличиваются до d12.

Класс доспеха: Костяная нага имеет +6 естественный бонус доспеха или бонус естественного доспеха базового существа, смотря что лучше.

Специальные атаки: Костяная нага сохраняет все специальные атаки базового существа, кроме яда, а также получает описанные ниже.

Яд (Ех): Укус, урон, DC Стойкости (10 + 1/2 уровня персонажа + модификатор Харизмы), первичный и вторичный урон 1d4 Сила; или жало, урон, DC Стойкости (10 + 1/2 уровня персонажа + модификатор Харизмы), первичный и вторичный урон 1d4 Телосложение.

Специальные качества: Костяная нага сохраняет все специальные качества базового существа, а также получает описанные ниже.

Уменьшение урона: Поскольку у костяной наги нет плоти и внутренних органов, она имеет уменьшение урона 5/крушащий.
Иммунитеты (Ex): Костяные наги иммунны к холоду.
Спротивление магии (Ex): Костяная нага имеет SR, равное CR существа (после применения шаблона костяной наги) +11 или SR базового существа, смотря что выше.
Телепатия (Su): Костяная нага может связываться телепатически с любым существом в пределах 250 футов, имеющим язык.
Черты нежити: Костяная нага иммунна к влияющим на разум эффектам, яду, эффектам сна, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам и к любому эффекту, требующему спасброска Стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен. Она не подвержена критическим попаданиям, несмертельному урону, урону способности своим показателям физических способностей, иссушению способности, иссушению энергии, усталости, истощению или смерти от массивного урона. Она не может быть *поднята*, и *воскрешение* работает, только если она этого пожелает. Темновидение 60 футов.
Способности: Как существо-нежить, костяная нага не имеет никакого показателя Телосложения.
Оценка вызова: Как базовое существо +1.
Сокровище: Нет.
Мировоззрение: Любое злое.
Регулировка уровня: -

Фаэрунская ха-нага (Faerunian Ha-naga)

Колоссальная aberrация
Hit Dice: 24d8+264 (372 hp)
Инициатива: +18
Скорость: 60 футов (12 квадратов), полет 120 футов (совершенно)
Класс доспеха: 40 (-8 размер, +14 Ловкости, +24 естественный), касание 16, застигнутый врасплох 26
Базовая атака/захватывание: +18/+42
Атака: Кнут витков +24 рукопашная (4d6+8)
Полная атака: Кнут витков +24 рукопашная (4d6+8) и жало +22 рукопашная (2d8+4 плюс яд) и укусы +22 рукопашная (4d6+4)
Пространство/досягаемость: 30 фт/20 фт.
Специальные атаки: Очаровывающий взгляд, сжимание 4d6+12, улучшенный захват, яд, заклинания
Специальные качества: Чешуя хамелеона, уменьшение урона 15/эпический, темновидение 60 футов, полет, сопротивление заклинаниям 33
Спасброски: Стойкость +19, Рефлексы +24, Воля +24
Способности: Сила 27, Ловкость 38, Телосложение 32, Интеллект 35, Мудрость 31, Харизма 36
Навыки: Блеф +40, Концентрация +38, Дипломатия +48, Маскировка +40 (+42 действие), Искусство Побега +41, Скрытность +35, Запугивание +44, Знание (история) +39, Слушание +37, Бесшумное Движение +41 (+47 в полете), Поиск +39, Чувство Мотива +37, Колдовство +39, Обнаружение +37, Выживание +10 (+12 при прослеживании), Использование Вербовки +14 (+16 для связывания)
Умения: Боевое Колдовство, Увертливость, Сторониться Материалов^b, Атака с Лету, Улучшенная Инициатива, Молниеносные Рефлексы, Мобильность, Мультиатака, Знание Заклинаний, Ловкость с Оружием
Окружающая среда: Теплые леса
Организация: Уединенный, пара или гнездо (3-4)
Оценка вызова: 22
Сокровище: Стандарт
Мировоззрение: Обычно хаотично злое
Продвижение: 25-48 HD (Колоссальная)
Регулировка уровня: -

Человеческоголовая змея огромного размера и силы скользит вперед, ее чешуя почти не отличается цветом от окружающих ее камней. Ненависть мерцает в ее темных пронизывающих глазах.

Фаэрунская ха-нага - массивный и мощный лорд наг, часто почитаемый нагами-духами в качестве бога. Она предпочитает устраивать логовище в руинах древних цивилизаций - предпочтительно тех, которые она сама и обрушила. Она обычно устраивает гнездо в бывшем центре сообщества, типа храма, тронной комнаты или колизея. В этом месте ха-нага собирает сокровища утерянного сообщества, накапливая предметы искусства, прекрасные драгоценности и исторические записи цивилизации в качестве дани своему разрушительному мастерству. Фаэрунская ха-нага - гигантская змея с головой классически красивого человека и телом, имеющим в длину 100 футов или больше. Она не имеет какого-либо цвета; скорее, ее чешуя принимает оттенки и тени окружающей среды, подобно хамелеоньей.

Ха-наги говорят на Абиссале и на Общем.

Бой

Хоть у нее и нет крыльев, фаэрунская ха-нага может летать, свиваясь и прокручиваясь сквозь воздух, словно водная змея. Она использует эту способность для преимущества в бою, крутясь над противниками и вокруг них, используя свои атаки взглядом или накладывая заклинания. Подобно своим меньшим змеиным кузенам, фаэрунская ха-нага предпочитает в бою использовать заклинания, обращаясь к рукопашной, лишь если это совершенно необходимо. Набрасываясь на противника, она использует свое вьющееся тело подобно кнуту, жала хвостом, и сжимает противника своим телом.

Очаровывающий взгляд (Su): Взгляд фаэрунской ха-наги функционирует подобно заклинанию *массовое зачарование* против существ в пределах 90 футов (Воля DC 35 - отменяет). DC спасброска основан на Харизме.

Сжимание (Ex): Фаэрунская ха-нага наносит 4d6+12 пунктов урона с успешной атакой захватывания против Огромного или меньшего противника.

Улучшенный захват (Ех): Чтобы использовать эту способность, Фаэрунская ха-нага должна поразить своей атакой кнута витков. Затем она может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если она выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может сжимать.

Яд (Ех): Жало, DC Стойкости 33, первичный и вторичный урон 2d8 Телосложение. DC спасброска основан на Телосложении.

Заклинания: Фаэрунская ха-нага может читать заклинания как колдун 21-го уровня и может также читать заклинания из клерического списка и из доменов Хаоса и Зла. Клерические заклинания и заклинания по области считаются для фаэрунской ха-наги тайными заклинаниями, что означает, что ей не требуется божественный фокус для их наложения.

Типичные известные заклинания (6/10/9/9/9/8/8/8/8; DC спасброска 23 + уровень заклинания): 0-й - *тайная метка, обнаружение магии, звук привидения, свет, рука мага, сообщение, открыть/закрыть, ловкость рук, читать магию*; 1-й - *тревога, постигать языки, маскировка себя, доспех мага, магическая ракета*; 2-й - *блеск орла, защита от стрел, спектральная рука, отвратительный смех Таши, касание идиотии*; 3-й - *огненный шар, заряд молнии, ярость, предложение*; 4-й - *сокрушительное отчаяние, огненный щит, ледяной шторм, каменная кожа*; 5-й - *мрачный полиморф, доминирование над персонажем, кошмар, стена силы*; 6-й - *цепная молния, великий героизм, истинное видение*; 7-й - *великий тайный взгляд, безумие, меч Морденкайнена*; 8-й - *массовое зачарование монстра, требование, полярный луч*; 9-й - *рой метеоров, слово силы убить, призматическая сфера, вопль баньши, желание*.

Чешуя хамелеона (Ех): Из-за своей вечноменяющейся чешуи фаэрунская ха-нага гармонирует с окружающей средой, получая +10 бонус обстоятельности по проверкам Скрытности.

Полет (Су): Фаэрунская ха-нага может летать как с заклинанием *полет* со скоростью 120 футов с совершенной маневренностью. Эта способность предоставляет ей +6 бонус обстоятельств по проверкам Бесшумного Движения при полете.

В Царствах

Фаэрунские ха-наги происходят из Джунглей Мхайр, и чаще всего их можно встретить в лесах Чалтского Полуострова. Говорят, что трио их возглавляет наг-духов Чалтенгара. Ха-нага по имени Терпенци была первым королем Наджары, Королевства Змей, и все еще служит его стражем в несмерти.

Переливающаяся нага (Iridescent Naga)

Большая аберрация

Hit Dice: 9d8+27 (67 hp)

Инициатива: +2

Скорость: 40 футов (8 квадратов)

Класс доспеха: 14 (-1 размер, +2 Ловкость, +3 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 12

Базовая атака/захватывание: +6/+12

Атака: Жало +7 рукопашная (2d4+2 плюс яд)

Полная атака: Жало +7 рукопашная (2d4+2 плюс яд) и укусы +2 рукопашная (2d4+1 плюс яд)

Пространство/досягаемость: 10 фт/5 фт.

Специальные атаки: Гипнотическое влияние, яд, заклинания

Специальные качества: Темновидение 60 футов, Железный разум

Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +7, Воля +9

Способности: Сила 15, Ловкость 14, Телосложение 16, Интеллект 14, Мудрость 16, Харизма 17

Навыки: Блеф +10, Концентрация +14, Дипломатия +7, Маскировка +5 (+7 действие), Запугивание +5, Слушание +12, Чувство Мотива +8, Колдовство +11, Обнаружение +12

Умения: Настороженность, Боевое Колдовство, Увертливость, Сторониться Материалов^Б, Молниеносные Рефлексы

Окружающая среда: Умеренные леса

Организация: Уединенный, пара или гнездо (3-4)

Оценка вызова: 8

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно хаотически доброе

Продвижение: 10-18 HD (Большая); 19-27 HD (Огромная)

Регулировка уровня: -

Солнечный свет отражается от яркой чешуи этого змееподобного существа, разбиваясь на сверкающее множество цветов. Его человекоподобная голова увенчана перьями нескольких блистающих оттенков.

Переливающиеся наги проводят свою жизнь, блуждая по земле в поисках новых открытий и скрытой красоты. Они предпочитают древние, заросшие руины, которые превращают в блистающие дикой красотой временные логовища.

Переливающаяся нага выглядит многоцветной, потому что ее мелкая зеркальная чешуя дробит свет на множество цветов. У нее чем-то похожая на человеческую голова, красочные перья вместо волос, и оборки серебряных перьев бегут от шеи до кончика хвоста.

Переливающиеся наги говорят на Селестиале и на Общем.

Бой

Переливающиеся наги избегают боя при любой возможности, предпочитая гипнотизировать своих противников и увести их от активных действий. Если военные действия все же начались, переливающиеся наги предпочитают высокое место, откуда они смогут использовать свои заклинания и гипнотизировать, оставаясь вне досягаемости противников.

Гипнотическое влияние (Су): Раскачиваясь на месте, переливающаяся нага может производить эффект, подобный таковому заклинания *гипноз*, воздействующий на всех существ в пределах 30 футов (Воля DC 17 - отменяет). DC спасброска основан на Харизме.

Яд (Ex): Ущерб, DC Стойкости 17 или впадение в глубокий сон на 2d4 минут. DC спасброска основан на Телосложении.

Заклинания: Переливающиеся наги читают заклинания как колдуны 7-го уровня.

Типичные известные заклинания колдуна (6/7/7/5; DC спасброска 13 + уровень заклинания): 0-й - *ошеломление, обнаружение магии, свет, рука мага, сообщение, открыть/закрыть, читать магию*; 1-й - *цветной спрей, постигать языки, быстрое отступление, магическая ракета, щит*; 2-й - *блеск орла, зеркальный образ, опаляющий луч*; 3-й - *полет, заряд молнии*.

Железный разум (Su): Переливающиеся наги иммунны ко всем влияющим на разум эффектам.

В Царствах

Переливающиеся наги заполняют глубины Чондалвуда близ верховий Нагафлоу. В недавние годы растущее количество этих существ мигрировало в южные пределы Кормантира, бросая вызов гегемонии Культа Темной Наги, и в Джунгли Чалта, дабы противостоять нагам-духам Чалтенгара.

Нагагида (Nagahydra)

Огромная аберрация

Hit Dice: 18d8+90 (174 hp)

Инициатива: +2

Скорость: 40 футов (8 квадратов), плавание 50 футов.

Класс доспеха: 20 (-2 размер, +2 Ловкость, +10 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 18

Базовая атака/захватывание: +13/+31

Атака: Укус +22 рукопашная (2d6+10 плюс яд)

Полная атака: 7 укусов +22 рукопашная (2d6+10 плюс яд)

Пространство/достижимость: 5 фт/10 фт.

Специальные атаки: Яд, заклинания

Специальные качества: Темновидение 60 футов, быстрое лечение 15, нюх

Спасброски: Стойкость +11, Рефлексы +10, Воля +17

Способности: Сила 30, Ловкость 14, Телосложение 20, Интеллект 16, Мудрость 19, Харизма 21

Навыки: Блеф +18, Концентрация +18, Дипломатия +9, Маскировка +18 (+20 действующая), Запугивание +21, +21 Слушание, Чувство Мотива +17, Колдовство +16, Обнаружение +21, Плавание +18

Умения: Настороженность, Боевое Колдовство, Боевые рефлексы^b, Увертливость, Сторониться Материалов^b, Железная Воля, Молниеносные Рефлексы, Крепость, Фокус Оружия (укус).

Окружающая среда: Умеренные леса

Организация: Уединенный, пара или гнездо (3-4)

Оценка вызова: 18

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно нейтральное

Продвижение: 19-36 HD (Гигантская); 37-54 HD (Колоссальная)

Регулировка уровня: -

Это отвратительное многоцветное чудовище похоже на путаницу змей с человеческими головами, имеющих общий хвост.

Нагагида - змеиный монстр с пятью головами, каждая из которых может выпустить разрушительное скопище заклинаний. Этот устрашающий хищник рыскает в глубинах древних лесов, охотясь на меньших существ ради пропитания.

Тело нагагидры покрыто сетчатым узором из множества переливающейся чешуи. Обычные цвета - черный, ярко-багровый, глубоко-пурпурный, изумрудный зеленый, зелено-золотой и серебряный. Пламенно-красные и оранжевые хребты идут по ее телу вдоль каждой из спинных костей. Типичный экземпляр имеет длину примерно в 20 футов и весит около 2,000 фунтов.

Нагагидры говорят на Общем и на одном из следующих: Абиссал, Селестиал или Адский.

Бой

Подобно гидре, нагагида может атаковать всеми своими головами без штрафа, даже если она перемещается или разгоняется в течение раунда. Нагагида может быть убита или отделением всех ее голов, или убийством ее тела. Для отделения головы противник должен сделать успешную попытку раскалывания рубящим оружием. (Игрок должен объявить, куда нацелена атака, перед проведением броска атаки). Попытка раскалывания вызывает атаку возможности, если противник не имеет умения Улучшенное Раскалывание. Противник может ударить по головам нагагидры из любого положения, из которого он может ударить саму нагагидру, потому что ее головы в бою корчатся и изгибаются. Противник может готовить действие для попытки раскалывания головы нагагидры, когда существо укусит его.

Каждая из голов нагагидры имеет очки жизни, равные одной пятой от полного нормального количества очков жизни существа. Так как у нормальной нагагидры 174 очка жизни, для отделения головы требуется нанести 34 или более пунктов урона ($174/5=34.8$, округляем до 34). Естественный рефлекс запечатывает шею для предотвращения дальнейшей кровопотери. Нагагида больше не может атаковать отделенной головой, но никаких других штрафов не берет. Отделенная голова нагагидры отрастает снова из того же места за 1d4 раундов. Применение к обрубку по крайней мере 5 пунктов кислотного или огненного урона (для поражения требуется атака касанием) не дает обрубку отрастать в течение 24 часов. Пламенное оружие (или подобный эффект) наносит свой урон энергией обрубку при том же ударе, который отделяет голову. Огненный или кислотный урон от эффекта по области (типа *огненного шара* или дыхания дракона) может прижечь несколько обрубков в дополнение к нанесению урона телу нагагидры. Нагагида не умирает от потери своих голов, пока все они не отрезаны и их обрубки не прижжены огнем или кислотой.

Тело нагагидры может быть убито точно так же, как любое другое существо, но нагагидры обладают быстрым лечением, и, таким образом, их трудно поразить этим способом. Любая атака, не являющаяся попыткой отрубания головы (или неспособная быть таковой), воздействует на тело. Например, урон по области наносит урон телу нагагидры, а не ее головам. Нацеливаемые магические эффекты не могут отделять головы нагагидры (и, таким образом, должны быть направлены на тело), если они не наносят режущий урон и не могут использоваться для попыток раскалывания.

Яд (Ех): Укус, ущерб, DC Стойкости 24, первичный и вторичный урон 1d12 Телосложение. DC спасброска основан на Телосложении.

Заклинания: Нагагидры читают заклинания как колдуны 15-го уровня, и также могут читать заклинания из clericского списка и из доменов Разрушения и Чешуйчатых. Нагагидра может читать одно заклинание в раунд на голову, но все заклинания исходят из общего источника доступных заклинаний.

Типичные известные заклинания колдуна (6/8/7/7/7/6/4; DC спасброска 15 + уровень заклинания): 0-й - *обнаружение магии, обнаружение яда, свет, рука мага, открыть/закрыть, ловкость рук, луч мороза, читать магию, сопротивление*; 1-й - *тревога, сжигающие руки, доспех мага, луч ослабления, летучий диск Тенсера*; 2-й - *сила быка, блеск орла, облако тумана, опалюющий луч, видеть невидимость*; 3-й - *проблеск, рассеивание магии, огненный шар, полет*; 4-й - *замешательство, огненный щит, каменная кожа, стена огня*; 5-й - *конус холода, доминирование над гуманоидом, вызов монстра V, телепорт*; 6-й - *цепная молния, сфера неуязвимости, массовое удержание персоны*; 7-й - *силовая клетка, ограниченное желание*.

Навыки: Нагагидра имеет +2 расовый бонус на проверки Слушания и Обнаружения благодаря своим нескольким головам. Нагагидра имеет +8 расовый бонус по любой проверке Плавания для исполнения некоего особого действия или для избежания опасности. Она всегда может брать 10 по проверке Плавания, даже если отвлечена или подвергнута опасности. Она может использовать действие бега при плавании, если плывет по прямой линии.

Умения: Умение Боевые Рефлексы нагагидры позволяет ей использовать все свои головы для атак возможности.

В Царствах

С нагагидами легче всего столкнуться в глубинах Джунглей Чалта и Джунглей Мхайр. Недавние сообщения о гнездах наг, заполняющих глубины Леса Курт, фактически могут проистекать от присутствия нагагидры, устроившей логовище в руинах заросшего города.

Ниферн (Nifern)

Среднее животное

Hit Dice: 2d8+4 (10 hp)

Инициатива: +2

Скорость: 40 футов (8 квадратов)

Класс доспеха: 16 (+2 Ловкость, +4 естественный), касание 12, застигнутый врасплох 14

Базовая атака/захватывание: +1/+4

Атака: Коготь +4 рукопашная (1d6+3)

Полная атака: 2 когтя +4 рукопашная (1d6+3) и укус +2 рукопашная (1d8+1) и жало +2 рукопашная (1d4+1 плюс яд)

Специальные атаки: Яд

Специальные качества: Слепое видение 60 футов, задержка дыхания, видение при слабом освещении

Пространство/досягаемость: 5 фт/5 фт.

Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +5, Воля +2

Способности: Сила 16, Ловкость 14, Телосложение 15, Интеллект 2, Мудрость 14, Харизма 9

Навыки: Слушание +3, Обнаружение +4, Выживание +4 (+9 при прослеживании) *

Умения: Мультиатака, Прослеживание^b

Окружающая среда: Подземелье

Организация: Уединенный, пара, группа (3-5) или стая (6-12)

Оценка вызова: 2

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Продвижение: 3-4 HD (Средний); 5-6 HD (Большой)

Регулировка уровня: -

Четвероногое животное, похожее на безволосую чешуйчатую собаку, выскакивает из джунглей на своих огромных лапах. Его хвост выгибается над головой, оканчиваясь смертельно выглядящим жалом.

Ниферны - чешуйчатые аналоги охотничьих собак. Хотя они и происходят из Подземья, многие из них живут на поверхности, и в качестве диких, и в качестве домашних животных. Чешуйчатые существа часто используют нифернов как охотников, шпионов и лояльных стражей.

Ниферн - чешуйчатое четвероногое животное с головой, напоминающей нечто среднее между таковыми ящерицы и собаки. У него нет глаза, а несоразмерно большие челюсти усеяны острыми клыками. Хвост похож на собачий, за исключением того, что он оканчивается жалом и вздернут, словно скорпионий.

По природе слепой, ниферн использует для сбора информации другие чувства вместо зрения. Его острое обоняние не только помогает в прослеживании, но и позволяет различать друзей и противников на поле битвы. Ниферны обычно бродят маленькими группами, хотя бывало, что в диких местах они собирались и в большие стаи, угрожая всем, кто входит на их территорию. Самый большой и самый сильный ниферн обычно возглавляет стаю. Тяга нифернов к еде и их жадный аппетит заставляет их нападать практически на все, с чем они сталкиваются.

Бой

Ниферны предпочитают атаковать добычу скопом, но их тактика достаточно проста. Они мчатся в битву очертя голову и жалят свою добычу, чтобы обездвижить ее. Существ, устоявших перед ядом, они атакуют злобными когтями и мощными челюстями.

Яд (Ех): Жало, DC Стойкости 13, первичный урон - паралич на 1d10 раундов, вторичный урон 1d4 Сила.

Задержка дыхания (Ех): Ниферн может задерживать свое дыхание в течение количества раундов, равного учетверенному его показателю Телосложения, прежде чем рискует утонуть (см. "Руководство Ведущего").

Навыки: * Из-за своего острого обоняния и естественного инстинкта к прослеживанию ниферн получает +5 расовый бонус по проверкам Выживания, сделанным для прослеживания.

В Царствах

Ниферны - охотничьи животные, выбираемые чешуйчатými. Их предпочитают лизардфолки, троглодиты, драгонкины и другие. Поскольку ниферны могут также связываться с Бесчешуйными, они также популярны по всему Подземью, где используются в качестве шпионов иллитидами, некоторыми дроу и членами других печально известных злых рас.

Саррукх (раса-прародитель) (Sarrukh (Progenitor Race))

Средний чудовищный гуманоид

Hit Dice: 14d8+70 (133 hp)

Инициатива: +6

Скорость: 30 футов (6 квадратов)

Класс доспеха: 30 (+2 Ловкость, +18 естественный), касание 12, застигнутый врасплох 28

Базовая атака/захватывание: +14/+20

Атака: +3 *трезубец* +23 рукопашная (1d8+12)

Полная атака: +3 *трезубец* +23/+18/+13 рукопашная (1d8+12) и укус +15 рукопашная (1d6+3 плюс яд) или 2 когтя +20 рукопашная (1d8+6) и укус +15 рукопашная (1d6+3 плюс яд)

Пространство/достигаемость: 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Аура страха, яд, манипулирование формой, подобные заклинаниям способности

Специальные качества: Темновидение 60 футов, иммунитет к огню, сопротивление заклинаниям 20

Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +11, Воля +13

Способности: Сила 23, Ловкость 15, Телосложение 20, Интеллект 30, Мудрость 18, Харизма 18

Навыки: Оценка +27, Блеф +23, Концентрация +22, Расшифровка Записи +27, Дипломатия +23, Маскировка +4 (+6 действующая), Излечение +21, Запугивание +25, Знание (тайны) +27, Знание (история) +27, Знание (религия) +27, Слушание +6, Бесшумное Движение +19, Обнаружение +21

Умения: Настороженность, Боевая Экспертиза, Улучшенная Инициатива, Убедительный, Силовая Атака

Окружающая среда: Теплые пустыни

Организация: Одиночный, пара или группа (3-8)

Оценка вызова: 21

Сокровище: Тройной стандарт

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое

Продвижение: По классу персонажа

Регулировка уровня: +8

Змея с человеческим верхним туловищем вьется на месте, ее красные глаза сверкают угрозой. Она сжимает в своих когтистых руках трезубец.

Саррукхи - одна из пяти первоначальных рас-прародителей Фаэруна. В трех своих великих империях саррукхи создали множество чешуйчатых рас, включая наг, юань-ти и лизардфолков.

Тело любого из саррукхов может быть двуногим или змееподобным. Змееподобные саррукхи имеют змеиные тело и голову, плюс две мощных руки, оканчивающиеся злобными когтями. У двуногих саррукхов гуманоидное верхнее туловище, голова, руки и ноги и змееподобная нижняя часть туловища. Сверкающие красные глаза саррукхов наполняют сердца всех остальных Чешуйчатых страхом. Оба варианта имеют одинаковую статистику.

Саррукхи говорят на своем собственном языке, называемом Саррукхаром, чем-то похожим на Драконий. Любое существо, говорящее на Драконьем, может сделать DC 15 проверку Интеллекта для общения с саррукхом. Провал означает лишь частичное понимание.

Бой

Из-за медленного сокращения своей численности саррукхи полагают, что выживание каждого из индивидуумов абсолютно необходимо. Такой взгляд заставляет их избегать боя любой ценой и окружать себя другими чешуйчатыми существами, которые могут биться за них. Так как ни один из саррукхов не может быть потерян, любое существо, убившее саррукха, становится врагом их всех. Когда борьба неизбежна, первичная фокусировка саррукхов - не победить, а спастись. Как правило, саррукх начинает бой с подобной заклинанию способности, наносящей урон множеству воюющих индивидуумов одновременно - *огненный шар*, если область относительно открыта, или *заряд молнии*, если противники приближаются из холла или из некоей другой ограниченной области. Затем следует *стена силы*, чтобы не дать противникам приблизиться, а по-

сле этого он как можно скорее пытается телепортироваться подальше. Если *телепорт* не подходит, саррукх может использовать *полиморф* для того, чтобы измениться в маленькое животное и ускользнуть из битвы. Саррукх вступает в рукопашный бой, только если смерть кажется неизбежной.

Аура страха (Su): Как свободное действие, саррукх может создавать ауру *устрашения* в 10-футовом радиусе. Этот эффект в остальном идентичен заклинанию *устрашение* (уровень заклинателя 14-й; DC спасброска 21). На существо, преуспевающее в спасброске, нельзя воздействовать снова аурой *устрашения* этого саррукха в течение 24 часов. Другие саррукхи иммунны к этой ауре. DC основан на Харизме.

Яд (Ex): Укус, ущерб, DC Стойкости 22, первичный и вторичный урон 1d6 Телосложение.

Манипулирование формой (Su): По желанию саррукх может изменять форму любого Чешуйчатого, коренного для Торилы, кроме водных существ и нежити. При успешной атаке касанием он может причинить одно изменение на свой выбор телу целевого существа. От шока изменения формы цель падает без сознания на 2d4 раундов. Успешный DC 22 спасбросок Стойкости отменяет и изменение, и бессознательное состояние. Саррукхи иммунны к этому эффекту.

Саррукх может использовать эту способность для изменения незначительного аспекта целевого существа, типа формы его головы или цвета чешуи. Он также может пожелать сделать намного более существенное изменение, типа преобразования членов в щупальца, изменения всей формы тела (например, змею в гуманоида) или добавления или удаления придатка. Любой показатель способности может быть уменьшен до минимума 1 или увеличен до максимума, равного соответствующему показателю саррукха. Саррукх может также предоставлять цели экстраординарную, сверхъестественную или подобную заклинанию способность или убирать их у нее.

Подаренное изменение вступает в силу немедленно и навсегда. Кроме того, изменения автоматически передаются потомству существа, когда оно скрещивается с другими представителями своего неизменного вида.

Типичные физические изменения, которые саррукхи часто даруют этой способностью, включают следующие.

Рука: У существа, которого коснулись, вырастает человекоподобная рука, оканчивающаяся злобной когтистой кистью. Саррукх может по своему выбору изменять уже существующий придаток (типа щупальца) в руку или вырастить новую руку из места на свой выбор. Существо может манипулировать маленькими изделиями и владеть оружием новым придатком так же эффективно, как нормальный человек - рукой. Существо также получает атаку когтем в качестве естественной (базовый урон 1d8 для Среднего существа). Коготь - вторичная атака, если у субъекта уже есть другая первичная атака, а иначе - первичная.

Нога: У существа, которого коснулись, вырастает человекоподобная нога. Саррукх может по своему выбору изменять уже существующий придаток (типа щупальца) в ногу или вырастить новую ногу из места на свой выбор. Пара таких ног дает существу способность ходить вертикально, а четыре ноги дают ему этому способность двигаться подобно четвероногому животному. Существо теряет любую способность сжимать своим телом, если таковую имело. Ее скорость остается такой же, как и до изменения, если у него теперь не более двух ног. Если более - оно перемещается со скоростью, типичной для четвероногого животного его категории размера.

Щупальца: У существа, которого коснулись, вырастает щупальце. Саррукх может по своему выбору изменять уже существующий придаток (типа руки) в щупальце или вырастить новое щупальце из места на свой выбор. Теперь субъект может владеть рукопашным оружием в каждом приобретенном щупальце. Кроме того, существо получает атаку хлопком в качестве естественной (базовый урон 1d8 для Среднего существа). Щупальце - вторичная атака, если у субъекта уже есть другая первичная атака, а иначе - первичная. Субъект также приобретает специальную атаку *улучшенный захват*, если еще не имело ее.

Гуманоидное туловище: Гуманоидное туловище заменяет предыдущее туловище субъекта. Субъект теряет любые специальные атаки или специальные качества, зависящие от его предыдущего туловища (типа сжимания или улучшенного захвата).

Змеиное туловище: Змеиное туловище заменяет предыдущее туловище субъекта, предоставляя ему специальные атаки сжимание и улучшенный захват, если он еще не имел их. Его скорость остается той же, что и до изменения.

Крылья: Из спины субъекта вырастают перистые крылья. Эти придатки предоставляют ему способность летать со своей предыдущей сухопутной скоростью со средней маневренностью.

Всенаправленные глаза: Субъект может двигать глазами независимо друг от друга и визуально обрабатывать всю полученную таким образом информацию. Существо получает +4 бонус на проверки Обнаружения, но берет -2 штраф Харизмы.

Увеличение или уменьшение размера: Категория размера субъекта изменяется на одну ступень. Все обычные бонусы или штрафы за такое изменение применяются как обычно (см. "Руководство Монстров").

Подобные заклинаниям способности: 3/день - *разрушение нежити, идентификация, невидимость, удар, магическая ракета, неверное направление* (DC 16), *видеть невидимость, сон* (DC 15); 2/день - *замешательство* (DC 18), *огненный шар* (DC 17), *заряд молнии* (DC 17), *полиморф*; 1/день - *телепорт* (DC 19), *стена силы*. Уровень заклинателя 14-й.

В Царствах

Саррукхи были повелителями первых цивилизаций с тех пор, как они возвысились на Ториле. В городах и на земле, и под ней они изменяли меньшие чешуйчатые расы скрещиванием и магией, создавая многочисленные расы служителей.

Многие эксперименты, исполненные саррукхами после получения их самых прекрасных созданий - юань-ти, вылились в дико расходящиеся формы этой расы. Лизардфолки и другие меньшие расы редко были объектами магического экспериментирования, хотя они исполняли большую часть черной работы. Сегодня, через тысячи лет после падения их могучих цивилизаций, саррукхи почти потухли. Немногие оставшиеся проводят большинство времени в анабиозе, но когда им приходится взаимодействовать с внешним миром, они обычно работают во благо существ, которых они создали и которые теперь процветают на их землях.

Голем из змеиной плоти (Serpentflesh Golem)

Большая конструкция

Hit Dice: 11d10 (90 hp)

Инициатива: +2

Скорость: 40 футов (8 квадратов)

Класс доспеха: 21 (-1 размер, +2 Ловкость, +10 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 19

Базовая атака/захватывание: +8/+16

Атака: Хлопок +11 рукопашная

Полная атака: 2 хлопка +11 рукопашная (2d6+4) и укусы +6 рукопашная (1d8+2 плюс яд)

Пространство/досягаемость: 10 фт/10 фт.

Специальные атаки: Яд

Специальные качества: Черты конструкции, уменьшение урона 10/адамантин, темновидение 60 футов, иммунитет к магии, видение при слабом освещении, сопротивление огню 20

Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +5, Воля +3

Способности: Сила 18, Ловкость 15, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 11, Харизма 1

Навыки: -

Умения: -

Окружающая среда: Любая

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 8

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое

Продвижение: 12-22 HD (Большой); 23-33 HD (Огромный)

Регулировка уровня: -

Этот автоматон подобен ужасному слитию разлагающихся частей змеиных тел, сживленных в ужасную форму. Его массивные руки оканчиваются злобными когтями, и воняет он разлагающимся мясом.

Големов из змеиной плоти часто создают заклинатели, имеющие недовольство против Чешуйчатых. Такие индивидуумы получают жестокое удовольствие, принуждая змей прогибаться под своей волей, пусть и после смерти.

Голем этого вида - чешуйчатое, неопределенно-гуманоидное существо, сработанное из частей тел различных Чешуйчатых. Он в общем похож на голема из плоти, особенно - в местах соединения плоти различных существ. У голема из змеиной плоти змеиное туловище с массивными руками, оканчивающимися когтистыми кистями, и либо хвост, либо пара человекоподобных ног.

Бой

Голем из змеиной плоти более ловок, чем большинство других големов, и использует это для преимущества в бою. Как правило, он начинает бой с атаки хлопком, используя свои руки или хвост. Он прибегает к своей атаке укусом для противников, которые устоят перед его грубой силой.

Яд (Ех): Укус, ущерб, DC Стойкости 15, первичный и вторичный урон 1d6 Силу.

Черты конструкции: Голем из змеиной плоти имеет иммунитет к отравлению, эффектам сна, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам, некроманским эффектам, влияющим на разум эффектам (зачарования, принуждения, фантомы, образы и эффекты морали) и к любым эффектам, требующим спасброска Стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен. Он не подвержен критическим попаданиям, несмертельному урону, урону способности, иссушению способности, усталости, истощению или иссушению энергии. Не может излечивать урон, но может быть отремонтирован. Темновидение 60 футов и видение при слабом освещении.

Иммунитет к магии (Ех): Голем из змеиной плоти иммунен к любому заклинанию или подобной заклинанию способности, позволяющим сопротивление заклинаниям. Кроме того, определенные заклинания и эффекты функционируют против существа по-другому, как отмечено ниже. Магическая атака, наносящая урон холодом или огнем, замедляет голема из змеиной плоти (как заклинание *замедление*) на 2d6 раундов, без спасброска. Магическая атака, наносящая урон электричеством, нарушает любой эффект *замедления* на големе и излечивает его на 1 очко жизни на каждые 3 пункта урона, которые бы она иначе нанесла. Если объем лечения заставит голема из змеиной плоти превысить его полные нормальные очки жизни, он получает любой избыток в качестве временных очков жизни. Например, голем из змеиной плоти, пораженный *зарядом молнии*, излечит 3 пункта урона, если бы атака нанесла 11 пунктов урона. Он не получает никакого спасброска против атак, наносящих урон электричеством.

Изготовление

Все части для голема из змеиной плоти берутся от нормальных трупов чешуйчатых, которые не успели значительно разложиться. На каждый желаемый член необходимо по крайней мере одно тело, плюс один для туловища и один - для мозга. Также требуются особые мази и связки, стоящие 500 гр. Каждая дополнительная рука сверх двух повышает стоимость на 5,000 гр и 100 XP. Создание голема из змеиной плоти требует наложения заклинания с описателем "зло". Сборка тела требует DC 13 проверки Ремесла (кожевенное дело) или DC 13 проверки Излечения. CL 8-й; Создание Конструкции (см. "Руководство Монстров"), *оживление мертвого*, *сила быка*, *обет/миссия*, *ограниченное желание*, заклинатель должен быть по крайней мере 8-го уровня; Цена 20,000 гр; Стоимость 10,500 гр +780 XP (или больше, см. выше).

В Царствах

Намного менее обычные, чем големы из плоти, големы из змеиной плоти почти всегда служат злым владыкам в качестве стражей. Юань-ти, саррукки и другие змеиные расы считают их извращением и почти никогда не используют. На любого, кто создаст голема из змеиной плоти, скорее всего нападут другие змеиные расы, как только узнают об этом существе.

Змеи (Snakes)

В Змеиных Королевствах живет широкий спектр змей, некоторые из которых встречаются нечасто.

Навыки: Змея имеет +4 расовый бонус на проверки Скрытности, Слушания и Обнаружения и +8 расовый бонус на проверки Баланса и Подъема. Змея всегда может брать 10 по проверке Подъема, даже если ее несет или ей угрожают. Змея использует для проверок Подъема или свой модификатор Силы, или модификатор Ловкости - смотря что выше.

Экскрементная змея (Dung Snake)

Среднее животное

Hit Dice: 3d8+6 (19 hp)

Инициатива: +3

Скорость: 20 футов (4 квадрата), подъем 20 футов, плавание 20 футов.

Класс доспеха: 15 (+3 Ловкость, +2 естественный), касание 13, застигнутый врасплох 12

Базовая атака/захватывание: +2/+5

Атака: Укус +5 рукопашная (1d3+4)

Полная атака: Укус +5 рукопашная (1d3+4)

Пространство/досягаемость: 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Сжимание 1d3+4, улучшенный захват

Специальные качества: Адаптация к окружающей среде, быстрое лечение 1, иммунитет к болезни, видение при слабом освещении, нюх

Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +6, Воля +2

Способности: Сила 17, Ловкость 17, Телосложение 13, Интеллект 1, Мудрость 12, Харизма 2

Навыки: Баланс +14, Подъем +14, Скрытность +13, Слушание +10, Обнаружение +10, Плавание +11

Умения: Настороженность, Мультизахват^b, Крепость

Окружающая среда: Умеренные воды

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 2

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Продвижение: -

Регулировка уровня: -

Коричневая, неприятная на вид змея, покрытая слизью, отдыхает на куче экскрементов, высовывая и втягивая свой раздвоенный язык.

Экскрементные змеи процветают среди навоза и разложения. В холодных условиях они закапываются глубоко в груды компоста, в выгребные ямы и в подобные источники тепла, вылезая оттуда лишь если их потревожат или когда возвращается теплая погода. Эта привычка дает экскрементным змеям устрашающую репутацию в народе.

Экскрементная змея - живущий в воде удав с коричневой чешуей. Она источает слизистое пахучее вещество, придающее блеск ее телу. Экскрементные змеи - одни из существ, которых заклинатель может брать в качестве нормального (не улучшенного) фамильяра. Фамильяр - экскрементная змея предоставляет своему владельцу +2 бонус на спасброски против болезни.

Бой

Экскрементная змея убивает, удерживая свою добычу под водой во время сжатия.

Сжимание (Ex): При успешной проверке захватывания экскрементная змея наносит 1d3+4 пунктов урона.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, экскрементная змея должна поразить своей атакой укусом. Затем она может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если она выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может сжимать.

Адаптация к окружающей среде (Ex): Экскрементные змеи могут источать вокруг себя защитную слизь, защищающую их от несмертельного холодного урона.

Навыки: В дополнение к расовым бонусам навыков, отмеченным для всех змей выше, экскрементная змея имеет +8 расовый бонус по любой проверке Плавания для исполнения некоего особого действия или для избегания опасности. Она всегда может брать 10 по проверке Плавания, даже если отвлечена или подвергнута опасности. Она может использовать действие бега при плавании, если плывет по прямой линии.

В Царствах

Экскрементных змей можно встретить в Подгорье (особенно на Реке Саргот), в Крысиных Холмах и в выгребных ямах и болотах по всему Фаэруну (особенно в Болоте Челимбер).

Ледниковая змея (Glacier Snake)

Среднее животное

Hit Dice: 2d8+6 (15 hp)

Инициатива: +3

Скорость: 20 футов (4 квадрата), подъем 20 футов.

Класс доспеха: 16 (+3 Ловкость, +3 естественный), касание 13, застигнутый врасплох 13

Базовая атака/захватывание: +1/+0

Атака: Укус +4 рукопашная (1d6+3)

Полная атака: Укус +4 рукопашная (1d6+3) и жало +2 рукопашная (1d6+1)

Пространство/досягаемость: 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: -

Специальные качества: Быстрое лечение 1, видение при слабом освещении

Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +6, Воля +1

Способности: Сила 17, Ловкость 17, Телосложение 16, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 2

Навыки: Баланс +11, Подъем +11, Скрытность +8, Слушание +9, Обнаружение +9

Умения: Настороженность, Мультиатака^b, Ловкость с Оружием^b

Окружающая среда: Холодные горы

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 2

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Продвижение: 3 HD (Средняя); 4-6 HD (Большая)

Регулировка уровня: -

Змея с коричневым мехом прыгает, жалея несчастное животное своим хвостом, а затем кусает его устрашающими зубами.

Внутренние процессы этой редкой пушистой рептилии позволяют ей функционировать в снегу и на льду. Бесстрашный хищник ледников, она спускается на низменности лишь при суровой зимней непогоде. Насытившихся ледниковых змей не бывает; существо ест безостановочно, пока есть продовольствие. Если ей не мешать, единственная змея может не останавливаясь сожрать всех членов приключенческой банды или кочевого племени.

12-футовое тело ледниковой змеи покрыто вместо чешуи густым коричневым мехом. Ее бритвенно-острые зубы кольцом окружают рот, а на оконечности хвоста есть костистое жало. Толстая, мягкая кожа ледниковой змеи ценится изготовителями одежды.

Бой

У ледниковой змеи нет яда, но ее хвост заканчивается костяным жалом, который она использует в бою для ударов по врагам. Будучи раненой, она полагается для выживания на свою способность быстрого лечения. Многие авантюристы были удивлены, видя, как кровь из ее ран просто испаряется.

В Царствах

Ледниковые змеи чаще всего встречаются среди гор Хребта Мира, в Холодной Долине северного Луруара, на Высоком Льду Анорача и по южному краю Великого Ледника. Кроме того, монахи Монастыря Желтой Розы недавно обнаружили их на Леднике Белого Червя, но неясно, являются ли эти существа давнишними жителями этой области или появились недавно.

Тростниковая змея (Reed Snake)

Крошечное животное

Hit Dice: 1/4 d8 (1 hp)

Инициатива: +3

Скорость: 15 футов (3 квадрата), подъем 15 футов.

Класс доспеха: 18 (+2 размер, +3 Ловкость, +3 естественный), касание 15, застигнутый врасплох 15

Базовая атака/захватывание: +0/-11

Атака: Укус +5 рукопашная (1 плюс яд)

Полная атака: Укус +5 рукопашная (1 плюс яд)

Пространство/досягаемость: 2 1/2 фт/2 1/2 фт.

Специальные атаки: Яд

Специальные качества: Видение при слабом освещении, нюх

Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +5, Воля +1

Способности: Сила 4, Ловкость 17, Телосложение 11, Интеллект 1, Мудрость 12, Харизма 2

Навыки: Баланс +11, Подъем +11, Скрытность +15, Слушание +7, Обнаружение +7

Умение: Фокус Способности (яд), Ловкость с Оружием^b

Окружающая среда: Умеренные равнины

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 1/2

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Продвижение: -
Регулировка уровня: -

Тонкая, как цветочный стебель, хрупко выглядящая гадюка скользит сквозь высокую траву равнины.

Тростниковые змеи проводят большую часть дня под густым травяным покровом, охотясь лишь ночью. Они иногда нападают на спящих гуманоидов, часто убивая их своим необычайно опасным ядом. Тростниковая змея имеет длину от 2 до 4 футов. Ее невероятно тонкое тело покрыто тускло-зеленой чешуей. Тростниковая змея - одно из существ, которых заклинатель может брать в качестве нормального (не улучшенного) фамильяра. Фамильяр-тростниковая змея предоставляет своему владельцу +2 бонус на спасброски против яда.

Бой

Тростниковая змея полагается на свой ядовитый укус, чтобы убивать добычу и защищаться.

Яд (Ех): Укус, DC Стойкости 12; начальный и вторичный урон 1d6 Телосложение. DC спасброска основан на Телосложении.

В Царствах

"Тонкая" или тростниковая змея живет в Прерии Пеллеора, разделяющей Холм Потерянных Душ, Битву Костей и Шаэридим.

Северм (Sewerm)

Маленькое животное

Hit Dice: 2d8 (9 hp)

Инициатива: +3

Скорость: 20 футов (4 квадрата), подъем 20 футов, плавание 20 футов.

Класс доспеха: 17 (+1 размер, +3 Ловкость, +3 естественный), касание 14, застигнутый врасплох 14

Базовая атака/захватывание: +1/+16

Атака: Укус +5 рукопашная (1d4+4)

Полная атака: Укус +5 рукопашная (1d4+4)

Пространство/досыгаемость: 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Присасывание, иссушение крови, яд

Специальные качества: Видение при слабом освещении, нюх

Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +6, Воля +1

Способности: Сила 17, Ловкость 17, Телосложение 11, Интеллект 2, Мудрость 12, Харизма 2

Навыки: Баланс +11, Подъем +11, Скрытность +18, Прыжок +7, Слушание +7, Обнаружение +7, Плавание +11

Умения: Настороженность, Ловкость с Оружием^b

Окружающая среда: Умеренные болота

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 2

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Продвижение: 3-4 HD (Средний); 5-6 HD (Большой)

Регулировка уровня: -

Серовато-коричневая змея медленно перемещается по болотной жиже, ее несоразмерные клыки сверкают в лунном свете.

Севермы - водные змеи, приспособившиеся жить в канализации и болотах. Они питаются теплой кровью, почти как пиявки.

Северм имеет песочно-коричневую чешую сетчатого узора и пятнисто-зеленый живот. Он может вырастать до длины в 8 футов. Севермы - одни из существ, которых заклинатели могут брать в качестве нормальных (не улучшенных) фамильяров. Фамильяр-северм предоставляет своему владельцу +2 бонус на спасброски против эффектов, причиняющих боль (типа символа боли).

Бой

Если им не угрожают, севермы нападают только на теплокровных существ. Как правило, северм прицепляется к члену жертвы (предпочтительно к тому, который находится под водой) атакой укусом, а затем обертывает свое тело вокруг члена. Защитившись таким образом, он начинает сосать кровь. Из-за анестезирующих выделений клыков и кожи северма большинство жертв и не осознает его присутствия. Существо может также свиться и выпрыгнуть из воды, чтобы поразить цель, которую не удастся атаковать из-под воды (типа гуманоида, носящего ботинки до бедра).

Присасывание (Ех): Если северм поражает атакой укусом, он присасывается к телу противника и по сути захватывает свою добычу. Северм теряет свой бонус Ловкости к АС и имеет АС 14. Северм имеет +16 расовый бонус по проверкам захватывания (уже включенный в запись Базовая атака/захватывание выше). Присосавшегося северма можно поразить оружием или схватить его самого. Чтобы избавиться от присосавшегося северма при помощи захватывания, противник должен пригвоздить его.

Иссушение крови (Ех): Северм высасывает кровь, автоматически нанося урон укусом в любом раунде, в котором он начинает свой ход, присосавшись к жертве. Нанеся 30 пунктов урона, он отделяется и бежит переваривать пищу.

Яд (Ех): "Яд" северма - фактически анестезирующее масло, выделяемое его кожей и клыками. Это масло не позволяет цели почувствовать боль в точке касания, даже если она получает урон очкам жизни. Северм использует это масло, чтобы не позволить жертве заметить свое присутствие, пока он ест. Укус, ущерб или контакт, DC Стойкости 11; начальный и вторичный урон анестезия. DC спасброска основан на Телосложении.

Навыки: В дополнение к расовым бонусам навыков, отмеченным для всех змей выше, северм имеет +8 расовый бонус на проверки Прыжка, и его расовый бонус по проверкам Скрытности - +8 вместо +4. Он также имеет +8 расовый бонус по любой проверке Плавания для исполнения некоего особого действия или для избежания опасности. Он всегда может брать 10 по проверке Плавания, даже если отвлечен или подвергнут опасности. Он может использовать действие бега при плавании, если плывет по прямой линии.

В Царствах

Севермов часто можно встретить в канализационных коллекторах Уотердипа и в загрязненных, зловонных водах болот северного Побережья Меча (включая Болото Мертвеца и Трясину Бог). Гильдии Подвальщиков и Сантехников Уотердипа считают этих существ весьма опасными, но они высоко ценятся Гильдией Аптекарей и Врачей за ослабляющий боль эффект их яда.

Древесный питон (Tree Python)

Средняя магическая тварь

Hit Dice: 3d10+6 (22 hp)

Инициатива: +3

Скорость: 20 футов (4 квадрата), подъем 20 футов, плавание 20 футов.

Класс доспеха: 16 (+3 Ловкость, +3 естественный), касание 13, застигнутый врасплох 16

Базовая атака/захватывание: +3/+6

Атака: Укус +6 рукопашная (1d3+4)

Полная атака: Укус +6 рукопашная (1d3+4)

Пространство/достигаемость: 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Сжимание 1d3+4, улучшенный захват

Специальные качества: Кожа хамелеона, темновидение 60 футов, видение при слабом освещении, нюх, пружина

Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +6, Воля +2

Способности: Сила 17, Ловкость 17, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 2

Навыки: Баланс +11, Подъем +14, Скрытность +20, Слушание +10, Обнаружение +10, Плавание +11

Умения: Настороженность, Крепость

Окружающая среда: Умеренные леса

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 2

Сокровище: -

Мировоззрение: Обычно хаотично злое

Продвижение: -

Регулировка уровня: -

Слабый шипящий звук и скользящее движение - значит, где-то рядом есть незримый змеиный хищник. Внезапно клыки вырываются из покрытой листвой ветви, открывая местоположение ползучей смерти.

Много различных видов удавов, охотящихся на деревьях, называют древесными питонами, но самые многочисленные на Фаэруне - те, что происходят со Змеиных Холмов.

Естественный оттенок этого интеллектуального скрывающегося в деревьях удава - тусклый зеленовато-коричневый, но сила хамелеона позволяет ему постоянно гармонизировать с окружающей средой. Его оттенок стремительно меняется и автоматически приспосабливается к среде, чешуйка за чешуйкой. Таким образом, его выпирающая голова может быть синей, как небо, средняя часть - зеленой как листья, а задняя - коричневой, словно ветки. Эти цвета меняются по мере его перемещения, удерживая соответствие с тем, что рядом с ним.

Бой

Древесные питоны - интеллектуальные охотники, никогда не забывающие предыдущий опыт. Они достаточно мудры, чтобы спрыгивать на последнее существо проходящей группы, выбирать изолированные цели и избегать падения на блистающий металл. Древесные питоны обычно охотятся ночью и спят днем, но известно, что они неустанно следовали за многообещающей добычей, сохраняя темп и нападая на нее позже, когда она дремлет.

Сжимание (Ех): При успешной проверке захватывания древесный питон наносит 1d3+4 пунктов урона.

Улучшенный захват (Ех): Чтобы использовать эту способность, древесный питон должен поразить своей атакой укусом. Затем он может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может сжимать.

Чешуя хамелеона (Ех): Из-за своей постоянно меняющейся чешуи древесный питон гармонирует с окружающей средой, получая +10 бонус обстоятельств по проверкам Скрытности.

Пружина (Ех): Древесный питон может собрать свои витки и затем прыгнуть. DC Прыжка для прыжков и в длину, и в высоту делится на два, и не требуется никакого разбега. Кроме того, спрыгивая, древесный питон получает урон, как будто он падал на 90 футов меньше фактического.

Навыки: В дополнение к расовым бонусам навыков, отмеченным для всех змей выше, древесный питон имеет +8 расовый бонус по любой проверке Плавания для исполнения некоего особого действия или для избежания опасности. Он всегда

может брать 10 по проверке Плавания, даже если отвлечен или подвергнут опасности. Он может использовать действие бега при плавании, если плывет по прямой линии.

В Царствах

Хотя они чаще всего встречаются в Змеиных Холмах, древесные питоны быстро распространились по всему Фаэруну. Они используют любую возможность, чтобы упасть на проходящий фургон, захлестнуть тягловых животных и даже подтягиваться, уцепившись челюстями за веревки. Некоторые даже набрасываются таким способом на летучих скакунов. Похоже, что древесные питоны не переносят боли или дискомфорта, удерживаясь на челюстях в течение часов или даже дней, хотя чрезвычайный холод заставит их оторваться и отправиться искать более теплую среду.

Древесные питоны достаточно умны, чтобы понять, когда они уязвимы. Оказавшись ранеными или на открытом месте, они стремятся сбежать и скрыться, а не искать смерти.

Кнутозмея (Whipsnake)

Среднее животное

Hit Dice: 3d8+6 (19 hp)

Инициатива: +3

Скорость: 20 футов (4 квадрата), подъем 20 футов, плавание 20 футов.

Класс доспеха: 16 (+3 Ловкость, +3 естественный), касание 13, застигнутый врасплох 13

Базовая атака/захватывание: +2/+5

Атака: Укус +5 рукопашная (1d3+4)

Полная атака: Укус +5 рукопашная (1d3+4)

Пространство/досягаемость: 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Хлопок витками 1d4 (см. текст), сжимание 1d6+4, улучшенный захват

Специальные качества: Видение при слабом освещении, нюх

Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +6, Воля +2

Способности: Сила 17, Ловкость 17, Телосложение 13, Интеллект 1, Мудрость 12, Харизма 2

Навыки: Баланс +11, Подъем +14, Скрытность +10, Слушание +7, Обнаружение +7, Плавание +11

Умения: Настороженность, Крепость

Окружающая среда: Умеренные болота

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 2

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Продвижение: 4-6 HD (Средняя); 7-9 HD (Большая)

Регулировка уровня: -

Движение вверх и вниз, словно кнут, показывает присутствие коричневого змеиного существа, движущегося по болоту.

Эта тонкая змея-удав иногда перемещается сквозь запутанную растительность или по грязи или болоту, быстро свивая и изгибая витки своего тела, за что и получила свое название. Это существо не связано с подобными, но меньшими змеями, живущими в пустынях и на теплых равнинах, и с так называемыми полосатыми кнутозмеями, не способными сжимать. Чешуя кнутозмеи в большинстве своем коричневые, с пятнышками темно-зеленого и черного. Голова ее - угловатая и широкая.

Бой

Кнутозмеи обычно скрываются на крепких ветвях деревьев, готовые упасть или скользнуть на существ под ними. Однако бывает, что они лежат на земле, растянувшись поперек тропы среди упавших веток, ожидая момента, чтобы обмотаться вокруг ног проходящих существ и повалить их. Первая атака кнутозмеи - всегда хлопок витками.

Хлопок витками (Ex): Кнутозмея может хлестнуть противника своим телом (+5 рукопашная), нанося 1d4 пунктов урона при успешном попадании. Кроме того, цель должна сделать DC 12 спасбросок Рефлексов для избежания витков. Провал означает, что противник падает склоненным в своем квадрате, и кнутозмея автоматически устанавливает с ним связь и может сжимать, как будто сделала успешную проверку захватывания.

Сжимание (Ex): При успешной проверке захватывания кнутозмея наносит 1d6+4 пунктов урона.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, кнутозмея должна поразить своей атакой укусом. Затем она может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если она выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может сжимать.

Навыки: В дополнение к расовым бонусам навыков, отмеченным для всех змей выше, кнутозмея имеет +8 расовый бонус по любой проверке Плавания для исполнения некоего особого действия или для избежания опасности. Она всегда может брать 10 по проверке Плавания, даже если отвлечена или подвергнута опасности. Она может использовать действие бега при плавании, если плывет по прямой линии.

В Царствах

Кнутозмеи обычны в области Змеиных Холмов Фаэруна и к тому же быстро распространяются в другие регионы. У них эластичная чешуя, не высыхающая, будучи сброшенной, так что их шкуру часто собирают для обшивки поясов, изготовления кошельков и для отделки одежды. Большинство ткани "змеиная чешуя" состоит из шкур кнутозмей, которые были промаслены, окрашены и затем нагреты для спекания окрашенных оттенков и смазанной переливчатости в чешую.

Трен (Tren)

Средний гуманоид (водный, рептилиан)

Hit Dice: 4d8+8 (26 hp)

Инициатива: +5

Скорость: 30 футов (6 квадратов), плавание 40 футов.

Класс доспеха: 21 (+1 Ловкость, +8 естественный, +2 кожаный доспех), касание 11, застигнутый врасплох 20

Базовая атака/захватывание: +3/+5

Атака: Великий меч +5 рукопашная (2d6+3/19-20) или коготь +5 рукопашная (1d4+2) или длинный лук +4 дальнобойная (1d8/x3)

Полная атака: Великий меч +5 рукопашная (2d6+3/19-20) и укусы +3 рукопашная (1d6+1) или 2 когтя +5 рукопашная (1d4+2) и укусы +3 рукопашная (1d6+1) или длинный лук +4 дальнобойная (1d8/x3)

Пространство/досягаемость: 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Зловоние

Специальные качества: Темновидение 60 футов.

Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +2, Воля +1

Способности: Сила 15, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 7, Мудрость 10, Харизма 10

Навыки: Скрытность +3 *, Бесшумное Движение +4, Обнаружение +2, Плавание +10

Умения: Увертливость, Улучшенная Инициатива, Мультиатака^b

Окружающая среда: Умеренные воды

Организация: Уединенный, пара, шайка (3-5), банда (6-10 плюс 50% небоевых и 1 лидер 3-6 уровня) или племя (30-60 плюс 2 лейтенанта 3-6 уровня и 1 лидер 4-10 уровня)

Оценка вызова: 3

Сокровище: Монеты 50%, стандартные товары, 50% изделия

Мировоззрение: Обычно хаотично злое

Продвижение: По классу персонажа

Регулировка уровня: +3

Похожий на лизардфолка, но намного более мощный, этот чешуйчатый гуманоид стоит, взяв великий меч наизготовку.

Юань-ти создали мощных полуводных тренов, скрестив лизардфолков с троглодитами. Потомство было сильнее типичных экземпляров любой из рас. Тренны предпочитают жить в подземной окружающей среде - темной, холодной и влажной, зачастую в одних и тех же поселениях с троглодитами. Трен - ящерцеподобное существо ростом примерно с человека. У него мускулистые члены, вертикальная походка и длинный, тонкий хвост. У его ящероподобной головы - широкая челюсть и рот, полный бритвенно-острых зубов.

Бой

Тренны предпочитают носить легкие доспехи и использовать стальное оружие. Их выбор рукопашного оружия - великий меч, хотя чаще всего они также носят длинные луки для нанесения ударов с расстояния. Хотя они предпочитают рукопашный бой дальнему, как правило, они атакуют организованными формированиями, приспособив свою тактику к окружающей среде. Поскольку они почти никогда не владеют магией, один-два лучника обычно остаются позади бойцов, чтобы отвлечь заклинателей.

Зловоние (Ex): Когда трен сердит или испуган, он выделяет маслянистый, мускусоподобный реактив, неприятный практически для любой формы животной жизни. Каждое живущее существо (кроме других треннов и троглодитов) в пределах 30 футов от трена должно преуспеть в DC 14 спасброске Стойкости или получить отвращение в течение 10 раундов. Существо, подвергнувшееся зловонию от нескольких треннов, делает всего один спасбросок, хотя отдельный спасбросок необходим для любого присутствующего зловония троглодитов. На существо, успешно сделавшее спасбросок, нельзя воздействовать зловонием того же самого трена в течение 24 часов. Заклинания *задержка яда* или *нейтрализация яда* удаляют эффект. Существа, иммунные к яду, не затрагиваются, а существо, стойкое к яду, получает свой нормальный бонус к спасброску.

Навыки: Чешуя трена может менять цвет, позволяя ему гармонировать с окружающей средой, подобно хамелеону, и предоставляя ему +4 расовый бонус по проверкам Скрытности.

* В скалистых или подземных местах этот бонус улучшается до +8.

В Царствах

Тренов можно встретить во множестве различных мест. Их принимают и обращаются как с равными во многих общинах троглодитов, хотя они почти никогда не становятся лидерами племен. Их часто держат в качестве рабов, прежде всего иллитиды и другие расы Подземья, нуждающиеся в охране, в боевых силах или в убийцах. Тренов можно также найти в услужении их создателям, юань-ти. Сами по себе они иногда формируют маленькие наемные банды или партии налетчиков.

Святой страж юань-ти (Yuan-ti Holy Guardian)

Средний чудовищный гуманоид

Hit Dice: 8d8+16 (52 hp)

Инициатива: +5

Скорость: 30 футов (6 квадратов), подъем 20 футов, плавание 20 футов.

Класс доспеха: 20 (+1 Ловкость, +7 естественный, +2 мастерской работы тяжелый щит), касание 11, застигнутый врасплох 19

Базовая атака/захватывание: +8/+12

Атака: СкIMITAR мастерской работы +12 рукопашная (1d6+2/18-20) или длинный композитный лук мастерской работы (+4 бонус Силы) +9 дальнoбойная (1d8+4/x3)

Полная атака: СкIMITAR мастерской работы +12/+7 рукопашная (1d6+4/18-20) и укуc +5 рукопашная (1d6+2 плюс яд) или длинный композитный лук мастерской работы (+4 бонус Силы) +9/+4 дальнoбойная (1d8+4/x3)

Пространство/дoсягаемость: 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Сжимание 1d6+6, улучшенный захват, яд, подобные заклинаниям способности, ядовитые щупальца

Специальные качества: *Дополнительная форма, сила хамелеона*, темновидение 60 футов, *обнаружение яда*, нюх, сопротивление заклинаниям 18

Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +7, Воля +10

Способности: Сила 19, Ловкость 13, Телосложение 15, Интеллект 19, Мудрость 19, Харизма 17

Навыки: Подъем +11, Концентрация +13, Ремесло (любое) +16, Скрытность +10, Знание (религия) +15, Слушание +17, Обнаружение +17, Плавание +10

Умения: Настороженность^b, Слепая Борьба^b, Увертливость, Улучшенная Инициатива, Мобильность

Окружающая среда: Теплые леса

Организация: Уединенный, пара, банда (3-4) или часть охраны (3-12)

Оценка вызова: 8

Сокровище: Двойной стандарт

Мировоззрение: Обычно хаотично злое

Продвижение: По классу персонажа

Регулировка уровня: +6

Извилистое змееподобное существо с человеческими руками гипнотически раскачивается, поднимая защитным жестом сияющий скимитар.

Святой страж - редкий вид юань-ти, выводимый для охраны храмов и алтарей Ссета. Если юань-ти - клерик Ссета, знакомый им лично, не прикажет им делать что-то другое, святыне стражи защищают порученные им священные места и ответственность с высочайшим усердием и целеустремленностью - если необходимо, то и до смерти.

Святой страж похож на полукровку юань-ти со своей змеиной головой, человеческими руками и змеиным хвостом. Он имеет рост около 7 футов, когда поднимается вертикально, и весит примерно 270 фунтов. Его темная чешуя становится у хвоста немного светлее и всегда имеет однородный оттенок - без узора и не светлеющий внизу живота.

Святыне стражи говорят на Абиссале, Общем, Драконьем и Юань-ти.

Бой

Святыне стражи бьются изворотливо, ища покрытие и уступая территорию при необходимости, чтобы окружать, замыкать или иначе заманивать вторгшихся в ловушку.

Сжимание (Ex): При успешной проверке захватывания святой страж наносит 1d6+6 пунктов урона.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, святой страж должен поразить своей атакой укусом. Затем он может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может сжимать.

Яд (Ex): Ущерб, DC Стойкости 16, первичный и вторичный урон 1d6 Телосложение. DC спасброска основан на Телосложении.

Подобные заклинаниям способности: По желанию - *животный транс* (DC 15), *причинить страх* (DC 15), *запутывание* (DC 15); 3/день - *глубокая темнота, рассеивание магии, нейтрализация яда* (DC 18), *сопротивление энергии* (только на себя), *предложение* (DC 17); 1/день - *мрачный полиморф* (DC 19; только в форму змеи). Уровень заклинателя 11-й. DC спасброска основан на Харизме.

Ядовитые щупальца (Sp): Однажды в день святой страж может производить эффект, функционирующий подобно заклинанию *черные щупальца Эварда*, за исключением того, что щупальца также доставляют яд (контакт, DC Стойкости 21, начальный и вторичный урон 1d6 Телосложение) в течение каждого раунда захватывания. Эта способность эквивалентна заклинанию 8-го уровня.

Дополнительная форма (Sp): Святой страж может принимать форму от Крошечной до Большой гадюки (см. статью Змеи в "Руководстве Монстров"), как псионическая способность. Эта способность подобна заклинанию *полиморф* (уровень заклинателя 19-й), но святой страж не восстанавливает никаких потерянных очков жизни, меняя форму, и может принимать только формы гадюки. Святой страж теряет свою способность сжимания в форме гадюки, но использует свой собственный яд для атак укусом.

Сила хамелеона (Sp): Святой страж может псионически менять окраску себя и своего оснащения в соответствии со средой, получая +10 бонус обстоятельств по проверкам Скрытности.

Обнаружение яда (Sp): Святой страж может использовать *обнаружение яда* как заклинание (уровень заклинателя 6-й) по желанию.

Навыки: Святой страж получает +8 расовый бонус по проверкам Подъема и всегда может брать 10 на проверки Подъема, даже если его несет или ему угрожают. Святой страж имеет +8 расовый бонус по любой проверке Плавания для исполнения некоего особого действия или для избежания опасности. Он всегда может брать 10 по проверке Плавания, даже если отвлечен или подвергнут опасности. Он может использовать действие бега при плавании, если плывет по прямой линии.

В Царствах

Святых стражей иногда посылают в охотничьи экспедиции по поиску продовольствия для клериков Ссета или припасов для храма, или для возвращения украденных богатств храма. В других случаях их можно встретить лишь в святых местах. Типичные постоянные приказы им состоят в том, чтобы по возможности захватывать вторгшихся, чтобы духовенство Ссета могло допросить их. Если захват невозможен, вторгшихся без колебания убивают.

Святых стражей с момента вылупления учат повиноваться клерикам Ссета во-первых и семейным или племенным старшим - во-вторых. В отличие от большинства юань-ти, они не проводят большинство своего времени, строя коварства против других, но они и не глупы. Святые стражи часто обсуждают между собой благоразумие отданных им приказов (и философию, стоящую за ними), также как и мотивы и ценность тех, кто стоит выше них.

Эти юань-ти не повинуются клерикам Ссета лишь тогда, когда их приказы явно противоречат учению храма или глупо подвергают опасности другое духовенство или святые изделия. При конфликте приказов от различных клериков Ссета они повинуются клерика, которого считают более знающим или более достойным, независимо от ранга.

Святые стражи не вынуждаются магически или псионически кому-либо повиноваться, и они считаются стоящими в стороне от племенной иерархии и власти. Таким образом, на практике они стоят "выше" приказов даже от племенных лидеров. Святые стражи неохотно атакуют или насаждают дисциплину среди других святых стражей и отказываются делать это, если сами не полагают, что обидчик неправ - и никогда не делают это лишь потому, что так велел клерик Ссета. (Такой клерик, очевидно, ошибочно приказывает уничтожить святую собственность, которую сам Ссет доверяет святым стражам для охраны и ждет, что они будут охранять ее). Привилегированный класс святого стража - культист юань-ти (см. "Дикие Разновидности").

Убийца магов юань-ти (Yuan-ti Mageslayer)

Средний чудовищный гуманоид

Hit Dice: 8d8+16 (40 hp)

Инициатива: +1

Скорость: 30 футов (6 квадратов), подъем 20 футов, плавание 20 футов.

Класс доспеха: 18 (+1 Ловкость, +7 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 17

Базовая атака/захватывание: +8/+12

Атака: Мастерской работы короткий меч +13 рукопашная (1d6+6/19-20) или длинный композитный лук мастерской работы (+4 бонус Силы) +10 дальнобойная (1d8+4/x3)

Полная атака: Мастерской работы короткий меч +13/+8 рукопашная (1d6+6/19-20) и укусы +5 рукопашная (1d6+2 плюс яд) или длинный композитный лук мастерской работы (+4 бонус Силы) +10/+5 дальнобойная (1d8+4/x3)

Пространство/досигаемость: 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Сжатие 1d6+6, улучшенный захват, яд, подобные заклинаниям способности, *ядовитые щупальца*

Специальные качества: *Дополнительная форма, сила хамелеона*, темновидение 60 футов, *обнаружение яда*, нюх, сопротивление заклинаниям 20

Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +7, Воля +10

Способности: Сила 19, Ловкость 13, Телосложение 15, Интеллект 19, Мудрость 19, Харизма 17

Навыки: Подъем +12, Концентрация +13, Ремесло (любое) +15, Скрытность +12, Знание (тайны) +15, Слушание +17, Обнаружение +17, Плавание +12

Умения: Настороженность^b, Слепая Борьба^b, Боевая Экспертиза, Сторониться Материалов, Неподвижное Заклинание

Окружающая среда: Теплые леса

Организация: Уединенный, пара, банда (3-4) или часть охраны (3-12)

Оценка вызова: 9

Сокровище: Двойной стандарт

Мировоззрение: Обычно хаотично злое

Продвижение: По классу персонажа (колдун - предпочтительно)

Регулировка уровня: +6

Змея с человеческими руками и человеческой головой приподнимается, ее змеиные глаза блестят злобой. Полоса невиданной энергии струится из ее вытянутого пальца.

Убийцы магов выводились определенными старшими юань-ти, обеспокоенными повышающейся магической силой людей Фаэруна. Веря в то, что врагу оло необходимы свои собственные заклинатели для эффективной борьбы с угрозой, происходящей от "каждого воющего Бесчешуйного, у которого есть заклинания, способные взорвать множество таких, как мы", они произвели своего рода юань-ти с врожденной способностью заклинаний.

Убийца магов напоминает чуть большую версию полукровки юань-ти с человеческими руками и змеиным хвостом. Типичный экземпляр имеет человеческую голову, хотя язык его разветвлен, а зрачки глаз вертикальные, как у змеи. Он имеет

рост около 7 футов, когда поднимается вертикально, и весит примерно 270 фунтов. Убийцы магов имеют широкий спектр узоров и оттенков чешуи в ее естественном состоянии.

Убийцы магов говорят на Абиссале, Общем, Драконьем и Юань-ти.

Бой

Убийцы магов юань-ти обучены для битв заклинаний Вьющимся Заговором, даже если они не являются его членами, и они прекрасно осведомлены о побочных эффектах и неортодоксальном использовании заклинаний. Они привыкли швырять заклинания так, чтобы не подвергать опасности союзников в стремительной драке, и с готовностью ставят ловушки и пользуются преимуществом покрытия и обмана, где это возможно. Вьющийся Заговор учит, что потерянная жизнь убийцы магов - "рана, которую чувствуют все враэл оло", пустота, ослабляющая расу, которой поэтому следует избегать. Как выразились лидеры заговора, "отважный герой - глупец-человек". Таким образом, убийцы магов берегут свою чешую, убегая, чтобы биться в другой раз.

Убийцы магов, как правило, устраивают засады, так что их способность *двери измерений* может перебросить их на ожидающую лодку, в недоступную пещеру, на балкон или на выступ на утесе, если бой обернется против них. Хотя и безжалостные в битве, они следуют приказам, когда им приходится захватывать пленников, возвращать изделия и избегать урона. Подобно другим юань-ти, они восхищаются тем, кто крадется, а не тем, кто швыряется *огненными шарами*.

Сжимание (Ех): При успешной проверке захватывания убийца магов наносит 1d6+6 пунктов урона.

Улучшенный захват (Ех): Чтобы использовать эту способность, убийца магов должен поразить своей атакой укусом. Затем он может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может сжимать.

Яд (Ех): Ущерб, DC Стойкости 16, первичный и вторичный урон 1d6 Телосложение. DC спасброска основан на Телосложении.

Подобные заклинаниям способности: По желанию - *животный транс* (DC 15), *причинить страх* (DC 15), *скрытие мысли* (только на себя), *запутывание* (DC 15); 3/день - *глубокая темнота*, *великое рассеивание магии*, *нейтрализация яда* (DC 18), *защита от энергии* (только на себя), *предложение* (DC 17); 1/день - *мрачный полиморф* (DC 19; только в форму змеи), *якорь измерений* (DC 15), *дверь измерений* (только на себя и свое оснащение), *защита от заклинаний*. Уровень заклинателя 14-й. DC спасброска основан на Харизме.

Заклинания: Убийца магов юань-ти читает тайные заклинания как колдун 8-го уровня, но его эффективный уровень заклинателя 14-й. Он не может брать никаких колдовских престиж-классов.

Типичные известные заклинания колдуна (6/7/7/6/3; DC спасброска 13 + уровень заклинания): 0-й - *кислотный всплеск*, *тайная метка*, *танцующие огни*, *обнаружение магии*, *рука мага*, *сообщение*, *открыть/закрыть*, *читать магию*; 1-й - *тревога*, *сжигающие руки*, *маскировка себя*, *доспех мага*, *незримый слугитель*; 2-й - *сила быка*, *кошачья грация*, *невидимость*; 3-й - *рассеивание магии*, *огненный шар*; 4-й - *наблюдение*.

Ядовитые щупальца (Sp): Однажды в день убийца магов может производить эффект, функционирующий подобно заклинанию *черные щупальца Эварда*, за исключением того, что щупальца также доставляют яд (контакт, DC Стойкости 21, начальный и вторичный урон 1d6 Телосложение) в течение каждого раунда захватывания. Эта способность эквивалентна заклинанию 8-го уровня.

Дополнительная форма (Sp): Убийца магов может принимать форму от Крошечной до Большой гадюки (см. статью Змеи в "Руководстве Монстров"), как псионическая способность. Эта способность подобна заклинанию *полиморф* (уровень заклинателя 19-й), но убийца магов не восстанавливает никаких потерянных очков жизни, меняя форму, и может принимать только формы гадюки. Убийца магов теряет свою способность сжимания в форме гадюки, но использует свой собственный яд для атак укусом.

Сила хамелеона (Sp): Убийца магов псионически меняет окраску себя и своего оснащения в соответствии со средой, получая +10 бонус устойчивости по проверкам Скрытности. Убийцы магов могут контролировать эту силу гораздо точнее, чем другие юань-ти, и они часто используют ее для появления на своей чешуе "значков", участвуя в сложной битве или миссии, или менять оттенки своей чешуи для подачи молчаливых сигналов (заранее согласованных с товарищами), типа "рядом враг" или "я ощущаю магию".

Обнаружение яда (Sp): Убийца магов может использовать *обнаружение яда* как заклинание (уровень заклинателя 6-й) по желанию.

Навыки: Убийца магов получает +8 расовый бонус по проверкам Подъема и всегда может брать 10 на проверки Подъема, даже если его несет или ему угрожают. Убийца магов имеет +8 расовый бонус по любой проверке Плавания для исполнения некоего особого действия или для избежания опасности. Он всегда может брать 10 по проверке Плавания, даже если отвлечен или подвергнут опасности. Он может использовать действие бега при плавании, если плывет по прямой линии.

В Царствах

Убийцы магов юань-ти - "ударные лидеры" Вьющегося Заговора. Благодаря широкому разнообразию миссий и интересов заговора, их можно встретить на Фаэруне практически где угодно. Они всегда получают лучшее из знаний других юань-ти о законах, политике и текущих событиях любой области, в которую забираются, и ведут себя соответственно. Убийцы магов часто "скрываются", когда им приходится ходить среди людей, нося пластинчатые доспехи или обширные повязки, оставляющие на виду лишь голову. Многие притворяются смертельно ранеными героями, в которых магически поддерживается жизнь лишь для того, чтобы они могли добраться до дома и там умереть. Убийцы магов часто посылают разобрататься с гуманоидными заклинателями, наносящими вред или угрожающими враэл оло или их интригам и бизнесу. По крайней мере один убийца магов всегда присутствует во время любой открытой битвы между людьми и юань-ти, если у чешуйчатых была возможность к ней подготовиться.

Царства

Змеинные королевства и царства чешуйчатых Фаэруна варьируются от пустынных болот, занимаемых маленькими бандами лизардфолков, до остатков обширной и декадентской империи юань-ти. Эта глава описывает некоторые из самых печально известных, важных и невероятных царств Чешуйчатых. Во многих из этих областей Чешуйчатые управляют открыто, а не из тени, как они делают это в гуманоидных городах Фаэруна. Существа, отмеченные в следующем тексте ^{MM2} - из "Руководства Монстров II", а отмеченные ^{ФИ} - из "Фолианта Извергов". Все остальные существа описаны в "Руководстве Монстров", в "Установке Кампании Забытых Царств" или в "Резюме Монстров: Монстры Фаэруна".

Хлондет (Город Змей)

Столица: Хлондет

Население: 453,600 (люди 84% [чондатанцы 56%, турами 41%, шаарцы 3%], кобольды 15%, юань-ти 1%)

Правительство: Монархия

Религии: Культ Дракона, Илматер, Ллиира, Талона, Талос, Темпус, Тир, Варэи (Ссет [ныне Сет])

Импорт: Рабы, древесина, оружие

Экспорт: Базальт, зеленый мрамор, дары моря, скульптуры, вина

Мировоззрение: N, LN, LG, LE, NE, CE

Город Змей находится на северном берегу Вилонского Предела, противоположном Сеспечу, в тени Горы Ургут. Этот портовый город связан с Алагоном через Халондар и с Орматом - через Безумие Рудокопа. Хлондет заявляет свои права на все земли в пределах 50 миль от стен города, включая дюжину или около того незначительных деревень и бескрайние на вид виноградники.

Жизнь и общество

Несмотря на вездесущее влияние змеенарода, жизнь в Городе Змей мало чем отличается от таковой в других городах по берегам Вилонского Предела. Здешний король - торговец, прославляется ритуальный бой, природа (особенно все, что связано со змеями) принимается как должное, а на тайных заклинателей смотрят с подозрением. С членами низшего класса - кобольдами - обращаются как с рабами или паразитами.

Хлондетом управляет легкая рука Дедианы Экстаминос (LE женщина полукровка юань-ти колдун 10), матриарха Дома Экстаминос, имеющей змеиный хвост вместо ног. Ее нынешний помощник - Первый Супруг Ссибалентанамас (СЕ нага-дух клерик Ссета [ныне Сета] 11), также известный как Первый Хранитель Священных Яиц. Ссибалентанамас скользит по всем катакомбам Хлондета, охраняя палаты выводков юань-ти. Наследник Дедианы - Дметрио Экстаминос (LE мужчина чистокровный юань-ти боец 7), помолвленный с Глесной Крушителем Врагов, старшей дочерью Барона Турагара из Сеспеча. Помимо службы в качестве посла Хлондета в Сеспече, Дметрио тайно возглавляет хлондетскую ячейку Культа Дракона. Он использует культ для подрыва правления своей матери и увеличения своей персональной силы, чтобы в один прекрасный день захватить контроль над Хлондетом и окружающей областью. Недавняя попытка расширить влияние ячейки на Сарк потерпела неудачу благодаря активности в этом городе Культа Тиамат. Хлондетской ячейке гораздо лучше удавалось создание кровавых ур-стражей (кровавые стражи с шаблоном воина страха плюс один или несколько уровней варвара).

Главные географические особенности

Область вокруг Города Змей особенно грубая.

Залив Чарнинг: Город Хлондет находится в голове узкого залива, полного пены. Его мощные потоки бросают вызов даже квалифицированным штурманам, за исключением разве что времени отлива. Многочисленные обломки кораблекрушений усеивают дно залива Чарнинг, привлекая храбрых исследователей, готовых рискнуть забраться в опасные воды.

Гора Ургут: Этот давно тлеющий вулкан вырисовывается высоко над Городом Змей. Несмотря на несколько раскатов в Году Змей (1359 DR), Гора Ургут не прорывалась начиная с Года Говорящей Горы (257 DR). Однако, недавней вулканической деятельности оказалось достаточно, чтобы ненадолго открыть *портал* на Элементный План Огня и выпустить в парящее сердце вулкана множество магминов. Некоторые из этих существ время от времени появляются в окрестностях, причиняя опустошение. У основания вулкана стоит видный талассанский храм, называемый Сацеллум Дремлющего Огня.

Южные Пески: Этот пляж на юг от Хлондета - место происходящих раз в четыре года шуточных войн между представителями Тёрмиша и Чондата. Победитель этого соревнования на Шилдмит, датирующегося Годом Ушедшего Солнца (300 DR), получает определенные привилегии в торговле, право на кое-какие ресурсы и десяток рабов.

Важные места

Хлондет получил одни из самых красивых произведений искусства и архитектуры, когда-либо созданных юань-ти.

Птичий вольер Экстаминос: В этом огромном птичьем вольере, постройка которого заняла почти два десятилетия, теперь живет весь спектр экзотических птиц, большинство которых - аборигены Черных Джунглей или Джунглей Мхайр. Поскольку многие из этих птиц весьма опасны, посетители должны перед входом подвергнуться заклинанию *защита от летунов*. Старшим членам Дома Экстаминос втайне позволено охотиться в птичьем вольере, когда он закрыт.

Собор Изумрудной Чешуи: Посвященный Варэи, звериному культу силы змей и аспекту Ссета, Собор Изумрудной Чешуи полностью доминирует над религиозной, политической и архитектурной жизнью Хлондета. Строившаяся в течение тринадцати столетий семейством Экстаминос, структура поначалу служила виллой семейства, а затем - маленькой святыней Илматера на краю семейного комплекса. Когда семейство Экстаминос перенесло свою преданность к культу Варэи, его члены расширили святыню в маленькую часовню и перепосвятили ее. Хотя почти все в Хлондете понимают, что Варэи - просто аспект бога юань-ти Ссета, священники собора все еще поддерживают видимость почитания Варэи.

Лидер духовенства Варэи - Изумрудный Удав Вилон Медузанна Мхайрдаул (СЕ женщина отвращения юань-ти клерик Ссета [Сета] 17) из племени Се'Сехен, на человеческой голове которой вместо волос - бесчисленные ядовитые змеи. Сама Медузанна ненавидит сравнительно холодный климат Хлондета, жителей города и Дом Экстаминос, и это чувство взаимно. Эта обоюдная ненависть лишь усиливает и так уже достаточно напряженные отношения между племенем Се'Сехен и правящим семейством Хлондета. Рыцари Разветвленного Языка защищают храм, а духовенство состоит из офидианов, чистокровных юань-ти, зараженных и полукровок.

Храм окружает Стена Амфисбаэны. Эта защитная баррикада высечена в форме гигантской двухголовой змеи, две ее головы служат воротными башнями. Внутри стены находятся Джунгли в Саване, окутанный мглой фрагмент Черных Джунглей, который намного больше, чем очевидно позволяет это место. В их сердце - Изумрудный Навес, полупрозрачное полушарие из изумрудного мрамора и твердого как сталь зеленого стекла, покоящееся на Лесу Змей - чаще колонн, высеченных в виде сплетенных змей. Гигантский удав, высеченный из змеиного камня, обертывает своими витками весь купол. Украшенные скульптуры и джакули-стражи заполняют Лес Змей, и во всей области постоянно идут дожди. Прямо на север от Изумрудного Навеса стоит Башня Семорава, дом Семорава Капюшона Кобры (LE мужчина чистокровный юань-ти некромант 14). Большая раскрытая яма в центре собора ведет к арсеналам, палатам выводов, лабораториям, тюремным помещениям и жилищам внизу.

Хлондет (метрополис, 45,360): Высокие стены из изумрудного мрамора окружают город, а его архитектура характерна высокими, изящными арками и витками из зеленого камня. Скаты и шести заменяют собой лестницы, и по ночам город светится зеленым из-за взаимодействия между магическим освещением и изумрудным камнем.

Чешуйчатые Залы Варэи: В самых глубоких катакомбах под Хлондетом находится древний храм, построенный еще в те времена, когда здесь, на берегах Залива Джаамдат, стоял один из Двенадцати Городов Меча. В ранние дни царства джаамдатанские исследователи вынесли поклонение Варэи из Черных Джунглей и построили Чешуйчатые Залы Варэи - почти идентичную копию Ямы Гадюк в руинах Сс'интии'ссарии. Храм был покинут после разрушения Джаамдата в Году Разъяренных Волн (-255 DR), но лишь для того, чтобы вновь быть обнаруженным столетия спустя (после 527 DR) отпрысками Дома Экстаминос. Чешуйчатые Залами в значительной степени пренебрегали, пока Дом Экстаминос не начал открыто править Хлондетом в Году Глеющих Заклинаний (1020 DR). Теперь его посещают лишь удовлетворенные государственные клерики, более лояльные Дому Экстаминос, чем юань-ти в целом.

Змея-Пророчица (см. ниже), избранная аватаром Ссета в течение Времени Неприятностей, появилась в Чешуйчатых Залах в Году Дикой Магии (1372 DR). С тех пор она создала культ последователей-змеенарода, поклоняющийся на давно заброшенном алтаре. Культ ее стал столь мощным, что теперь она строит планы по объединению владений юань-ти по всему Фаэруну в великую империю, способную сравниться с Мхайршаулком на его высоте. Избранные Пророчицы быстро растут в силе и численности, и вскоре они смогут поставить под угрозу первенство Дома Экстаминос.

Региональная история

Сердце древнего Джаамдата ныне лежит под водами Вилонского Предела. Двенадцать Городов Меча были разбиты в Году Разъяренных Волн (-255 DR), после того, как Залив Джаамдат был накрыт гигантской волной, поднятой эльфийскими Высокими Магами Найкримата (ныне Чондалвуд). Это событие изменяло береговую линию в контур Вилонского Предела, известного в наши дни.

Выжившие попытались после падения Джаамдата переосновать царство, но эти усилия поколебались перед лицом длительных стычек с эльфами Найкримата. Большинство выживших людей ушло на север, за Мору Упавших Звезд, заселив земли на южных склонах Гор Эарсфаст. Первым из этих поселений был Прозкампар (позже Прокампур), основанный в Году Звездного Савана (-153 DR).

Основание Илжака в Году Павшей Ярости (20 DR) отметило конец крупномасштабного джаамдатанского исхода и начало усилий по построению человеческого царства на берегах Вилонского Предела. К 50 DR люди основали города Арбар, Аспл, Дароуш, Муссум, Самра и Торл. Портовый город Хлондет был основан в Году Темного Яда (37 DR) в западном конце Пути Куркумы (ныне известного как Халондар) из Алагона. Эти вилонские усилия закончились почти ничем, когда чума уничтожила Вилонский Предел в Году Липанушей Смерти (75 DR), убив более половины населения менее чем за десятилетие.

Почти столетие Хлондетом правила череда военачальников из Дома Гестин. В течение этого периода люди Дома Экстаминос поднялись к выдающемуся положению, разрабатывая зеленый мрамор в Горах Осрон и торгуя им в портах по всему Вилонскому Пределу и в остальной части Моря Упавших Звезд. В Году Пиратского Порта (145 DR) Демпстер Тёрмиш провёл армии Алагона по Пути Куркумы, осадив Хлондет. Правящий военачальник города одержал верх, вербуй различные пиратские корабли для нападений на флот Алагона в обмен на обещание обеспечить безопасный порт. Эта тактика позволила городу ввозить припасы морским путем и таким образом пережить осаду. Хлондет вновь победил Демпстера Тёрмиша в следующем году благодаря воплощающему Рилитону Мендлвейву и Компании Воющего Гарпуна. Третья атака, запланированная на Год Утерянной Библиотеки (150 DR), рухнула после смерти Демпстера Тёрмиша. Последующее столетие стало известно как Спокойные Воды, потому что цивилизация в Тёрмише и по Вилонскому Пределу в течение этого периода процветала. Увеличившаяся торговля по всему Пределу заметно увеличила благосостояние людей клана Экстаминос, и череда патриархов Экстаминоса потихоньку расширила свою первичную виллу, превратив поместье в богатую святыню Илматера.

В Году Говорящей Горы (257 DR) Гору Ургут прорвало, и отдача от этого привела к падению Дома Гестин. Но перед тем, как Дом Экстаминос смог захватить власть в Хлондете, Дом Иллистин, члены которого управляли Чондгатом, захватил так называемый драгоценный камень Вилон. Почти три столетия члены Дом Иллистин правили Хлондетом также, как и остальной частью Вилонского Предела, в то время как Дом Экстаминос ушел в себя, сосредоточившись на торговом и гедонистическом времяпрепровождении. В течение этого периода комплекс Экстаминос был окружен стеной изумрудного мрамора, а святыня Илматера окружена пышным садом экзотических растений, собранных в отдаленных джунглях. Маленькие надворные постройки по всему окруженному стеной комплексу разместили зверинец экзотических тварей - прежде всего рептилий.

В Году Лохмотий (527 DR) Хлондет был осажден кобольдами Легиона Изодранной Ткани, тайно посланным Наттларист, королевой друу Ундраэта. Правители Чондата не сделали ничего, но Лорд Шеврон Экстаминос пригласил всех, кто сумел избежать армии кобольдов, в комплекс своего семейства. В течение последующей осады Шеврон получил видение от Илматера, заставившего его послать против кобольдов рой любимчиков-змей из своих садов, разметав войско Наттларист. Сам Шеврон был убит в битве, но змеи не убили никого из защитников Дома Экстаминос. После смерти Лорда Шеврона Дом Экстаминос вновь пробудился от своей столетней лени и летаргии. Многие из более молодых членов семейства начали заниматься авантюрами в давно заброшенной канализации Хлондета, якобы ища своих сбегших "домашних животных" и связь с Подземьем, через которое армия кобольдов получила доступ к городу. В катакомбах города молодая знать Экстаминоса нашла давно забытый храм Варэи, а также потерявшуюся змеиную армию Лорда Шеврона.

Отбросив посвященность прежнего лорда Илматеру, следующее поколение Дома Экстаминос начало возрождать давно спящий культ Варэи. После древних ритуалов, описанных на скрижалях в хранилищах храма, люди Дома Экстаминос вступили в контакт с племенем Се'Сехен через древнюю *портальную* сеть, связывающую Чешуйчатые Залы Варэи с Ямой Гадюк в руинах Сс'интии'ссарии. Сковав там союз со змеенародом, они начали перекрестное размножение с Се'Сехен в близлежащих Горах Осрон в попытке буквально соединиться со змеями, которых они почитали. Они также начали тайно расширять политическое влияние своего семейства на всех уровнях иерархии правительства. В конечном счете они приобрели достаточное влияние, чтобы спланировать ряд восстаний против нежелательного правления Чондата. Хлондет наконец восстановил свою независимость в Году Разбитого Скипетра (614 DR). Хотя Дом Экстаминос непосредственно не захватывал власть в Хлондете после свержения чондатского губернатора, его члены управляли из-за трона в течение последующих четырех столетий. В пределах десятилетия после возвращения независимости Хлондета святыня Илматера в комплексе семейства Экстаминос была переименована Часовню Изумрудной Чешуи и посвящена к Варэи. Граждане Хлондета приняли эту перемену без особой суеты, хотя бы потому, что Дом Экстаминос все еще высоко ценили за его прошлые благодеяния и храбрость.

В Году Тлеющих Заклинаний (1020 DR) Дом Экстаминос начал открыто и без особых возражений управлять Хлондетом. К этому времени наземный храм Варэи был расширен в пять раз, и смежный с Домом Экстаминос комплекс растянулся по большей части дворянского района, а родословной древнего правящего дома целиком и полностью стали юань-ти. С этого момента Дом Экстаминос сам по себе стал считаться великим племенем юань-ти, полностью отличающимся от племени Се'-Сехен, а город-государство Хлондет твердо стиснуло его витками.

Заговоры и слухи

Хлондет всегда был богат на интриги юань-ти. Следующий заговор - лишь один из многих, которые можно исследовать здесь.

Чума змей: Лидеры Детей Матери-Чумы, человеческого культа, основанного в Хлондете и посвященного Талоне, сковали союз с Избранными Пророчицы. Вместе эти две группы стремятся создавать зараженных в крупном масштабе. Дедиана Экстаминос тайно работает для противодействия заговору, опасаясь силы, которую может дать Змея-Пророчица. Уход Змей, тайное общество людей, возглавляемое Гонтрилом Астинармом (NG мужчина чондатанский человек боец 7/жулик 5) также противостоит заговору, поскольку его члены дали присягу активно сопротивляться распространяющемуся влиянию змеенарода.

Исттоссеффифил (Земля Потерянного Моря)

Столица: Склепы Ореми

Население: 12,404 (асаби 52%, жалохвосты 47.5%, личи-саррукхи 0.5%)

Правительство: Меняющаяся монархия/фактически олигархия

Религии: Семуани (асаби, жалохвосты), Ссет ([ныне Сет] саррукхи)

Импорт: Знания о Царствах

Экспорт: Наемники-асаби, наемники-жалохвосты

Мировоззрение: LE, NE

Империя саррукхов Исттоссеффифил была, да сплыла. Ее древние секреты были уничтожены фаэриммами и безумием Исттоссеф (как называли ее жителей), рассеяны нетерезами и захоронены дрейфующими песками Анорача. В своем расцвете Земля Потерянного Моря бежала вдоль восточных берегов старого Узкого Моря, затрагивая плодородные земли, простиравшиеся от того, что ныне является Сайяддаром, к Высокому Льду, и от края вод до Равнины Стоячих Камней. Сегодня все, что осталось от этой некогда великой империи - захороненный город Ореми.

Жизнь и общество

Шестьдесят личей-саррукхов Ореми древни даже по стандартам большинства нежити. Лишь один, всегда известный как Король Ореми, активен в любое данное время, выполняя обязанности монарха. Остальные лежат на отдыхе в Склепе Грезящих Ящериц, видя сны о давно утерянных землях и ожидая своей очереди править. Древние заклинания *непредвиденное обстоятельство* гарантирует, что все личи проснутся, если городу будет угрожать любая реальная опасность или если активный в настоящий момент лич будет уничтожен или выведен из строя. Текущий правитель также может пробудить всех своих компаньонов сразу единственной ментальной командой. Нынешний Король Ореми проводит свое время почти так же, как и его предшественники, с интересом наблюдая за деятельностью рептилий Фаэруна и регистрируя свои наблюдения в обшир-

ной библиотеке города. Асаби, охраняющие город, в значительной степени оставлены на свое усмотрение, хотя действующий в настоящее время лич может вмешаться, если племенной совет не сможет достичь согласия по проблеме.

Асаби и жаловосты, составляющие подавляющее большинство населения, организованы в племенные наемные компании. Каждым из племен управляет вождь-асаби, получающий контроль, объединяясь с самыми мощными жаловостами племени. Все вожди служат в Совете Вождей, отвечающем лишь перед Королем Ореми.

Личи Ореми держат в городе лишь столько асаби и жаловостов, чтобы гарантировать его защиту и поддержание жизнеспособного населения для размножения. Избытки племен посылают на Фаэрун с инструкциями поддерживать себя любыми доступными средствами (обычно наемной работой) и гарантировать устойчивый поток новостей в столицу.

Главные географические особенности

Хоть она и не полностью лишена приметных черт, область, где некогда стояла Империя Исттоссеффифил, ныне в значительной степени выглядит безжизненной и бесплодной.

Замерзшее Море: В течение Дней Грома старое Узкое Море бежало, словно меч, по восточной стороне Гор Серый Пик, простираясь от будущего местоположения дварфского морского порта Аскоур до города Ореми, но никогда не было более 100 миль в ширину. После того, как Исттоссефф изменили землю в своей войне с фаэриммами, Узкое Море потекло с запада на восток, простираясь от того, что станет Аскоуром, до Замученных Земель.

После бесчисленных тысячелетий осталось не так много свидетельств от формирующей ландшафт магии, использованной саррукхами. Ледяные дюны Замерзшего Моря на западной границе Анорача - результат ливня, промчавшегося по восточным склонам Серых Пиков и замерзшего - немое свидетельство древнего моря, когда-то лежавшего здесь.

Сегодня на Замерзшем Море по весне размножаются многочисленные птицы, но в остальном оно почти пусто. Сюда лишь иногда приходят те, кто достаточно глуп, чтобы искать утерянные города Анарат, Аскоур (морской порт дварфского Делзуна), Бхаулаи, Хлонгадат (рухнувший летучий город нетерезов) и Ореми.

Фаэрлин: Захороненные Царства Анорача - доминион фаэриммов, и тех, кто в состоянии сопротивляться владыкам Фаэрлина, немного, и они далеко. Самые глубокие из катакомб Ореми соединяются прямо с Подземьем и были местом неоднократных битв между асаби Ореми и рабами разума фаэриммов. Давным-давно личи-саррукхи установили вокруг Ореми барьер, подобный Стене Шарнов. До настоящего времени барьер не позволял самим фаэриммам вторгнуться в город, но обереги не предотвращают прохождение других рас, включая миньонов шипоспинов. В других местах Фаэрлина племена асаби властвуют в катакомбах под разрушенным городом Расилит и в пещерах под Азиррхатом. Первая группа находится под прямым контролем фаэриммов, в то время как последняя номинально свободна, но контролируется фаэриммами тайно.

Важные места

Лишь руины сейчас нарушают ландшафт этого сурового региона. Однако, некоторые из этих руин достаточно богаты, чтобы обеспечить устойчивый поток авантюристов.

Анарат: Разрушенный Город Статуй лежит в северных пределах Замерзшего Моря, в тени Высокого Льда. Покинутый в дни смерти Исттоссеффифила, Анарат был обобран ранними исследователями-нетерезами. Сегодня в нем живет Иимрит (женщина древний синий дракон колдун 7), Погибель Пустыни. Иимрит не знает названия города, в котором она устроила логовище, но посчитала, что он ей подходит. В Анарате не живет никто, кроме дракона, ее легиона конструкций-горгулий и Компании Пламенных Пауков (порабощенной приключенческой компании из Аскатлы, которую дракон использует для исследования близлежащих руин нетерезов). В недавние годы информация об открытии Анарата достигла змеенарода Наджары, и они начали проводить регулярные паломничества в эти древние руины. Так как ни один из них пока что не посмел войти в город, Иимрит допускает их подношения, как и таковые определенных племен бедуинов.

Бхаулаи: В западных пределах Высокого Льда, около старого ложа Узкого Моря, покоится разрушенный Город во Льду. Покинутый саррукхами в течение их войны с фаэриммами, он теперь заточен в ледниковый лед на дне Высокого Льда, забытый всеми, кроме личей Ореми. Если жители Шейда не возобновят таяние Высокого Льда, единственный способ достичь Бхаулаи - древний *портал*, связывающий руины Сс'ин'тиа'саминасса с неповрежденным остатком города, сохранившимся в пузыре ледникового льда. Однако, поскольку ключ к *порталу* для возврата отличается от того, что необходим для достижения Города во Льду, исследователи, не предпринявшие особых предосторожностей, обычно оказываются в ловушке. Замороженные трупы семи юань-ти и их скаунов-дейнонихов в центре ледяной пещеры - немые свидетели подобных просчетов.

Склеп Хсстака: Хсстак (LE мужчина саррукх мумия колдун 10/архимаг 5), полагающий, что является последним Исттоссефф, покоится в этой древней гробнице, охраняя две из *Золотых Кож Мировой Змеи (Нетерские Свитки)*. Хотя его склеп не открывался бесчисленные тысячелетия, он терпеливо ждет дня, когда сможет передать мудрость саррукхов их меньшему потомству. Приблизительно в -6000 DR эльфы Эверески наткнулись на гробницу Хсстака и распознали угрозу, которую она представляет. Полдюжины эльфов вылезлись сами стать мумиями, чтобы вечно охранять гробницу. Как только они встали на свои посты, гробница вновь была запечатана и захоронена эльфийской магией. Поскольку склеп лежал под непримечательными равнинами, нетерезы так и не наткнулись на него. Однако, не так давно стены глубокой промоины в пустынном оазисе на восточном краю Замерзшего Моря разрушились, обнажив переднюю часть древней постройки. Банда лизардфолков и Компания Золотых Песков уже исследовали часть гробницы, так что лишь вопрос времени - когда кто-то извлечет мощную магию саррукхов, лежащую внутри нее.

Зал Мглы: В глубинах Высокого Леса, под высоким Дедушкой-Деревом, лежат воистину древние руины, известные просто как Зал Мглы. Эльфы, первыми обнаружившие эту древнюю постройку более 13,000 лет назад, признали в ней падшее наследие Икуа-Тел'Куэссир (рас создателей). Столь велико было зло, содержащееся в ней, что эльфы вызвали аракхора (эльфийский термин, свободно переводящийся как "тот, кто защищает лес" или "оберегающий деревья") для охраны этого места. Это существо, известное как Дедушка-Дерево, с тех пор защищает Зал Мглы.

В чем-то родственные элементам, аракхоры берут жизнь, энергию и интеллект у лесов, в которых они живут, и возмещают этот долг, служа опекунами и стражами этих мест. Письма, сохранные с той поры церковью Лабеласа Энорета, говорят, что аракхоры - форма старшего треанта (рассматривайте его как продвинутого старшего треанта) - возможно, даже пра-родители нынешних треантов. За исключением высекаемого Стоящий Камень, Дедушка-Дерево - последний известный аракхор, живущий на Фаэруне по сей день.

Никто, кроме оставшихся саррукхов, не знает, что Зал Мглы - древняя цитадель Ба'этит, организации, зародившейся в Исттоссеффифиле, но пережившей эту империю. Затем в группе верховодили саррукхи других царств, затем батрачи, потом

- аирэи, прежде чем она исчезла в последние Дни Грома. Ба'этит изучала примитивные формы магии, практикуемые различными расами Фаэруна, и более тысячи лет кодировала их в форме *Золотых Кож Мировой Змеи*, которые позже стали известны как *Нетерские Свитки*.

Сегодня Зал Мглы наполнен колонией гигантских красных муравьев, порожденных в Году Падшей Просеки (883 DR) вихрем магического хаоса, исходящего из Хеллгейт Кипа. Эти муравьи впервые за вечность открыли туннели к Залу Мглы, и по крайней мере один авантюрист - Минтиптер Лунное Серебро - с тех пор исследовал подземные руины. Вести об этом открытии наконец достигли саррукхов Змей, и по крайней мере одна банда авантюристов-юань-ти была послана далеко на Север для исследования этого места.

Ореми: Разрушенный Город Белых Башен находится примерно в 200 милях к востоку от Леса Везеркот, на краю пустынных песков Замерзшего Моря. Будучи городом ремесленников, управляемым волшебниками и колдунами-саррукхами, Ореми был в большинстве своем покинут в течение падения Исттоссеффифила. Однако, в кишках города осталось немного саррукхов, пожелавших остаться после превращения в личей и с тех пор цепляющихся за остатки своей империи, управляя асаби, оставшимися охранять их. Остальная часть населения асаби с той поры сбежала в Подземье, но лишь для того, чтобы быть поработанной фаэриммами.

Руины Ореми оставались неизвестными поверхностному миру более 30,000 лет после того, как башни города были захоронены в крошечной пылевой впадине, бывшей когда-то Узким Морем. Но как только фаэриммы вернулись в верхнее Подземье, в Захороненные Царства, и начали мешать нетерезам, они быстро обнаружили остатки своих древних противников. Личи Ореми были вынуждены уйти еще глубже за свои магические обереги, уступив миньонам фаэриммов все, кроме катакомб города и нескольких окрестных пещер.

Региональная история

В течение первой эры Дней Грома (более 35,000 лет назад) рептилианы-саррукхи управляли всем Фаэруном. Их население было сконцентрировано в трех главных империях, плюс куча меньших царств. Самой северной империей саррукхов был Исттоссеффифил, лежащий вдоль западного края того, что теперь называется Анорачем. В те времена Узкое Море бежало вдоль восточных склонов гор, известных как Серые Пики. Подобно своей семье в Мхайршаулке и Окотхе, Исттоссефф создали по своему образу и подобию множество рас. Именно они разработали асаби (также известных как лаэртис) и жалыхвостов, а также другие расы рептилианов, способные жить в глубинах Подземья. В течение своих исследований Царств Внизу Исттоссефф столкнулись с такими чужеродными расами, как аболеты и фаэриммы, хотя жили ли эти расы там всегда или были неосторожно вызваны Исттоссефф - остается лишь гадать.

Падение Исттоссеффифила датируется древней войной с фаэриммами примерно в -33,800 DR. Стремясь затопить Фаэрлин (ныне известный как Захороненные Царства) и расправиться с врагами одним мастерским ударом, волшебники-Исттоссефф перенаправили Узкое Море, чтобы оно текло с востока на запад, наводняя землю вокруг цепи холмов, ныне известных как Тагорлар. Хотя Исттоссефф и удалось вытеснить фаэриммов вглубь Подземья, масштабное экологическое изменение, последовавшее за подобным сплетением Искусства, заставило их империю рухнуть.

Горстка заклинателей-Исттоссефф приняла форму личства в усилиях по сохранению наследия своей империи любой ценой. Затем они ушли в нутро Ореми, пока их империя рушилась. К своему удивлению эти немногие оставшиеся Исттоссефф обнаружили, что фаэриммы не были уничтожены, и второпях установили обереги вокруг своего подземного дома как раз вовремя, чтобы сдерживать захватчиков. В течение тысячелетий с тех пор личи-саррукхи Ореми наблюдают за миром вокруг, глядя на дела своего потомства, но не рискуя выбираться за границы своего разрушенного города. Они видели возвышение и падение Нетерила, формирование Великой Пустыни и совсем недавно - возвращение Шейда и поражение, нанесенное фаэриммам. Не совсем ясно, что требуется, чтобы убедить оставшихся Исттоссефф появиться из своего древнего дома, но если эти события не обеспечили достаточной мотивации - вряд ли она вообще появится.

Заговоры и слухи

Недавние события в этой области обеспечивают несколько интересных концепций для приключений.

Возвращение асаби: Поражение фаэриммов в недавней войне с Шейдом и Эвереской выпустило из рабства большие количества асаби. Хотя многие из этих существ теперь ищут работу в качестве наемников за пределами Анорача, существенное меньшинство начало мигрировать к Замерзшему Морю. Возможно, личи Ореми наконец-то позвали домой свое собственное потомство, или, возможно, асаби тянет туда по какой-то иной причине. В любом случае, их действия скорее всего притянут к древним руинам Ореми новую волну искателей сокровищ.

Лапалийя

Столица: Шейрталар

Население: 1,217,642 (люди 95% [шаарцы 50%, калишиты 36%, ташаланцы 12%, чалтане 1%, халруанцы 1%], юань-ти 2%, скальные гномы 2%, дикие дварфы 1%)

Правительство: Ограниченная монархия

Религии: Амфисбаэна Мировая Змея (Ссет [ныне Сет]), Баэлрос (Талос), Денеяр, Чонти, Эльдат, Гарл Златоблеск, Илматер, Келемвор, Ллиира, Селунэ, Силванус, Темпус, Тиамат, Амберли, Вокин

Импорт: Дослехи, говядина, драгоценные камни, плоды, железо, драгоценности, глиняная посуда, оружие

Экспорт: Маслины, жемчуг, икра, дары моря, специи, вино, древесина

Мировоззрение: LE, NE

Лига Лапал - конфедерация городов-государств вдоль юго-восточного берега Сияющего Моря. Свободно управляемые Сверхкоролем Шейрталара, эти маленькие царства иногда известны как Города Морского Бриза, хотя это выражение технически также включает Нарубел, Ташулту, Ормпур и руины Прокалита. Лапалийя простирается от восточного конца Гор Делфин до Полуострова Шейр и от берегов Сияющего Моря до северного края Джунглей Мхайр, Великой Стены Халруаа, западного края Бандитских Пустошей и пиков Дан Хиллс.

Жизнь и общество

Жители Лапалии - рьяные воины и трудолюбивые торговцы, очень высоко ценящие персональную честь и пристойность. Дуэли и вражда, от которых легко может отказаться народ других земель, вполне обычны. Почти все руководящие позиции находятся во власти ташаланцев, несмотря на их статус меньшинства по стране в целом.

Офиофобия здесь обычна. Змеенарод убивают, едва увидев, если он показывает себя как есть, и откровенные деловые отношения с ним караются смертью. Однако, у змеенарода есть в Лапалии значительное влияние, и должностные лица обычно закрывают глаза на подозрительные деловые отношения, вовлекающие людей, имеющих существенную политическую власть.

Каждый из городов-государств Лиги Лапал имеет гражданское божество, и его граждане препятствуют всем остальным верам. Конфликты (будь то откровенные политические разногласия или надувательство исподтишка) чаще происходят в пределах конфедерации, чем с ее соседями. Клерики и монахи в Лапалии находятся в уважении и авторитете, в то время как на тайных заклинателей смотрят с некоторым подозрением - отношение, восходящее еще к Ярости Волшебников (1142 DR). Темный бог из лапалийских мифов - Амфисбаэна Мировая Змея, обернувшая мир своими витками и медленно сокрушающая его в кашу, пожирая саму себя.

В прошлые столетия Лапалия была нацией лишь по названию, управляясь по существу бессильным Великим Советом, состоящим из сатрапов пяти самых мощного городов-государств. Союз правящих домов Шейрталара и Лашпула в Году Радостных Новостей (1147 DR), встречаясь по следам последствий Ярости Волшебников, ввел правителя - Сверхкороля Лапалии. Помимо управления городами Шейрталар и (через наследника трона) Лашпул, сверхкороль теоретически управляет всей Лапалией с одобрения Великого Совета, способного утверждать согласие или нет, но не имеющего права вводить свои собственные декреты. Однако, практически сверхкоролю все равно приходится гарантировать единодушное согласие со стороны представителей Саммареша, Итмонга, Лашпула, Шейрталара и Узурра, что обычно означает ведение переговоров с правящим Шуунсаром Итмонга и с сатрапами Лашпула.

Главные географические особенности

Область вокруг Лапалии характерна разнообразным ландшафтом и усеяна интересными местами.

Бандитские Пустоши: В тени Северной Стены Халруаа плодородные виноградники Лапалии уступают место пустошам, известным как Бандитские Пустоши. Этот регион - традиционный дом для объявленных вне закона, сбежавших за пределы досягаемости халруанского или лапалийского правосудия. В настоящее время худшая из таких групп - Кровавые Крикуны, банда диких гномов - ужасных кротооборотней, возглавляемая гномом-вампиром по имени Леденящий Кровь Крик (СЕ мужчина скальный гном вампир иллюзионист 9). Эта группа поддерживает логовище в лабиринте туннелей, вырытых гигантскими муравьями в пустотах к востоку от Лапалгарда, и ее члены устраивают набеги аж до Холмов Ратгонт и до Ната.

Дельфиний Залив: Известный как Дельфиний Глоток на местном наречии, этот длинный, мелкий залив часто посещается стаями дельфинов, которых тянет сюда обилие рыбы. Племя водных эльфов живет в подводных холмах, отмечающих северный край залива, и его члены часто продают редкие сокровища с морского дна на рынках Саммареша. Согласно легенде, Дельфиний Залив защищает океанский страйдер^{ММ2}, хотя надежных сообщений, свидетельствующих о его существовании, нет.

Дан Хиллс ("Серо-Бурые Холмы"): Эта низкая гряда холмов прикрывает Мглистую Долину от прибрежных земель вдоль Сияющего Моря. На западных склонах есть рассеянные рощи оливковых деревьев, но другой растительности немного. По области блуждают маленькие стада козлов - некоторые дикие, некоторые - нет. В центральных холмах есть много гробниц, и нежить продолжает зачумлять область, несмотря на усилия духовенства Келемвора. Окутанные мглой восточные склоны Дан Хиллс покрыты деревьями, почти столь же непроницаемыми, как и Мглистый Лес.

Река Талар: Большинство вод Шаара стекает в эту широкую, неторопливую реку. На последних 10 милях своей длины воды реку сквозь узкую, утесистую теснину, делая устье реки практически несудоходным. В этом ущелье живет племя мерроу (водных огров) и скрагов (водных троллей), члены которого охотятся в глубинах Залива Шейрталар. Неоднократные усилия армии Лапалии вытеснить их не увенчались успехом. Единственный мост через Реку Талар на сотни миль - Рот Истишиа, естественная арка, достаточно широкая, чтобы на ней могли рахъехаться три телеги. Хорошо вооруженный гарнизон размещен в маленьких башнях с обеих сторон моста для гарантии того, что ничто не воспрепятствует потоку по этой важной артерии.

Полуостров Шейр: Окруженный утесами высотой более 20 футов, этот гранитный клин выступает в Сияющее Море. Здесь ютятся рассеянные торпы пастухов, слишком бедных, чтобы платить Сверхкоролю арендную плату за использование земли. Жители этой области избегают выходить к Сияющему Морю, опасаясь гарпий, населяющих внешнюю сторону утеса и охотящихся на проходящие корабли.

Важные места

Лапалия - оживленная область со множеством важных торговых центров.

Абреон (большой городок, 4,680): Низкая холмистая местность вокруг этого внутреннего городка усеяна виноградниками и рощами оливковых деревьев.

Гражданское божество Абреона - Ллиира, а городком управляет совет богатых фермеров. Более пятнадцати столетий назад Абреон был местом великой битвы между армиями Змей и осажденных защитников Лапалии. Древние курганы, относящиеся к той битве, рассеяны по полям, и время от времени из них появляется кое-какая змеиная и гуманоидная нежить, терроризируя местное население.

Дунгар (маленький городок, 931): Дунгар находится на торговом маршруте между Проходом Талат Халруаа и прибрежными городами Лапалии. Многочисленные виноградники и оливковые рощи окружают поселение, населенное в значительной степени фермерами. Местное гражданское божество - Чонти, и городком управляет семейство, восходящее корнями к Фелингару, легендарному лапалийскому лорду-бандиту. Склеп Фелингара лежит под холмами Дунгара, и предполагают, что в нем находится приданое давно уже мертвой ормпурской шансрины (принцессы), похищенной по пути на свою свадьбу с видным халруанским архимагом.

Ильяпорт (маленький городок, 1,923): Основанный приблизительно в 100 DR, этот древний городок вырос вокруг храма Амберли, известного как Дом Раковины. После разрушения храма в течение Ярости Волшебников Ильяпорт начал умень-

шаться. Сегодня этот некогда великий городок - немногим более чем простая рыбацкая деревня, затмеваемая городом Итмонг на севере.

Сучья Королева все еще является гражданским божеством Ильяпорта, и городком управляет самый высокоранговый из местных амберлантов - в настоящее время это Ужасный Владыка Волн Думаи Арахнийи (СЕ мужчина ташаланский человек клерик Амберли 7/служитель волн 1 [см. "Веры и Пантеоны"]). Авантюристы - самые частые из здешних посетителей, поскольку считается, что в руинах храма Амберли есть еще немало найденных сокровищ.

Итмонг (метрополис, 46,729): Разбитый Штормами Город Итмонг переносит главный удар большинства штормов, бушующих на Сияющем Море. Но даже при этом город уступает лишь Шейрталару в богатстве, населении и политической силе благодаря большому объему товаров, текущих через его порт из Халруаа и внутренних районов Лапалии. Разбитый Штормами Город находится в глубине Залива Итмонг, на утесе 50-футовой высоты. Пристани построены внутри джожины связанных между собой морских пещер, служащих подземным портовым районом города.

Гражданское божество Итмонга - Баэлрос (Талос), а правитель - наследственный шуунсар, титул, в настоящее время находящийся у Дархоста "Полукровки" Тарсуира (NE мужчина ташаланский человек боец 14).

Лапалгард (большой городок, 3,701): Крепость Лапалгард была построена в десятилетие после основания Лапалии, отмечая единство племен Лапал в противостоянии змеенороду джунглей. Сегодня эта древняя цитадель столь же сильна, как и тысячелетие назад, хотя она не видала войн начиная с падения Империи Шуун. Лапалийские отряды, базирующиеся в Лапалгарде, проводят много времени в патрулировании Бандитских Пустошей и северо-восточных Джунглей Мхайр. Караваны, проходящие в и из Халруаа через Проход Талат, обеспечивают процветание городка, ныне окружающего крепость. Гражданское божество Лапалгарда - Темпус, а городком управляет Рыцарь-Командир Крепости.

Лхазантал (маленький городок, 925): Город Кузнецов - фактически маленький городок, находящийся на Пути Лапал близ немногих железных шахт в бедной на ресурсы Лапалие. Большинство его дел связано с обработкой металлов, и его изготовители производят неплохие кольца, крепкое оружие, различные фермерские орудия и скобяные изделия. Большинство лапалийских гномов, живущих не в Зашуме, живут как раз здесь. Гражданское божество - Гонд, а лидер городка - мастер-кузнец, изгнанный из Лантана, по имени Ламбрак Дайнелстранд (CG мужчина лантанский человек эксперт 9).

Лашпул (большой город, 17,265): Город Мерцающих Прудов находится в защищенном Полуостровом Итмонг устье Залива Талар. Лашпул построен на склоне из семи террас, где на нижней террасе стоит портовый район города, а самая верхняя - владения исключительно Королевского Принца.

Гражданское божество Лашпула - Эльдат, и город известен своими драпированными мхом прудами и красивыми всеячими садами. Эти пруды используются для выращивания нескольких редких видов пресноводных рыб, вкусом которых восхищаются гурманы по всему Фаэруну. Именно это, а не что-то другое, принесло Лашпулу процветание. Королевский Принц Лапалии - номинальный правитель Лашпула, хотя совет сатрапов занимается повседневным управлением городом. Поскольку девять из этих шестнадцати сатрапов - чистокровные юань-ти клана Хазим'тар племени Эселемас, Лашпул по сути находится в руках юань-ти, что и происходило в течение более чем двух столетий.

Именно Хазим'тар обеспечили материал для размножения редкой рыбы Лашпула, которая вообще-то живет в глубинах Озера Лемас и поэтому в большинстве своем неизвестна людям. Двухсторонний *портал* под Дворцом Принца ведет в руины Сс'дат'ин'ссатата на западном берегу Озера Лемас. Любое прохождение через *портал* требует ключа - в данном случае змеиной кожи, которая может быть сброшенной, может быть на живой змее или может являться частью тела змеенорода. Правители Лапалии и их ближайшие советники знают источник процветания Лашпула и истинную природу Хазим'тар, но они в течение поколений закрывали глаза на оба этих факта.

Малаксер (большой городок, 4,103): Лесорубы и охотники, смеющиеся забредать в северные края Джунглей Мхайр, живут здесь вместе с горсткой диких дварфов, сбежавших со своей родины по той или иной причине. Большинство экспедиций на территории юань-ти начинается именно в Малаксере, потому что городок может похвастаться величайшей концентрацией квалифицированных проводников по найму во всей Лапалие. Конечно, не самая малая доля этих проводников - агенты юань-ти, присматривающие за авантюристами, способными представлять угрозу для змеенорода или обладающими какими-либо изделиями, интересными для юань-ти.

Гражданское божество Малаксеры - Силванус. Городком управляет Высокий Лапалит (барон) Тормар Топор (LN мужчина ташултский человек рейнджер 7).

Миерскар (маленький городок, 1,617): Этот маленький сельскохозяйственный городок находится в тени Лашпула. Миерскар известен своей библиотекой, способной потягаться с любой на Побережье Таштана. В период господства Империи Шуун дальновидный имперский сатрап приказал собрать в одном месте все существующие знания о юань-ти. Для этой цели избрали Миерскар, потому что в то время в городке доминировала видная школа волшебства. Хотя школа была уничтожена в течение Ярости Волшебников в 1142 DR, Великая Библиотека Миерскара уцелела. Библиотека открыта для всех Бесчешуйных, и любой, кто просматривает ее материалы по крайней мере час, получает +5 бонус обстоятельности на все проверки Знания и бардских знаний, связанные с юань-ти и их историей на Чалтском Полуострове. Гражданское божество - Денейр, и сам городок является вассалом Лашпула.

Ормпур (большой город, 24,612): Также известный среди местного народа как Ормпар, Город Шафрана лежит у изголовья Залива Ормпур в восточном конце Сияющего Моря. Ормпур долго был мощным и независимым городом-государством благодаря давнишнему союзу с выводком цветных вирмлинов. Этот союз позволил городу отбить армии лизардфолков Змей в те времена, когда остальная часть Лапалии пала перед Чешуйчатými. Даже в течение эры Империи Шуун Ормпур сохранял свою номинальную независимость путем осторожного дипломатического маневрирования при дворе Куисар и невысказанной угрозы, представляемой его конницей верхом на вирмлингах.

В Году Грома (1306 DR), в день, известный ормпурранам как Кровомеч, Шансрина (Принцесса) Маэрилдаррайн, приемная дочь Высокого Суика (короля) Аскулдера, убила своего отца, известного как Рука Тиамат. Объявив себя королевой, она приказала, чтобы ее рыцари предали огню королевский храм Драконой Королевы. Этот акт ускорил священную войну, в конечном счете стоившую Маэрилдаррайн ее трона и жизни и уменьшившей Ормпур из великого города до небольшого сообщества, каким он является и по сей день. Хотя он все еще сохраняет свою номинальную независимость, Ормпур все сильнее и сильнее подпадает под влияние Сверхкороля Лапалии. Залив Ормпур - единственное место на Фаэруне, где в изобилии цветет крокус, необходимый для производства шафрана. В отличие от Лапалии на юге, большинство здешнего человеческого населения имеет ташултское происхождение. Различия в этнической принадлежности происходят от того факта, что Ормпур никогда не завоевывался шаарскими кочевниками - прежде всего потому, что этот народ всегда приветствовался на городских рынках. Сейчас Ормпуром управляет Высокий Суик Хелбарейм "Штормовой Ветер" Аланаскер, свергнувший Королеву Маэрилдаррайн при поддержке церкви Тиамат. Сейчас Аланаскер - последний из своего рода, поскольку его дочь и на-

следник пропали. Традиция гражданского божества в Ормпуре менее сильна, чем в городах юга, но Тиамат оказывается в Городе Шафрана почтением благодаря поддержке ее церкви Хелбареймом.

Саммареш (большой город, 21,912): Город Танцующих Дельфинов лежит в восточном конце Дельфиньего Залива, угнездившись среди трех низких холмов, нисходящих к широкому песчаному пляжу. Это сообщество отмечает собой западную границу Лапалии, хотя технически граница идет по предгорьям Гор Хазур. Пристани Саммареша идут вглубь мелкого залива почини на полмили, поскольку лишь там глубина достаточна для приема кораблей. Экономика Саммареша основана на рыболовстве и сборе изумрудных устриц, производящих блестящий зеленый жемчуг (базовая цена 500 gr), непохожий ни на какой из тех, что можно найти в других местах.

Гражданское божество Саммареша - Селунэ, и его народные массы проводят регулярные паломничества в Аббатство Таринда, находящееся прямо через границу на землях Ташалара. Саммареш управляется с Трона Мантимеры Леди Илнаррой Мремман (CG женщина ташултский человек колдун 11/архимаг 1). По традиции существо, известное как Шепчущая Змея, действует в качестве советника правителя. Говорят, что это привидение павшего куатла, но Шепчущая Змея - фактически LG мужчина куатл колдун 16, использующий *эфирную прогулку*. Это существо ищет шерифа для защиты западной Лапалии от вездесущей угрозы юань-ти. Время от времени Шепчущая Змея появляется перед бандой авантюристов и просит их исполнить опасную задачу, предназначенную для противостояния заговорам юань-ти.

Шейрлантар (маленький город, 7,306): Город Гробниц Шейрлантар находится на западных склонах Дан Хиллс, вдоль дороги, бегущей из Шейрталара в Кормул. Богатые лапалийцы высоких классов всегда хоронили своих покойников в холмах над Шейрлантаром, и эта область Дан Хиллс теперь усеяна склепами, датируемыми временами на много столетий назад.

Гражданским божеством Шейрлантара первоначально был Миркул, но теперь эту роль играет Келемвор (старшие города никогда не поддерживали Цирика). Хранитель Склепов, традиционно - высокопоставленный священник бога мертвых, управляет городом, служа сверхкоролю Лапалии. В настоящее время эту должность занимает Антара от Костей (LN женщина шаарский человек клерик Келемвора 5/проводник рока 4 [см "Веры и Пантеоны"]).

Шейрталар (метрополис, 52,135): Сияющий Город у Моря лежит в изголовье Залива Шейр на северном конце намного большого Залива Талар, расположенного в ногах полуострова Шейр. Земля здесь резко уходит в воду, позволяя с прибывающих кораблей видеть почти весь город сразу. Прозвище города - результат того, что большинство видных зданий имеет купола, покрытые серебром и золотом.

Шейрталар - столица Лапалии и самый большой и мощный из городов-государств конфедерации. Его правитель - Сверхкороль Лапалии, Шалиим Убийца Вирмов (CN мужчина ташултский человек боец 5/колдун 5/невиданный рыцарь 7). Куполообразный Дворец Сверхкороля, самая видная из вех Шейрталара, стоит на вершине гранитной скалы в верхней трети города. Поскольку большинство торговых товаров, идущих из Шаара на западный Фаэрун, проходит через этот порт, он стал одним из самых космополитичных городов Юга.

Захудалый Район Львиный Охват, находящийся в восточном краю Шейрталара, назван так по имени давно исчезнувшей башни Онсилура Маэдратома, ставившего себя как "Правящего Магистра" с 321 DR по 326 DR. Онсилур вынудил имперских сатрапов Побережья Таштана дать всем тайным заклинателям юридическую защиту и подавлял самые опасные из их стычек. Его влияние было существенным, но недолгим. Вскоре после победы Онсилура над сатрапами Куисар Шуун VII потребовал у своих вассалов нанять побольше магов для убийства Правящего Магистра, чтобы таким образом гарантировать возврат Городов Морского Бриза к ссорам и устранить объединенную угрозу своему трону. Однако, и по сей день у района есть своя репутация из-за скрытых *порталов* и неожиданно срабатывающих заклинаний.

Гражданское божество Шейрталара - Вокин, и ее Позолоченный Дом Сверкающих Монет уступает в богатстве лишь Дворцу Сверхкороля.

Унтисцзер: Некогда один из Городов Морского Бриза, Унтисцзер теперь лежит в руинах. Его остатки расположены на ныне затопленных землях к востоку от Ташулты, когда-то идущих на север от лапалийского города Малаксер. Ужасающая демонстрация военной и магической мощи отрядами Империи Шуун разрушила город во время Ташаларской Кампании в Году Расточительной Гордости (285 DR). С тех пор большинство осыпавшихся и разваленных камней Унтисцзера было унесено, но некоторые все еще лежат примерно в миле от берега, занесенные мелкой грязью. Говорят, что это заполненное скрагами, акулами, моркотами^{MM2}, гигантскими осьминогами и другими монстрами место хранит немало "утопленных сокровищ".

Узурр (маленький город, 10,305): Город Трудящихся Монахов тянется по трем вершинам вдоль западной стороны Пути Лапал. Илматерские миссионеры из Калимшана основали на этом месте Монастырь Св.Узурра в период Империи Шуун. За столетия с тех пор вокруг окруженного стеной монастыря вырос город Узурр.

Орден Св.Узурра продвигает учение Плачущего Бога на Побережье Таштана, поддерживая себя производством маслин, вина и различных специй. Аббат Св.Узурра, Кадарал Илматер (LG мужчина человек калишит монах 14) - номинальный правитель Узурра, а Илматер - его гражданское божество.

Зашума (маленький городок, 1,399): Зашума находится на Пути Лапал, в тени города Итмонг на севере. Подобно многим внутренним городкам Лапалии, Зашума - сельскохозяйственное сообщество, специализирующееся на производстве вин и маслин. Тот факт, что большинство его граждан - скальные гномы, обособливает его от множества подобных общин этой области. Правитель городка - Кланлэрд Буринн Райвенстоун (NG мужчина скальный гном воин 5), а гражданское божество - Гарл Златоблеск.

Региональная история

Великая миграция людей в Джунгли Чалта в -2809 DR, ведомая куатлами, побудила давно поработанные человеческие племена восточных джунглей, известные как Лапал, поднять мятеж против своих змеиных владык. В -1732 DR, после столетий периодических столкновений с правящими юань-ти, Лапал сбежали с севера и востока, из своих деревень по берегам великого внутреннего озера, ныне носящего их имя. Они обосновались на юго-восточных берегах Сияющего Моря и на землях, которые после станут Халруаа.

В Году Хрупких Начинаний (-690 DR) под угрозой возобновления атаками юань-ти племена Лапал Сияющего Моря собрались вместе и основали нацию Лапалий, назвав город Шейрталар его столицей и обозначив Крепость Лапалгард в качестве общего символа граждан. Затмившаяся империями Калимшан и Джаамдат на севере и вездесущей угрозой юань-ти на юго-западе, Лапалийя оставалась варварской заводью на южных берегах Сияющего Моря, известной лишь воинственным соплеменникам, изводившим самые восточные колонии Калимшана в течение первой половины Третьего Века этого царства (с -900 по -200 DR).

В Году Шелковистых Сабель (-569 DR) торговый корабль калишитов, нагруженный украшениями, впервые причалил к пристаням Шейрталара. Эта встреча сопровождалась эрой торговли и процветания по берегам Сияющего Моря. Влияние калишитов оказало на северные племена Лапал воспитательный эффект, превратив их племенные лагерные стоянки в города. В Году Обильного Вина (-553 DR) торговцами-калишитами и лапалскими земледельцами была основана Ташулта.

Золотой век Лапалии подошел к концу в Году Сжимающего Сумрака (-375 DR), когда такие же полные крыс корабли калишитов, как и принесшие процветание двумя столетиями ранее, привезли Имперскую Чуму. Почти 30% населения Лапалии умерло в месяцы, и царство практически разрушилось. В результате, когда аватар Мерршаулка Ссет основал империю юань-ти Змей в Году Прорывающихся Склепов (-304 DR), человеческое сопротивление было слабым и дезорганизованным. К Году Змей под Солнцем (-189 DR) армии лизардфолков Змей завоевали всю Лапалию, кроме города Ормпур, и обратили большинство кочевников-шаарцев в рабство. Лапалия оставалась частью Империи Змей до 34 DR, когда она стала частью Таштана (с 34 DR по 285 DR). Затем она стала частью Империи Шуун (с 285 DR по 450 DR), хотя в период господства Куисары Шаани (с 367 DR по 427 DR) ее города были по сути независимыми. (См. историю Змей и Ташалара для уточнения деталей об этих эрах). В Году Желаящей Жертвы (435 DR) городки на Озере Леспен и по Реке Шаар подняли восстание против марионеточных правителей, поставленных Шуун, и против поддерживающих их имперских гарнизонов. Эти колонии первыми в империи бросили вызов правлению отдаленного Шунача, и в течение короткого времени (с 436 DR по 437 DR) отрядов Шуун, управляющих центральным Шааром или прибрежным городом Шейрталар, не осталось. В ответ Куисар Амал Шуун VII послал для подавления восстания отряд из семнадцати кораблей. В течение кампании Семи Сожженных имперские отряды прорвались через Шейрталар, Шейрлантар, Кормул, Леспер, Себбен, Ретмар и Врата Чанната. Однако, смерть последнего Куисара от рук тетирских мятежников в Году Кулака Корри (450 DR) отметила собой падение Империи Шуун, и имперские гарнизоны наконец-то были вытеснены из Шаара и с Чалтского Полуострова к концу Года Выпущенных Страхов (451 DR).

Сатрапы городов-государств Лапалии после ухода легионов Шуун остались у власти, мудро объединившись с местными поселениями за несколько десятилетий до падения Империи Шуун. В течение двух следующих столетий своего серебряного века торговцы Лапалии торговали с другими портами на Сияющем Море, становясь все богаче и довольнее.

В Году Клыкостой Твари (640 DR) культ Йеногу быстро занял выдающееся положение среди племен гноллов Шаара, в значительной степени заменив поклонение Гореллику. Такое увеличение силы диких гуманоидов значительно ускорило их атаки против городков в области Озера Леспен в течение последующих десятилетий. Возвышение гноллов косвенно объединило города Лапалии, и в Году Мирных Морей (656 DR) образовалась Лига Лапал. Шейрталар вновь был назван ее столицей. Благодаря вспышке межплеменных раздоров среди гноллов конфедерация удержалась даже после того, как угроза со стороны налетчиков-гноллов исчезла в Году Убийцы в Саване (671 DR).

В последующем столетии Лапалию периодически атаковали племена варварских шаарцев-кочевников. Каждые несколько десятилетий новое шаарское племя занимало выдающееся положение среди остальных и шло на Лапалию. Частенько варварские орды завоевывали прибрежные города, но лишь для того, чтобы влиться в ряды граждан, в то время как торговцы Лапалии продолжали свою прибыльную торговлю. Через какое-то время шаарцы стали преобладающей человеческой этнической группой Лапалии, а ташаланцы (с примесью лапалийцев, калишитов, чалтан и шаарцев, обитавших в Таштане) стали меньшинством на своей собственной земле. Тем не менее, правление городов Лапалии осталось в руках сатрапов, которые могли проследить свою родословную до эры вицероев Шуун.

В Году Присяги Меча (1142 DR), после столетий солидности, чистокровные юань-ти - тайные заклинатели Вьющегося Заговора попытались взять Саммареш в качестве первой стадии плана по перезавоеванию Городов Морского Бриза. Заговор провалился, когда их действия косвенно выпустили ранее сдерживаемые амбиции более чем двух дюжин ташултских и лапалийских архимагов. В течение целого сезона по Побережью Таштана шла оргия битв заклинаний, так называемая Ярость Волшебников, причинив немалые разрушения городам Лапалии и Ташалара, но так и не возведя на трон ни одного из волшебников (включая юань-ти). Однако, это подняло уважение лапалийцев к духовенству, приведя к возвышению гражданских вер. Эта встреча также пять лет спустя проложила правителям Шейрталара и Лашпула путь к заявлению прав на недавно созданный титул Верховного Лапалии. Вместе эти два события привели к политическим разногласиям в Лапалие, отражающим вражду и союзы среди божественных покровителей городов и злополучное вторжение в Халруаа в Году Сломанного Клинка (1260 DR).

Шалиим, Королевский Принц Лапалии, возвратился в Лашпул в Году Принца (1357 DR) после четырех лет приключений с бандой утердипских диких клинков. В одном из миров, которые группа посетила через сеть *порталов*, Шалиим и его компаньоны столкнулись с Черными Вирмами, бандой старых черных драконов, правивших королевством людей и дварфов. Эти драконы ловко захватили вновь прибывших, но банда пробилась на свободу, в итоге Шалиим запрыгнул в пасть одного из вирмов и убил его изнутри.

За десятилетие после своего возвращения Шалиим боролся с многочисленными ворами, жаждавшими сокровищ, которые он принес с собой. Когда его старый отец наконец умер от остановки сердца в Году Бесструнной Арфы (1371 DR), Шалиим стал его преемником. Свежевзошедший сверхкороль продолжает искать себе жену, но ему следует найти женщину, равную ему в игре мечом и в колдовстве.

Заговоры и слухи

Богатые сказания Лапалии обеспечивают широкое разнообразие возможностей для приключений.

Месть Черных Вирмов: Хотя Шалиим благополучно возвратился из мира Черных Вирмов, великие драконы - не те, кто легко забудет воров, разграбивших их сокровищницы. После десятилетия поисков драконы наконец обнаружили родной мир диких клинков и спокойно убивали членов группы, вторгшейся в их мир. Один за другим старые компаньоны-авантюристы Шалиима исчезли. Разговоры об исчезновениях наконец достигли последнего сверхкороль Лапалии, наряду с сообщениями о черном вирме, плавающем в глубинах Залива Талар. Сейчас Шалиим скрывается в своем дворце, отчаянно ища решение. Его неспособность представлять королевство открыто вредит коммерческим интересам Лапалии и влечет за собой немало перешептываний при дворе. В отчаянии Шалиим решил нанять банду авантюристов для проникновения в Джунгли Мхайр и поисков любых знаний прежних веков, когда юань-ти бились с великими драконами Фаэруна.

Пропавшая принцесса: Некогда строгий, почти тиранический отец, Высокий Суик (король) Ормпюра - ныне сломленный человек. Он уже израсходовал большую часть казны своего города для ряда неудачных попыток вернуть свою пропавшую дочь Шансрину (принцессу) Алабхансри Аланаскер. Шансрина исчезла в Году Принца (1357 DR) вместе с большим количеством шафрана и множеством магических клинков, которые должны были служить ей приданым. В первую очередь

Хелбарейм подозревал полудюжину печально известных воров, затем нанял череду банд авантюристов для спасения ее из рабских ям Ллурт Дрейера, города друо под Шааром, на основании сообщений, позже оказавшихся несостоятельными. Правителя Ормпюра так и не достигли намеки, что Алабхансри фактически сбежала со своим любовником, пиратом Кайраком Краснобородым, и что пара сейчас живет в маленькой башне на Муншае. Их приют гнездится в аккуратной гавани в Эйресе, крошечной пиратской бухте около юго-западной оконечности Корвелла, лицом к восточным мысам острова Фламстерд.

Агенты племени Се'Сехен наблюдают за одержимостью Высокого Суика и его последовательным снижением, и старшие племен чувствуют, что пришло время расширить свое влияние на его двор. В прошлом году двое высоко ценимых придворных были тайно похищены и превращены в зараженных, и теперь оба они приматривают за Хелбареймом и выведывают его секреты. Но юань-ти для влияния на Ормпюр придется бороться с бехолдерами Уля Алимир (изгоями из подземного города Зокир под Полуостровом Алмрэйвен в Калимшане), а также со старшими Дома Эселемас. По крайней мере одно из ормпурских благородных семейств - фактически группа магов-бехолдеров, использующих магию, чтобы выглядеть как люди.

Змеиное страдание: Несколько лет назад аббат Св.Узурра узнал об ужасающей практике юань-ти по созданию зараженных и кровавых стражей. С тех пор он был поглощен поиском средств для полного обращения процесса, так как он считает полное восстановление человечности единственным способом уменьшить страдание жертв. Хотя он еще и не преуспел в этом, шпион Эселемаа в ордене сообщил, что цель близка. Таким образом, чистокровные юань-ти, работающие от имени всех племен, начали просачиваться в Узурр, чтобы убить аббата.

Наджара

Столица: Сс'кханаджа (ранее Сс'тхар'тисс'ссун)

Население: 273,820 (официаны 52%, лизардфолки 28%, грязевики 10%, юань-ти 7%, наги [костяные, темные и духи] 3%)

Правительство: Монархия

Религии: Семуани (лизардфолки, грязевики), Сесс'иннек (знать лизардфолков и короли-ящеры), Шекинестер (наги-духи), Ссет (ныне Сет) (официаны, юань-ти), Шшарструн "Нага-Привидение" (темные наги), Варэи (аспект Ссета [ныне Сет]) (официаны), различные драконы (официаны, лизардфолки)

Импорт: Стадные животные, человеческие рабы, яйца лизардфолков

Экспорт: Художественные работы, яйца дейнонихов, оружие

Мировоззрение: LE, NE, SE

Наджара, Королевство Змей - древнее царство змеенарода, охватывающее восточные пределы Высокой Пустоши, Змеиные Холмы, Лес Вирмов, Болото Челимбер и речные долины области. Столетия назад Наджара была сосредоточена в западных пределах Леса Вирмов, вокруг ныне разрушенного столичного города Сс'тхар'тисс'ссун. Однако, теперь эпицентр этого царства переместился на север, в Змеиные Холмы (на некогда исключительную территорию королевства лизардфолков Калран), и змеенарод действительно влияет на окрестные земли.

Наджара - возможно, самое большое и самое мощное королевство Западного Сердцеземья, но его существование в виде царства почти неизвестно даже его ближайшим соседям. Змеенарод не выставляет постов на границах королевства, не нападает на каждого из гуманоидов, проходящего по их владениям, не берет пошлин с проходящих караванов. Пейзаж не усыивают вырытые гномами шахты, нет великих городов, привлекающих посетителей на мили вокруг. Известно, что эта область опасна, но ее соседи даже не предполагают, что ее чудовищные жители сколь-либо реально организованы. Те, кто узнают правду, редко появляются вновь, а те, кто возвращаются в управляемые людьми города, зная правду, зачастую исчезают прежде, чем их рассказам успевают поверить.

Жизнь и общество

Король Наджары - темная нага Эбарнажи, прямой потомок ха-наги Терпенци (см. выше), основавшего королевство и служившего его первым правителем. Эбарнажи служит благородная каста, состоящая из темных наг (вместе известных как нагара), наг-духов (сравнительно недавние иммигранты) и юань-ти. Большинство населения состоит из лизардфолков, грязевиков и официанов.

Лизардфолки

Аборигены-лизардфолки этой области - скорее всего, граждане независимого королевства Калран. Однако, по правде говоря, правители Калрана многие поколения были вассалами королей Наджары. Король Амискал (СЕ мужчина король-ящер боец 15), нынешний правитель Калрана, сохраняет те же самые отношения с Эбарнажи.

Типичные лизардфолки северных Змеиных Холмов - бурые, с нанесенными зелеными метками вдоль рук и по верхней части груди, и с членами, более похожими на человеческие, чем у других племен. Эти изменения отражают собой эксперименты по размножению наджарских юань-ти.

Калран имеет милитаристскую культуру, в которой самые сильные воины служат вождями (по существу дворянами), а артистизм практически не уважается. Лизардфолки Калрана торгуют со своими родичами из Болота Челимбер, но часто бьются со змеиными соседями. Эбарнажи тайно поощряет такое состояние бесконечной низкопробной войны ради усиления боеготовности обеих групп.

Наги

Наги Наджары формируют правящую касту Королевства Змей. Все темные и свободные костяные наги - потомки Терпенци, и каждому предоставлен статус принца царства. После смерти короля самая мощная из живущих темных наг может заявить право на трон в ритуальном бою. По традиции около дюжины наг-духов служит Королю Наджары. В связи с древним пактом, датируемым восхождением Неджизара на трон, каждая нага-дух действует в качестве защитника и служителя королевской линии, отвечая непосредственно перед правящим монархом. Некоторые служат стражами, другие инспектируют деятельность в населенных центрах, а остальные действуют как инквизиторы.

Офидианы

Офидианы Наджары, известные в местном масштабе как змеелюди, имеют кожу с зелеными и глубоко-желтыми пятнами, хотя они могут приспосабливать свою окраску, чтобы сливаться с окружающей средой. Офидианы имеют простые змееподобные тела с руками и кистями как у людей, и у них нет капюшонов кобр, как у южных племен. Наджарские офидианы составляют касты чернорабочих и воинов Королевства Змей. Они проводят свое время, выращивая стадных животных, охотясь, копая туннели, строя подземные города и борясь. Хотя некоторые офидианы командуют своими товарищами, все они отвечают перед знатью юань-ти и наг. Религиозная каста Наджары находится во власти юань-ти, но в ряды Ссетсар допущено и несколько жриц-офидианов. Вообще, наджарские офидианы намного более религиозны, чем члены правящих каст.

Юань-ти

За исключением хистачи и зараженных, все наджарские юань-ти - члены племени Хсе'тафи. Беспристрастно интеллектуальные юань-ти составляют административную, торговую и религиозную касты Королевства Змей. Хотя они никогда не исполняют физической работы, они контролируют большинство деятельности офидианов и действуют как советники правящих наг. Зараженные юань-ти в ранге приравниваются к офидианам и включаются в воинскую и торговую касты. Хистачи юань-ти считаются немногим более чем рабской скотиной.

Наджарское общество холодно, ему недостает эмоциональных вибраций. Логичный и точный змеенарод наслаждается загадками, расширяющими разум упражнениями и играми, моделирующими стратегию войны. Они предпочитают искусство, демонстрирующее сложные повторяющиеся образы и сторонятся представительского искусства. Такие отношения благоволят к изучению Искусства, и многие наджарцы идут по пути колдуна или (реже) волшебника.

Грязевики

Грязевики - рабы лизардфолков, в свою очередь тайно контролируемых змеенародом. Примитивные стаи грязевиков живут в грязевых прудах и ложах потоков северных Змеиных Холмов, бесконечно борясь со змеями региона. Время от времени лизардфолки Калрана обращаются к грязевикам для пополнения своих армий, но в остальном грязевиков в значительной степени игнорируют или съедают.

Главные географические особенности

Главные особенности Наджары известны гуманоидам региона, хотя немногие знают их так, как сами наджарцы.

Задние Земли: Названные так живущими на побережье людьми из-за их расположения относительно них самих, эти области, известные как Задние Земли, охватывают скудно заселенную область к востоку от Потока Хвоста Змеи, Леса Вирмов и Холмов Триэлта, к северу от Достигающей Реки, к западу от пустыни Анорач и к югу от Гор Серый Пик. Когда-то этот регион покрывали плодородные фермы нетерезов, но теперь в нем живут лишь разнообразные устрашающие монстры. Охотничьи партии юань-ти и наг, охраняемые бандами воинов-офидианов, часто блуждают по Задним Землям в поисках новых типов добычи. Змеенарод, как известно, охотится на гуманоидов - особенно на дерзкие банды авантюристов - из спортивного интереса.

Лес Вирмов: Лес Вирмов - один из последних остатков великого леса, который когда-то тянулся от Закатных Гор до Моря Мечей и от западного и южного краев Высокой Пустоши до Облачных Пиков. Несмотря на невероятно скалистый ландшафт, великие красные деревья и толстые сосны этого леса выдвигаются на невероятную высоту, предполагая, что как минимум часть этой лесистой местности, возможно, магически вырастили эльфы Шантел Отрейера. Заготовка древесины в лесу почти невозможна из-за его недружелюбного ландшафта и живущих в нем существ.

В Лесу Вирмов начиная с прихода юань-ти в Сс'тхар'тисс'ссун живет весь спектр змей. Некоторые из более опасных разновидностей - смертельные витки, джакули и древесные питоны. Кроме того, в Лесу Вирмов живет по крайней мере полдюжины незрелых зеленых драконов. Происходящие от легендарного Агиртклубваура, эти существа по сути управляют глубинами леса. Убийцы драконов часто приходят сюда поохотиться, но никому не удавалось поживиться легендарными запасами Лесного Вирма.

Болото Челимбер: В этом обширном болоте живут тысячи лизардфолков, булливагов, грязевиков и сивов. Их количество сильно проредилось в Году Дикой Магии (1372 DR), когда бехолдеры поработили много племен для битвы за фаэримов, но с тех пор поселения окрепли. Живущие в болоте племена постоянно борются друг с другом, объединяясь лишь для отражения налетов змеенарода со Змеиных Холмов.

Король Кронт (СЕ мужчина король-ящер варвар 13) номинально управляет племенами лизардфолков, булливагов и грязевиков, но практически его влияние редко простирается далее его непосредственных слуг. Реальная власть на болоте - сивовский Орден Лягушки, хотя отдельных бехолдеров разбитого Улья Серых Пиков обходят стороной, а катоблепасов^M_{M2} боятся все.

Болото сформировалось, когда Княжество Рычащего Кабана (с 457 DR по 692 DR), названное по имени легендарного авантюриста Боарскайра, было наводнено водными элементами после битвы заклинаний между двумя мощными архимагами. Сегодня многие из боарскайрских руин, все еще усеивающих болото, населены братствами монахов-сивов. Другие руины для жителей болота слишком магические или слишком пугающие, чтобы лезть в них. Насмешливо называемый Обмакнутой Замком, висящий вверх тормашками со своими шпильками в навозе у истоков Вьющейся Воды, когда-то был домом Волшебника Скалы, но теперь размещает огромную стаю стирджей. Самые известные руины - Твердыня Утопленного Принца, когда-то служившая тронным залом Боарскайра. Последний правитель царства, Принц Челимбер Гордый, стал мощным духом, охраняющим свое богатство в глубинах затопленной твердыни. Его сопровождают придворные - голодная стая лацедонов.

Река Катерина: Этот маленький поток вьется по южным Змеиным Холмам, пока не соединяется с Потоком Хвоста Змеи и, в конечном счете, со Вьющейся Водой. В этом водном пути живут многие из тех же самых существ, что и в Потоке Хвоста Змеи. Центральная дуга Великой Окаменевшей Змеи перекидывается через Реку Катерину в ее самом широком месте.

Змеинные Холмы: Эти скалистые холмы раскиданы на огромном пространстве, расширяясь на запад и переходя в Высокую Пустошь. Змеинные Холмы составляют в среднем 500 футов в высоту, самый высокий из них - чуть ниже 1,000 футов. Эта область получает больше дождей, чем пустошь, и ее захудалая растительность роци выносливых деревьев обеспечива-

ют покрытие для неисчислимы змей. Много потоков, самым большим из которых является Река Катерина, появляется из пресноводных источников и затем пересекает себе путь через скалистые холмы, сливаясь с Потоком Хвоста Змеи.

Большинство скальных склонов высечено или разработано, и ландшафт усеян руинами, многие из которых - анорианские склепы, датируемые эрой непосредственно после падения Нетерила. Сами холмы - прежде всего гранитные, хотя залежи железной и серебряной руды, соляные жилы пласты прекрасного мрамора делают их богатым ресурсом. Немалая часть открытого мрамора уже была разработана, но много залежей остается под землей. Лишь несколько мелких пещер лежит непосредственно под холмами, но некоторые из них соединяются с более обширными известняковыми пещерами верхних пределов Подземья. Помимо лизардфолков, наг, офидианов и юань-ти, Змеиные Холмы поддерживают колонию черных кайманов (крокодилов), группу буллитов, горстку разновидностей бехолдеров с гадюками вместо следящих глаз, динозавров (дейнонихов, известных в местном масштабе как бритвохвосты, и маленьких стегозавров, известных в местном масштабе как пикохвосты), огненных селезней, гигантских лягушек, грязевиков, урдов (считайте их кобальдами с шаблоном крылатых; см. "Дикие Разновидности") и странных чудовищ, разводимых юань-ти. Безопасные формы живой природы включают лягушек, по крайней мере четыре разновидности скинков, змеешей черепах и жаб. Также здесь живет весь спектр змей, включая змей (Маленьких гадюк), спиральных змей (амфисбаэн), полосатых боалисков, древесных питонов, двухголовых змей, кнутозмей, крылатых гадюк и другие неопасные разновидности.

Известные драконы - Борчера (мужчина взрослый бронзовый дракон), Челлевис (женщина взрослый медный дракон), Гирак (мужчина старый медный дракон), Джаник (женщина старый медный дракон), Нарбди (женщина молодой взрослый медный дракон), Нусас (женщина взрослый бронзовый дракон), Наэлери и Тика (женщины старые бронзовые драконы), Касидикал (женщина зрелый взрослый черный дракон из Орогота), Ландилльо (женщина очень старый красный дракон), Межас и Митич (мужчины молодые медные драконы), Тофер и Сиверт (мужчины взрослые медные драконы) и Тробердин (мужчина красный вирм).

Поток Хвоста Змеи: Протекая по восточному краю Змеиных Холмов, Поток Хвоста Змеи питается бесчисленными потоками, а также Рекой Катериной. Подобно Вьющейся Воде на юге, в которую она в конечном счете впадает, эта маленькая река служит охотничьими угодьями черных кайманов (крокодилов) и множества плавучих змей, живущих по ее берегам. Охотники-офидианы часто рыбачат на западном берегу реки, регулярно вытаскивая чешуйчатого лосося и рогатую форель. Периодические наводнения заставляют Хвост Змеи выходить из берегов, и время от времени поднимающиеся воды размывают входы в давно забытые анорианские склепы.

Восточная Высокая Пустошь: Восточные пределы Высокой Пустоши пустыни и скалисты. Маленькие ущелья и узкие горные хребты, отмечающие эту часть дикой местности, постепенно поднимаются, переходя в Змеиные Холмы. На пустошах прямо на запад от центральных Змеиных Холмов живут многочисленные племена хобгоблинов, большинство из которых почитают одного из местных вирмов и периодически воюют со змеенародом. На вересковых пустошах к западу от северных Змеиных Холмов живут дикие человеческие племена тетирского наследия, произошедшие от древнего союза слуг-нетерезов Дома Орогот с рассеянными кланами примитивных людей. Человеческие племена давно ссорятся с офидианами Змеиных Холмов, но в недавние годы пришедшие чистокровные юань-ти преобразовали многих из их человеческих вождей в зараженных, чтобы держать варваров под контролем.

Скалистая Вершина Мечей: Эта гранитная вершина стоит прямо на востоке от самого северо-восточного изгиба постоянно поворачивающейся Вьющейся Воды. Названную так из-за пятерки анорианских клинков, погребенных внутри холма перед становлением Стоячего Камня, эту скалистую вершину часто путают с близлежащим Подземельем Мечей, и поэтому авантюристы посещают ее редко. Холм некогда отмечал северную границу Хелбрина, великого охотничьего заповедника древнего dwarфского королевства Огранн. Пещеры, высеченные в подножии вершины, формируют Эндар Агландтор, Грот Меча, служащий аббатством Хаэлы Светлый Топор. Самые способные из женщин-мечников Войска Хаэлы теперь владеют магическими клинками, из-за которых названа вершина, часто сталкиваясь со змеенародом, пробирающимся с холмов для разграбления полей битв, где в прошлые века гибли воины-dwarфы.

Верхняя Вьющаяся Вода: Верхние пределы Вьющейся Воды простираются от сердца Болота Челимбер до Моста Боарскайр. Выше моста вода реки пригодна для питья, но многие интеллектуальные существа так или иначе избегают ее из страха напиток "Воды Баала". Вьющаяся Вода медленна и мутна, протекая по широкому заболоченному ложу и оставляя за собой маленькие трясины и озерца. Черные кайманы (крокодилы) и плавучие гадюки - самые обычные из речных хищников, но и по берегам ее водится немало монстров.

Важные места

В Змеиных Холмах есть немало мест, представляющих интерес для путешественников и авантюристов.

Анорианские склепы: Древние могилы нетерезов, относящиеся ко времени Анории (с -339 DR по 111 DR) рассеяны по всем Змеиным Холмам. Каждый из этих склепов связан с остальными сетью *порталов*, при этом нижние уровни Подземелья Мечей служат *портальным* центром. Один из порталов в Подземелье Мечей ведет к пустой могиле в Эвермурз, и по крайней мере еще один выходит в подземные своды исчезнувшего храма Джергала под движущимися песками того, что некогда было Анорией, в восточных пределах Анорача.

Более половины гробниц Анории остаются необнаруженными или по крайней мере ненарушенными. Внутри их скрываются владеющие мечами и швыряющие заклинания мумии, практикующие древние традиции боевых магов-анориан. Змеиные жители Змеиных Холмов разграбили большинство вскрытых склепов, и многие из них теперь служат арсеналами или гарнизонами маленьких компаний воинов-офидианов. Офидианы связали нижние уровни большинства разграбленных гробниц с сетью Змеиных Туннелей, простирающихся под холмами. Думают, что в каждой из гробниц есть по крайней мере один *портал*, но большинство их остается необнаруженными, даже в тех гробницах, которые давно уже были разграблены.

Мост Боарскайр (маленький городок, 1,112): Великий Принц Боарскайр, "Рычащий Кабан", был выдающимся авантюристом и основателем царства, носившего его имя. Боарскайр построил первый мост над Вьющейся Водой на этом месте для нападения на буйствующих орков Кровавого Клыка, в году, названном в его честь (661 DR). Более чем за столетие после подавляющей победы Боарскайра мост несколько раз восстанавливался. Самый современный его вариант, сделанный из черного камня, датируется Временем Неприятностей, когда его предшественник был разрушен в битве между Баалом и Цириком. Статуи этих двух богов теперь охраняют путь через него. Мост, почти постоянный палаточный городок караванщиков, обычно стоит вдоль дороги к югу от Вьющейся Воды. Это поселение было покинуто в течение Войны Фээриммов (1372 DR), но с тех пор вновь появилось в качестве местного центра торговли. Чистокровные юань-ти, зараженные и даже офидиа-

ны часто ставят палатки на этом рынке, продавая наджарские артефакты и осторожно приглядывая за путешественниками на Торговом Пути.

Подземелье Мечей: Подземелье Мечей находится в сердце южных Змеиных Холмов. Единственный доступ к нему - через естественную пещеру, выходящую на затененную сторону маленького холма. Оттуда узкая шахта ведет к ряду шахтных туннелей и маленьких комнат, высеченных десятилетия назад скальными гномами Клана Аргентум. В Году Врат (1341 DR) гномы были вынуждены прекратить добычу серебра, когда прорвались к естественной пропасти в земле. На дальней стороне ущелья гномы нашли древний склеп нетерезов, давным-давно захороненный тем же самым землетрясением, которое заблокировало пропасть. Горстка воинов-гномов расчистила первые палаты склепа, но лишь для того, чтобы нарваться на охраняющие их оживленные летучие мечи, сложные магические обереги и ловушки и призрачных и скелетных воинов. Гномы в панике бежали, но сообщения об их открытии вдохновили череду приключенческих банд жить в бывших жилых палатах клана гномов и все дальше исследовать склеп. Осторожное изучение надписей гробницы второй из пришедших сюда групп показало, что это была Гробница Таусимбела Тардреска, величайшего короля далекого и теперь уже павшего царства Анория, которое было известно своими мечами и драгоценными камнями.

В Году Бесструнной Арфы (1371 DR) агенты Культа Дракона вытеснили последние приключенческие банды и начали проводить свои собственные набеги в Подземелье Мечей. После борьбы со множеством лизардфолков и других ужасов-рептилианов, за эти годы перебравшихся в катакомбы с поверхности, Культисты Дракона обнаружили, что Гробница Таусимбела Тардреска была переоборудована ложным фронтом, скрывающим под собой множество уровней и дополнительных склепов. Первый набег на эти нижние уровни показал присутствие многочисленных *порталов*, но в конечном счете оказался безуспешным, поскольку множество существ Подземья мигрировало сюда из глубин (включая зрелого взрослого глубинного дракона). Убив вирма, Культисты Дракона были вынуждены бежать от его подруги через выбранный наугад *портал*, перенесший их к каким-то древним полузагребленным руинам в глубинах Эвермурз.

Великая Окаменевшая Змея (большой городок, 2,730): Посреди Змеиных Холмов, в верхних пределах Реки Катерина, лежит гигантское тело окаменевшей змеи, в большинстве своем захороненное в земле. Один из витков ее огромного тела формирует арку над текущими водами, а ее голова и хвост высовываются из скалистой земли примерно на 500 футов. Никто не знает, была ли эта массивная статуя некогда живой змеей, окамененной работой некоего мощного Искусства, или это останки некоего древнего голема. В любом случае, если она ползла сюда по прямой, то должна была прибыть непосредственно из деревни Змеиный Капюшон на западном краю Леса Вирмов - и, следовательно, из руин Сс'тхар'тисс'суна.

Перед смертью Терпенци, первого короля Наджары, юань-ти заняли Великую Окаменевшую Змею и превратили ее в крепость. Хвост уже был выдолблен архиволшебником-нетерезом в течение нетерильского Века Открытий (с -1205 DR по -696 DR) и превратился в башню колдуна (ныне - дом Ссентиара Срешиина, СЕ мужчины полукровки юань-ти колдуна 16 из Вьющегося Заговора). С тех пор глубоко под хвостом змеи ремесленники-официаны создали ошеломительный дворец, построенный вокруг пруда, имеющего магические лечебные свойства - любимое место отступления для раненой нагары. Центральная дуга змеи, перекинута над Рекой Катериной, была выдолблена, чтобы служить и закрытым мостом, и торговой областью. Под головой змеи один из туннелей ведет в кое-какие далекие древние вырытые гномами соляные шахты, ныне служащие путевыми станциями для посетителей-юань-ти и соединяющиеся с сетью туннелей, пересекающих область Змеиных Холмов. Уровень еще ниже служит подземной тюрьмой.

Пасть великой окаменевшей змеи - место назначения одностороннего *портала* из предместий Сарка, а обсерватория на вершине оконечности хвоста содержит *портал* в форме черепа, ведущий в Скуллпорт (более точно - в приватное жилище Зстуллка Ссармна) при использовании с правильным ключом (живая змея или змея и череп). Неправильный ключ (черепа без тела) переносит неосторожного в Пустоты Гибели и Отчаяния. Ныне эти два *портала* - часть сети, связывающей Черные Джунгли, предместья Сарка, Змеиные Холмы и глубины Подгорья. Однако, *портал* в Скуллпорт датируется эрой нетерезов, когда он соединял демесн нетерезов с Анклавом Саргот.

Харкстаг: Разрушенная деревня Харкстаг находится к северо-востоку от соседнего Змеиного Капюшона. Поскольку у него не было защитных оберегов Сс'тхар'тисс'суна, Харкстаг был разрушен в Году Рычащего Дракона (1279 DR) одним из зеленых драконов, живущих в Лесу Вирмов. До разрушения в деревне жил Гаршонд Служитель Хелма и его юный храмтвердия, Наблюдательная Башня Бдительного. Поддержанный торговыми семьями, сопровождавшими его Совет Шлема, Гаршонд в Году Цветов (1265 DR) основал Бдительных Наездников для защиты дорог, связывающих Уотердип, Ворота Балдура и Ирайбор. Усилия Гаршонда подстрекнули бандитов и племена гоблинов региона объединиться против него в ряде битв, которые стали известны как Война Гаршонда (с 1266 DR по 1268 DR). Сегодня руины Харкстага и Наблюдательной Башни служат безопасной базой для юань-ти Наджары. Оттуда змеенарод может держать плотно присматривать за событиями в Змеином Капюшоне и вокруг него, на Торговом Пути и по берегам Вьющейся Воды.

Поместье Серцекрыл: Поместье Серцекрыл - ферма по разведению пегасов, принадлежащая Алуэне Халакантер (N женщина человек волшебник 9/маг Арфистов 3), одной из трех авантюристов, обычно поддерживавших порядок в палаточном городке к югу от Моста Боарскайр. С отъездом ее компаньонов и повышающейся угрозой юань-ти в лесу Алуэна настолько занята безопасностью своего поместья и деревни Змеиный Капюшон, что находит не так много времени для охраны палаточного городка вниз по течению. Она продолжает продавать обученных пегасов богатым авантюристам по 5,000 *gp* за каждого.

Иллит'ареар: В восточных пределах Леса Вирмов лежит Кольцо Красного Дерева, древний круг друидов, который, как считают, датируется периодом высот Шантел Отрейера. В отличие от большинства подобных кругов, состоящих из каменных менгиров, Кольцо Красного Дерева - круг живых красных деревьев, в ствол каждого из которых вложен гравированный рунами менгир. Этот покинутый круг друидов распознается с трудом, поскольку вокруг первоначальных деревьев выросло немало других. Мощные переплетения Искусства все еще держатся среди деревьев Иллит'ареара, но джакули, наводняющие область, быстро пожирают большинство вторженцев.

Логовище Иткиксан: Иткиксан, одна из двенадцати наг-духов, в настоящее время служащих Королю Эбарнажи, также является назначенным стражем пары *порталов*, связывающих границу Высокой Пустоши и Змеиных Холмов с глубинами Залов Халастера. *Портал* с уровня Извивающихся Трясин Подгорья открывается в область раскидистых полей в тени Змеиных Холмов. На расстоянии примерно 3 миль, в шарообразной долине между двумя скалистыми выступами, находится древняя анорианская могила, которую Иткиксан разграбила два десятилетия назад. Ныне охраняемая компанией из пятидесяти воинов-юань-ти, старая могила выходит к подземному Озеру Костей, питаемому подземным водопадом из источника в глубине холма. Древняя святыня Маска лежит в глубинах, около *портала*, имеющего два управляемых места назначения. Один ключ задействует односторонний *портал*, открывающийся в глубины Пруда Черепа на Уровне Три Подгорья; другой

открывает двухсторонний *портал* в Подземелье Мечей. Лишь Иткисан и ее товарищи-наги-духи знают секрет *портальных* ключей.

Хранилище Короля-Ящера: Король Амискал управляет лизардфолком и грязевиками Змеиных Холмов из древней анорианской могилы, когда-то разграбленной и переоборудованной в жилое помещение. Бывший склеп высечен в северных пределах Змеиных Холмов, и трон Амискала покоится на возвышении, где некогда было погребение. Секретный *портал* где-то в склепе соединяется с сетью *порталов*, сосредоточенной в Подземелье Мечей.

Твердыня Лирана: Прямо на восток от Моста Боарскайр, на западном краю Леса Вирмов, лежат руины цитадели, построенной Лираном, известным лордом бандитов. Разрушительные действия времени и нескольких битв между ищущими логовище зелеными драконами давно разрушили саму твердыню. Все, что осталось - темная, заросшая каменная башня над обширным подземным комплексом хранилищ-пещер и проходов, ныне полным монстров.

Арфисты и другие герои имели приходили в лес бороться с жившим здесь падшим архиличем, но два авантюриста наконец убили его и заняли башню в Году Принца (1357 DR). Дарг Земной Горн (NE мужчина щитовой дварф жулик 10) и Сонгия из Врат Балдура (LE женщина тетирский человек клерик Ловиатар 11) ныне являются самозваными лордами твердыни, лелея амбиции контролировать прибыльную торговлю, идущую через Мост Боарскайр. Скелеты и зомби, все еще исполняющие инструкции своего мертвого владыки, патрулируют окружающий лес, и говорят, что в катакомбах под руинами обитает змеенарод.

Виллы нетерезов: Руины вилл нетерезов усеивают вершины Змеиных Холмов. Относясь к Серебряному Веку Нетерила (с -2758 DR по -2207 DR), большинство этих вилл заняты правящими нагами и юань-ти Наджары. Новые владельцы, как правило, оставляют поверхностные постройки в руинах, но делают обширные переоборудования лежащих под ними подземелий. Многие из таких подземных комплексов связаны Змеиными Туннелями с другими местами в Змеиных Холмах.

Орогот: Основанная в -2482 DR, разрушенная вила Дома Орогот восходит к Серебряному Веку Нетерила и давно уже является маяком для искателей сокровищ. Волшебники-нетерезы этого семейства стремились заполучить силы драконов, а также способность принимать драконью форму. Старшие волшебники исчезли, чтобы жить в некоем другом месте как драконы (или, по крайней мере, так утверждают слухи), оставив свое гигантское, протяженное жилище потомкам-декадентам. Эти современные Ороготы магически заставили драконов (возможно, своих старших в драконьей форме) захватывать сокровища из запасов товарищей-вирмов и из других мест по всему Фаэруна и нести его себе для развлечения.

Было почти неизбежно, что жестокие отпрыски Дома Орогот уничтожили друг друга в -2211 DR в великой битве, ставшей друг с другом драконов. Башни великой виллы обвалились, а выжившие бежали, чтобы спасти свою жизнь. Кто из Ороготов одержал верх - неизвестно, но в Году Птиц Пустоши (90 DR) юань-ти Сс'тхар'тисс'ссуна вынесли из руин кучу артефактов, относящихся к империям саррукхов (включая по крайней мере один том древних заклинаний).

Сегодня в руинах Орогота живет "Старый", черный драколич - великий вирм, и потомки его великого внука Вастирека (черного вирма). Помощник Вастирека - Вилхалин (черный вирм), а их дети - Осидорг и Воклеф (мужчины взрослые черные драконы), Челиин (женщина молодой взрослый черный дракон) и Касидикал (см. Змеиные Холмы). Усилия авантюристов и Культа Дракона разграбить сокровища Орогота закончились ничем - те, кто посмели попытаться, были убиты, превращены в тварей или удрали через Высокую Пустошь. Змеенарод Наджары связал глубины Орогота со Змеиными Туннелями под Змеиными Холмами, и исследователи-юань-ти продолжают шастать по руинам, несмотря на усилия драконов отогнать их.

Змеиный Капюшон (деревня, 795): Эта маленькая деревня стоит на западном краю Леса Вирмов, вверх по течению от Моста Боарскайр, где воды достаточно безопасны для рыбы. Названная так из-за руин Сс'тхар'тисс'ссуна, на которых она стоит, Змеиный Капюшон состоит из горстки домов, сгруппированных вокруг маленькой площади. Единственный пансион - "Пыльный Дракон", владелец которого также продает посетителям продовольствие. Народные массы состоят прежде всего из лесорубов, охотников, фермеров и рыбаков.

Местная легенда удерживает сельских жителей от раскапывания подвалов или ям из страха открыть проход в руины внизу. Сельские жители продолжают жить среди опасных руин из-за защиты, обеспеченной берегами нетерезов, все еще укрывающими Сс'тхар'тисс'ссун. Эти берега были предназначены для предотвращения прохода Чешуйчатых, драконов и всех остальных ужасов-рептилианов. Но капюшоны не знают, что береги понемногу сдают, и Средний и меньший змеенарод и чешуйчатые уже могут входить в нижние руины по подземным туннелям, идущим под самыми нижними берегами. Если когда-либо откроется большая дыра в наземном берегу, один из драконов, живущих в Лесу Вирмов, наверняка пойдет закупить жителями деревни.

Змеиный Капюшон (деревня): Обычный, чудовищный; AL CG, CE; Активы 200 гр предел; Население 795; смешанное (люди 79%, халфлинги 9%, юань-ти (зараженные) 7%, гномы 5%).

Фигуры у власти: Алуэна Халакантер, N женщина человек волшебник 9/маг Арфистов 3 (агент Арфистов, селекционер пегасов и городской лидер); Хелскар "Хитрый" из Соубара, SE мужчина зараженный юань-ти обыватель 9 (бармен, лидер фракции зараженных и агент юань-ти); Делвин Белая Насыпь, LG мужчина человек паладин 2 (лидер Городской Охраны).

Важные персонажи: Атад Желтоглазый, CG мужчина чистокровный юань-ти рейнджер 8/разведчик Арфистов 1 (агент Арфистов, фактически никогда не входящий в деревню, но которого можно нанять в качестве проводника в Змеиные Холмы в "Пыльном Драконе"); "Пыльный" Хелспок, CG мужчина человек обыватель 5 (владелец "Пыльного Дракона").

Городская охрана: Боец 4 (1), боец 2 (4), боец 1 (8), паладин 1 (2), воин 4 (1), воин 2 (2), воин 1 (30).

Зараженные юань-ти: Аристократ 1 (1), адепт 3 (1), адепт 2 (2), адепт 1 (3), бард 2 (1), обыватель 3 (1), обыватель 1 (33), эксперт 4 (1), эксперт 1 (3), боец 7 (1), боец 4 (1), рейнджер 2 (1), рейнджер 1 (1), воин 1 (6). Бойцы и воины из этого списка также являются частью городской охраны.

Другие: Аристократ 1 (3), бард 4 (1), бард 2 (1), бард 1 (4), клерик 3 (1), клерик 1 (2), обыватель 5 (1), обыватель 3 (3), обыватель 2 (8), обыватель 1 (615), друид 4 (1), друид 2 (2), друид 1 (4), эксперт 7 (1), эксперт 4 (1), эксперт 2 (4), эксперт 1 (18), рейнджер 1 (1), жулик 5 (1), жулик 3 (2), жулик 1 (4), колдун 3 (1), колдун 2 (2), колдун 1 (4), волшебник 1 (1).

Змеиные Туннели: Подземная сеть туннелей связывает владения змеенарода в этой области. Со Сс'эссетхен'аа в центре, туннельная сеть служит подземной системой дорог для большей части Змеиных Холмов. За пределами сердца Наджары Змеиные Туннели простираются под южными и восточными краями Высокой Пустоши, давая доступ к Логовищу Иткисан и к

руинам Орогота. Они также идут под Лесом Вирмов, соединяясь со Сс'тхар'тисс'ссуном и Сс'зураасс'нии, и к пещерам под Горой Хлим в южной оконечности Гор Серые Пики.

Сс'эссетхен'аа (большой город, 24,372): Город Змей под Солнцем находится в сердце Змеиных Холмов, на вершине и в пределах самой большой из скалистых вершин цепи. Чернорабочие-официаны построили ряд садов, часовен и святынь на спиральной террасе, идущей на холм, делая семь полных оборотов, прежде чем достигнет вершины. На вершине скалистого холма находится протяженный комплекс храма Ссета, формой напоминающий массивную голову змеи. Клерики - юань-ти и официаны, управляющие городом, живут здесь, а остальная часть жителей живет в витых туннелях и палатах, испещряющих холм.

Поскольку Сс'эссетхен'аа - центр Змеиных Туннелей, под его склонами-террасами идет активное движение. В сердце города находится двухсторонний *портал* на Элементный План Земли. Шахтеры-официаны ежедневно проходят через него, разрабатывая богатую жилу драгоценных камней рядом с его конечным пунктом и отгоняя элементных хищников.

Сс'кханаджа (маленький город, 5,278): Расположенный в западных Змеиных Холмах, близ границы с Высокой Пустошью, город Сс'кханаджа (также известный как Змеиная Яма) - нынешняя столица Наджары. Ниже маленькой долины, окруженной холмами, город обгибает узкую шахту, спускающуюся глубоко в Подземье. Скат спиралью идет по ее стенам, давая доступ к палатам по четырем ее сторонам. Шахта прикрыта постоянным заклинанием *левитация*, позволяющим жителям города без проблем добираться ко многим его уровням. На дне шахты (более чем в миле под поверхностью) вода, капающая сверху, уходит через односторонний *портал* на Элементный План Воды.

Сс'кханаджа - ограниченный город, населенный лишь правящими Наджарой темными нагами, их служителями и охраной. Маленькие семейные группы юань-ти и отдельные темные наги живут в подземных палатах вдоль центральной шахты, каждого из них сопровождает группа служителей-официанов. Первичный дворец Эбарнажи находится приблизительно в тридцати оборотах ниже поверхности, окруженный роскошными домами нагары высшего ранга. Шесть наг-духов и Терпенци (см. выше), костяная ха-нага, бывший первым королем Наджары, постоянно сопровождают Эбарнажи.

Рабы, размещенные в других местах Змеиных Холмов, смотрят на Змеиную Яму с заслуженным ужасом. Декадентский змеенарод, живущий в ней, известен своими ужасными экспериментами, проводимыми в постоянных попытках освежить древние методы саррукхов.

Сс'коулин'раа (маленький городок, 1,573): Дата образования Города Кож Заклинаний восходит к господству Терпенци, когда Сс'тхар'тисс'ссун был столицей Наджары. Долго хранимый волшебниками змеенарода, заинтересованными поиском и продвижением древней магии саррукхов, Сс'коулин'раа был покинут в Году Исчезнувшей Татуировки (92 DR), после поражения Наджары от сил Теневого Короля за два года до этого. В Году Гримуара (1354 DR) волшебники-юань-ти из Вьющегося Заговора вновь заняли Город Кож Заклинаний, сделав его базой для своих исследований соседнего Сс'тхар'тисс'ссуна.

Сс'коулин'раа лежит в южных пределах Леса Вирмов, в глубинах заросшего ущелья, вдоль которого зияют пещеры. В каждой из пещер теперь размещается определенная магическая школа, а высеченные магией туннели связывают всех их вместе. Подземные пределы Сс'коулин'раа соединены Змеиными Туннелями с глубинами Сс'тхар'тисс'ссуна и Змеиных Холмов на севере. Управляемые официанами караваны вьючных ящериц регулярно привозят в Город Кож Заклинаний свежие припасы и забирают возвращенные реликвии для транспортировки их в другие места.

Сс'тхар'тисс'ссун: Разрушенный Город Фонтанов насчитывает более тридцати тысячелетий, восходя к эре империй саррукхов, хотя в то время он был одним из меньших царств. Построенный как город-храм культом Шшарструна, он был покинут после смерти бога и оставлен на вечную охрану костяной ха-наге Терпенци. Тысячу лет спустя Сс'тхар'тисс'ссун был восстановлен официанами - последователями Терпенци в качестве столицы Наджары, а затем еще раз преобразован юань-ти, которых они магически призвали. В Году Птиц Пустоши (90 DR) волшебники-нетерезы, нанятые Теневым Королем, во второй раз разрушили город, и его змеиные жители сбежали на север, в Змеиные Холмы.

Сегодня руины Сс'тхар'тисс'ссуна лежат на западном краю Леса Вирмов, вокруг деревни Змеиный Капюшон и под ней. Мерцающие барьеры заклинаний нетерезов, установленные агентами Теневого Короля для отгона змеенарода, все еще сдерживают большинство потенциальных исследователей. Однако, Вьющийся Заговор наконец-то проник через магические обереги в Году Змеи (1359 DR).

В сердце Сс'тхар'тисс'ссуна находится Святыня Свившихся Змей, храм Шшарструна, перепосвященный Ссету после прихода юань-ти. В этой захороненной святыне содержится легендарный *Фонтан Наджа*, служивший логовищем костяной ха-наги Терпенци, пока он охранял наследие саррукхов перед приходом официанов.

В руинах Сс'тхар'тисс'ссуна живет весь спектр монстров, многие из которых были вызваны в качестве стражей из южных джунглей тайными заклинателями Вьющегося Заговора. Динозавры-ти-кханы, костяные темные наги и пауки-мечники охраняют сокровища, относящиеся к эпохе саррукхов и первого Королевства Змей, а также артефакты нетерезов, награбленные в Ороготе и в других руинах по всем Змеиным Холмам.

Сс'зураасс'нии (большой город, 17,998): Город Отвращений находится в глубинах северных Змеиных Холмов, примерно в полумиле под королевством лизардфолков Калран. Сс'зураасс'нии расположен вдоль сухого подземного русла реки, когда-то бежавшей с южных Серых Пиков в глубины. Змеенарод высек стены города, чтобы они походили на кишки огромной змеи. Этот тревожный образ укрепляется слабым кислотным запахом, витающим в воздухе и затрудняющим дыхание существ, не приспособленных к подобной среде.

Сс'зураасс'нии служит первичной торговой связью змеенарода с Подземьем. Юань-ти, управляющие этим местом, все еще чтят столетний союз с иллитидами Лласериллина, находящегося в Среднем Подземье к северу от Змеиных Холмов. В результате хороших отношений между этими расами, многочисленные юань-тиллитиды (полуиллитиды, полуюань-ти), с характерными змееголовыми чешуйчатыми шупальцами, бродят по Городу Отвращений. Торговцы-дроу из Эриндлина (под северной Высокой Пустошью) и Шшамата (под Далекими Холмами) - частые посетители Сс'зураасс'нии, как и торговцы-дерро из Ценвилика, который находится в глубже в Подземье под границей между Высокой Пустошью и Змеиными Холмами. Гримлоки из поселения Ришов также часто посещают Город Отвращений.

Региональная история

В течение Серебряного Века Нетерила (с -2758 DR по -2207 DR) нетерезы начали основывать заставы в диких землях на западе, которые теперь известны как Западное Сердцеземье и Север. Некоторые из этих первопроходцев искали столь необходимые ресурсы, в то время как другие основывали изолированные базы для исполнения своих магических экспериментов. Горстка застав, поставленных в южных пределах Высокой Пустоши и в области, ныне известной как Змеиные Холмы, были связаны сетью *порталов* с Сердцеземьем Нетерила.

Волшебники-нетерезы Дома Орогот построили в -2482 DR укрепленную виллу в южных пределах Высокой Пустоши, около северного края Змеиных Холмов. Несколько поколений Орогот искали силу вирмов Фаэруна, и ходит легенда, что некоторые в конечном счете получили ее - по крайней мере определенный образом. Одним из ранних побочных продуктов исследований Дома Орогот было Проклятие Змеи, магическая болезнь, превращавшая людей в змееподобную расу, которую старшие Ороготы называли офидианами. Многие из служителей-нетерезов Дома Орогот пострадали от этой чумы и были вытеснены в холмы на западе примерно в -2300 DR. Будучи не в состоянии избавиться это место от проклятия, волшебники в конечном счете заменили своих прежних служителей слугами-нежитью и конструкциями.

В последующем столетии офидианы организовались в дикие племена. Эти кланы бились друг против друга, против окрестных кланов лизардфолков, варваров-потомков изгнанных людей-служителей Орогота и рассеянных племен гномов, заселивших холмы после расширения нетерезов в -2387 DR. В течение этого периода многие из племен офидианов начали уважать драконов, возможно, помня о навязчивой идее Дома Орогот про великих вирмов. В Году Смелых Первопроходцев (-461 DR) фаэриммы под Нетерилом начали накладывать заклинания *иссушения жизни*, в конечном счете превратившие весь Нижний Нетерил в Великую Пустыню Анорач. Пока знать Высокого Нетерила вела свои дела в небесных городах как обычно, словно ничего серьезного не происходило, богатые сельхозугодья, используемые большей частью народных масс Нетерила и кормящие их, быстро пустели. Жители Нижнего Нетерила начали мигрировать на запад и на юг, всего за несколько поколений сведя немалую часть Леса Далеких Рогов. Поселенцы-нетерезы все сильнее давили на восточные территории офидианов и лизардфолков, вынуждая расы рептилианов все дальше отступать на юг и на запад. В конечном счете Чешуйчатый пришлось уступить восточные склоны, которые нетерезы называли Змеиными Холмами.

В Году Магозмей (-361 DR) банда офидианов наткнулась на руины древнего города саррукхов, скрытые под нынешним западным концом Леса Вирмов. Во время своих исследований офидианы обнаружили *Фонтан Надежа*, древний артефакт саррукхов, в котором жила и охраняла его мощная ха-нага по имени Терпенци. Провозгласив себя пророком Мировой Змеи, существо объявило себя Королем Наджары и начало десятилетнюю кампанию по покорению рассеянных племен офидианов под своим правлением.

В Году Расколотых Сетей (-339 DR) падение Нетерила ускорило заключительное и почти полное массовое бегство людей с земель Нижнего Нетерила. Многие нетерезы мигрировали на юг и на запад, в область, ныне известную как Задние Земли. Это массовое бегство в свою очередь побудило оставшиеся "свободные племена" офидианов мигрировать в Сс'тхар'тисс'сун, оставляя Змеиные Холмы рассеянными кланам лизардфолков и гномов. Без ведома обеих групп нетерезы из отдаленного царства Анория начали строить под холмами гробницы, добраясь к ним через древний *портал*, установленный в течение Серебряного Века Нетерила. По указаниям Терпенци офидианы изучили древнюю магию саррукхов и научились вызывать весь спектр монстров-рептилианов. Ожидая повышения силы государств выживших нетерезов, офидианы в Году Пойманных Грез (-320 DR) вызвали из южных джунглей Фаэруна племя юань-ти Хсс'тафи. Пока Терпенци составлял заговоры, юань-ти построили великий храм в сердце города, с *Фонтаном Надежа* в центре, и однозначно утвердились в качестве правящей касты Наджары.

Тем временем на севере рассеянные кланы скальных гномов были вынуждены отойти к Холмам Триэлта в связи с возрастающей силой лизардфолков, сформировавших племенную конфедерацию Калрана в центральных и северных Змеиных Холмах. К первому столетию Отсчета Долин Королевство Змей стало реальной силой региона наряду с такими человеческими государствами, как управляемое талфирианцами и нетерезами Герцогство Индория (расположенное в области, ныне известной как Поля Мертвых), талфирианский город Талис в глубинах Достигающего Леса и управляемое нетерезами подземное царство Филок, лежащее прямо на восток от Леса Острых Зубов (ныне известное как Пещеры Нетерезов). В Году Приسوенной Силы (34 DR) талфирианский бард по имени Верракет Талембер обнаружил *Теневую Звезду*, таинственный артефакт, упавший на Высокую Пустошь, словно метеорит.

Пока артефакт медленно превращал его в Теневого Короля, Верракет собрал армию вьюнов тени и начал насильственно присоединять нетерильские и талфирианские царства долины реки Чионтар к империи Эбенфар. В Году Преданного Оракула (89 DR) ранее бессмертный Терпенци предвидел свою собственную смерть от рук Теневого Короля. В ответ он приказал своим субъектам разыскивать магию древнего Нетерила, а сам в это время искал себе пару. В Году Птиц Пустоши (90 DR) змеенарод разграбил руины Орогота и вернул много артефактов нетерезов, в то время как Терпенци скрыл свое потомство - темных наг - в секретной твердыне в Змеиных Холмах. Подготовившись таким образом, Терпенци собрал великую армию офидианов под командованием юань-ти для нападения на растущую мощь Эбенфара.

Змеенарод мог бы одержать верх, если бы не нанятая Верракетом банда волшебников-нетерезов, телепортировавшаяся в великий храм змеенарода и вышвырнувшая Терпенци из *Фонтана Надежа*. Хотя ха-нага и его последователи сбежали, армии Эбенфара разрушили город Сс'тхар'тисс'сун, скрыли его руины мощными заклинаниями-оберегами и рассеяли змеенарод Наджары. Терпенци повел свои оставшиеся армии в битву с Теневым Королем, но был уничтожен. Выживший змеенарод сбежал с поля битвы (ныне называемого Полями Мертвых) с останками своего короля, но Королевство Змей более не существовало.

В последующем столетии рассеянные племена офидианов боролись против лизардфолков Калрана за контроль над Змеиными Холмами, все время изводимые армиями Теневого Короля. Но люди Эбенфара не знали, что последователи Терпенци готовили возрождение своего царства. Выжившие юань-ти трудились в глубинах своей секретной твердыни, выращивая выводов Терпенци и обучая молодых темных наг путям магии. Один из потомков ха-наги, Джасиника, стал новым королем-изгнанником Наджары в Году Бродячей Наги (142 DR). В качестве своего первого официального деяния Джасиника приказал, чтобы останки Терпенци были преобразованы в косяную нагу и порабощены носителем артефакта, известного как *Мергелевый Штиль Наджары*.

Величайшим препятствием возрождению Наджары были империя Эбенфар и королевство Шавинар, лежащее меж Холмами Троллей и Рекой Чионтар. Шавинар в конечном счете пал перед троллями в Году Сломанного Пламени (277 DR), а Эбенфар разрушился после заточения Теневого Короля в Году Неналоженной Тени (323 DR), таким образом расчистив путь для нового режима. Но, прежде чем правители Наджары смогли утвердить свое влияние, и Империя Шуун, и Королевство Кормир решили расширить свое влияние в Западном Сердцеземье в Году Бесстрашного Короля (361 DR). Среди иммигрантов следующей волны людей были кое-какие прихожане Варэи с Сияющих Равнин, прибывшие на север в поисках Сс'тхар'тисс'суна. Когда эти люди освободили силу артефакта, созданного Домом Орогот и оставленного после себя юань-ти, они массово превратились в офидианов.

Крах Империи Шуун в Году Кулака Корри (450 DR) опять расчистил путь для змеенарода. Но внезапная смерть Джасиники в Году Крутящихся Голов (452 DR) ускорила десятилетнюю борьбу за власть среди нагары, продолжавшуюся до Года Обыска Крепости (511 DR), когда на трон Наджары наконец взшел Неджизар. Новый король-темная нага установил свое

правление змеенародом в Году Тайных Испытаний (523 DR) в значительной степени благодаря своему союзу с дюжиной наг-духов. Однако, к тому времени Королевство Трех Корон Фалорн забрало себе Высокую Пустошь и начало строить цепь крепостей вдоль западной границы Змеиных Холмов.

Так как Наджара была слишком слаба в военном отношении, чтобы самой противостоять Царству Трех Корон, Неджизар в Году Алебастровых Насыпей (577 DR) послал осторожных юань-ти на юг, в Достигающий Лес. Их миссия состояла в том, чтобы подстрекнуть племена хобгоблинов региона пойти великой ордой на север. Но шпионы, посланные Фалорном, нанесли хобгоблинам поражение в Битве Зазубренных Топоров, а затем гарантировали победу армий Короля Руардха Дрожащего Света в Битве Затупленных Клыков, убив змей-провокаторов. Это поражение вынудило змеенарод Наджары отступить в Змеиные Холмы. Княжество Рычащего Кабана было разрушено в Году Убитого Скакуна (993 DR), когда у истока Вьющейся Воды прорвалась великая битва заклинаний между Таскором Ужасным из Ирайбора и Волшебником Скалы. После того, как оба архимага исчезли, заточенные водные элементары взбесились, наводнив Боарскайр и оставив за собой Болото Челимбер. Многие из племен лизардфолков, давно уже населявших северные Змеиные Холмы, воспользовались этим, уйдя на восток, в недавно сформированное болото. Оставшиеся были слишком слабы, чтобы противостоять армиям Наджары, ставшим гораздо сильнее после падения Делимбайрана, Королевства Человека, в Году Убийцы в Саване (671 DR). Таким образом, королевство лизардфолков Калран вскоре стало вассалом Королевства Змей во всем, кроме названия.

В последующие три столетия сила Наджары медленно росла под руководством различных королей - темных наг, которых консультировала нагара и знатные юань-ти. Осведомленный о риске, связанном с людьми и их союзниками, змеенарод Наджары удовлетворился тем, что владеет Змеиными Холмами и продолжает влиять на остальную часть западного Фаэруна из тени. Один за другим управляемые людьми преемники Эбенфара, некогда правившие Западным Сердцеземьем, были подорваны проникновением юань-ти. В конечном счете долина Вьющейся Воды была лишена крупных человеческих поселений, и Западное Сердцеземье освободилось от управляемых людьми царств крупнее, чем города-государства. Начиная со своего восхождения на трон в Году Ормзмеи (1295 DR), темная нага Эбарнажи продолжил осторожную стратегию своих предшественников, но он мечтает вернуть город Сс'тхар'тисс'ссун в качестве местоположения трона. Хотя его силы легко могут завоевать деревню Змеиный Капюшон, король-темная нага хорошо знает ответ, который столь прямая атака повлечет от Союза Лордов. Вместо этого темная нага послал в деревню ряд агентов с приказом постепенно превратить ее жителей в зараженных. Король также поддержал усилия Вьющегося Заговора по исследованию руин под Змеиным Капюшоном. Король-темная нага полагает, что такая двухаспектная кампания в конечном счете приведет регион под его прямое управление без помех извне. В ожидании дня, когда Наджаре придется вести войну со своими соседями, Эбарнажи поддержал возвышение Культа Темной Наги, широко блуждающей организации темных наг, обязавшейся искать любые заклинания и магию, способные продвинуть силу Наджары.

Заговоры и слухи

Наджара богата возможностями для приключений на основании множества населенных областей и фракций, управляющих ими.

Культ Темной Наги: Культ Темной Наги - свободно связанная организация, управляемая семеркой наджарских темных наг-дворян, известных как Семь. Группу осторожно поддерживает Эбарнажи, король Наджары. Давно союзничающий с Мэншунум и Жентаримом, Культ Темной Наги получил в Долинах после Года Падения Луны (1344 DR) силу для разграбления руин Миф Драннора.

Такие планы удалась благодаря неудачам фаэриммов, искусная рука которых и привела нагару в Город Красоты. Для получения контроля над нагарой, Миф Драннорский лич Друт Даэрен совершил сложный обман. Говоря от лица духоподобного явления, созданного им над определенным алатарем Миф Драннора, он утверждал, что является Шшарструном, Нагой-Привидением - давно мертвым богом наг. При незримой помощи Даэрна Нага-Привидение восстановила нагару, не пережившую шипоспинов, в качестве костяных наг на службе своей живущей семье. С тех пор Нага-Привидение своим шипящим шепотом руководит Семью и создает истинную армию наг-нежити. Теперь, когда Миф Драннорские фаэриммы наконец-то все-речь ослаблены, если вообще не уничтожены, последователи Наги-Привидения (и, следовательно, Друта Даэрна) активно конкурируют с местными дьяволятами за контроль над руинами города.

Подрывная деятельность в Змеином Капюшоне: Алуэна Халакантер и несколько старших жителей Змеиного Капюшона полагают, что у них есть священная обязанность наблюдать за областью, чтобы юань-ти не вернулись. Они озабочены растущим количеством офидианов, приходящим к торговцам у Моста Боарскайр, очевидно в надежде купить любые артефакты нетерезов, найденные в близлежащих руинах. Они также боятся все увеличивающегося количества змей и змееподобных существ в пределах Леса Вирмов.

Но храбрые защитники Змеиного Капюшона полностью так и не признают истинной угрозы своему городу, имеющей мало общего с торговцами-офидианами или змеями-мутантами. Юань-ти Змеиных Холмов недавно разработали технику инфизицирования людей крошечной частичкой своей развращенной сущности для создания нового вида слуг, называемых зараженными. Такие измененные люди могут свободно проходить через обереги, окружающие деревню. За последние годы многочисленных сельских жителей подстерегли во время скрытых набегов за берегами и превратили в зараженных, и теперь они выполняют миссии в пределах деревни для своих владык-юань-ти. Другие исчезли из деревни вообще и теперь служат кровавыми стражами в палатах выводков юань-ти.

ОКОТХ

Столица: Сар'Рукот

Население: 8,603 (саррукхи 1%, змееоборотни 88%, крокодилы-оборотни 11%)

Правительство: Союз Лидеров Кланов

Религии: Себек (крокодилы-оборотни), Ссет (ныне Сет) (саррукхи)

Импорт: Магия, оружие

Экспорт: Реликвии с других планов

Мировоззрение: LE, NE

Древняя империя саррукхов Окох рухнула тысячелетия назад, но лишь для того, чтобы медленно переродиться за последние несколько столетий. Сегодня Империя Мерцающего Солнца охватывает все Озеро Соли, включая соляные равнины по краям Азулдата, обнажающиеся в течение жаркого сезона. Лазейка в древнем соглашении между Мулхорандом и Унтером оставила воды Озера Соли бесхозными. Таким образом, намеки на возобновление присутствия саррукхов в сердце их древней родины игнорировались дремлющими Старыми Империями, даже при том, что Мулхоранд сейчас управляет немалой частью Унтера.

Окоtxом управляют остатки окотианских саррукхов, пока что отбросившие разногласия, давным-давно разрушившие их империю в гражданской войне. Большая часть народных масс царства состоит из змееоборотней и крокодилов-оборотней (иммигрантов из руин Секраса). Жители Окоtxа проводят большинство своего времени, скрываясь в древних пещерах и руинах под соевым дном (или на краю вод, в зависимости от времени года). Они рискуют выбираться наружу лишь для борьбы с экстрапланарными налетчиками-кхаастами и для возвращения древних окотианских артефактов с окрестных земель.

Жизнь и общество

Хотя Озеро Соли - одна из самых резких сред Фаэруна, эта сухая, жаркая область идеально подходит для рас-рептилианов Окоtxа. Жители живут скрытой жизнью, пробираясь близ южных пределов Мулхоранда и Унтера, чтобы не навлечь на себя ярость Королей-Богов Старых Империй и их служителей. И змееоборотни, и крокодилы-оборотни проводят большинство времени в животной форме, смягчая подозрения мулан и добавляя опасной репутации живой природе региона. Однако, если их направят, они принимают гуманоидную форму и просачиваются в окрестные общины. Хотя Окоtxом номинально управляют лорды Великих Кланов, по правде говоря, капризных окотиан скрепляет железная воля Пил'ит'ита, саррукха-альбиноса, лорда Клана Сар'Руусс (см. выше). Пил'ит'ит устроил свое логовище среди руин Сар'Рукота, древнего местоположения своего клана и нынешней столицы царства. Оттуда саррукх-альбинос направляет нарастающую войну с кхаастами и развлекает эмиссаров Церкви Сета.

Главные географические особенности

Лишь два водных пути нарушают обширную пустыню над Окоtxом и вокруг него.

Азулдат: Озеро Соли - мелкое, очень соленое водное тело, иссушаемое Рекой Мечей в юго-восточных пределах Мулхоранда. В течение жаркого сезона болая часть Азулдата пересыхает, разом формируя соляные равнины. В Азулдате живут кланы саррукхов Окоtxа, змееоборотни - члены Культа Сета, и растущее число крокодилов-оборотней из Секраса.

Река Зеленого Меча: Река Мечей формировала границу между Унтером и Мулхорандом начиная с Первой Мулхорандо-Унтерской Войны (с -1967 DR по -1961 DR). Река Зеленого Меча, ее восточный приток, служит тропой для крокодилов-оборотней, мигрирующих вверх по течению, к Азулдату от разрушенного города Секрас, что лежит у места слияния Рек Синего и Зеленого Меча.

Важные места

Хотя Окоtx кажется лишенным примечательных черт, старая империя саррукхов все еще может похвастаться несколькими пунктами, представляющими интерес для авантюристов.

Азун (маленький городок, 1017): На западном берегу Азулдата находится маленький городок Азун. Построенным в качестве путевой стоянки на караванной тропе от Холмов Совета в Дурпара и Золотую Воду, городок принимает устойчивый поток торговцев-дурпар, движущихся на север и на запад, к землям Внутреннего Моря. Жители Азуна также получают маленький доход от лова рыбы на Озере Соли и от разработки соляных равнин в течение летних месяцев. Один из самых частых посетителей Азуна - Бэйлокс (LN мужчина человек мулан волшебник 14/архимаг 3), Мастер-Маг Шассела, признанный авторитет в области окотианской магии, у которого часто консультируются другие. Заинтригованный увеличением деятельности рептилианов в Азулдате и вокруг него, Бэйлокс продолжает собирать свидетельства своей секретной теории, согласно которой древние жители Окоtxа вернулись.

Булдамар (деревня, 578): На пустынном восточном берегу Азулдата находится деревня Булдамар. Это поселение выросло вокруг череды полупостоянных лагерей, основываемых авантюристами, исследующими протяженные окотианские руины, известные как Хранилище Записей. Благополучие сельских жителей в течение столетий поднималось и падало по мере того, как подобные раскопки входили в моду или забрасывались. Когда авантюристов немного, сельские жители добывают себе пропитание разработкой соли и ловлей кое-какой рыбы, которая все еще плавает в глубинах Азулдата.

Сегодня городок вновь шумен, хотя немногие подозревают, что многие из обосновавшихся здесь банд авантюристов - не те, кем они кажутся. Окотианские саррукхи недавно начали посылать банды змееоборотней и крокодилов-оборотней в человеческой форме в руины на поиски любых артефактов, которые могли остаться после столетних разграблений. Другие окотианские агенты детально изучают городские записи в надежде изучить, какие именно изделия были унесены за прошедшие столетия, и кто это сделал. Пил'ит'ит намеревается нанять людей - членов Культа Сета, чтобы выследить пропавшие артефакты и вернуть их законным владельцам. Этот план, если он осуществится, скорее всего выльется в волну таинственных краж и убийств в элитных кварталах северных городов Мулхоранда.

Башня Незрама: В предместьях Азуна лежат руины Башни Незрама. Разваленная на части почти семь столетий назад молодым зеленым драконом Чаатууладротом, Башня Незрама была в значительной степени очищена от своих сокровищ - сначала драконом, а затем потомками Незрама, ныне живущими в городке Незрас на восточных склонах Гор Меча в Мулхоранде. Однако, авантюристы продолжают посещать это место в надежде развиться скрытой магией легендарного Архипревращающего.

Сар'Рукот: Эти древние руины лежат захороненными в сердце низкого холма в южных соляных равнинах Азулдата. В более холодные месяцы, когда нижние катакомбы заполняет соленая вода, холм превращается в остров.

Сар'Рукот - древняя опора Клана Сар'Руусс, самого мощного из выживших великих кланов древнего Окоtxа. Ныне цитадель служит столицей Нового Окоtxа и местом расположения трона Пил'ит'ита, его правителя - саррукха-альбиноса. В окрестных руинах живет несколько дюжин окотианских саррукхов, плюс несколько сотен змееоборотней, крокодилов-оборотней и посетивших их эмиссаров Церкви Сета. Большинство окотианских артефактов, найденных саррукхами, возвращается сюда для анализа и, если они окажутся полезными, копирования.

Хранилище Записей: Хранилище Записей - древние окотианские руины в предместьях Булдамара, пустынной деревни вдали от цивилизации. Обнаруженный в ранние дни Мулхоранда и Унтера, склеп был разграблен, а его сокровища использо-

ваны для построения магической мощи империй-близнецов мулан. Сегодня он пуст, хотя все еще притягивает устойчивый поток авантюристов, надеющихся разжиться давно утерянными сокровищами.

Региональная история

В течение первой эры Дней Грома (более 35,000 лет назад) саррукхи правили всем Фаэруном, сосредотачивая свою власть в трех главных империях. Первой и самой восточной из них был Окотх, основанный примерно в -35,000 DR на лесистых берегах Азулдата, который был тогда самым большим пресноводным озером на Фаэруне. Подобно своей семье в Истоссеффиле и Мхайршаулке, окотианы создали много рас по своему образу и подобию, включая лизардфолков и других, давно исчезнувших.

Окотх рухнул меньше чем за тысячелетие, когда разрушительная гражданская война вынудила его враждующие великие кланы бежать по планам. Расы, которые они создали, были брошены на произвол судьбы - самим искать себе родину и выживать так, как удастся. Во время хождения по планам окотианские саррукхи чередовали периоды роста и снижения. Несколько тысячелетий назад в Пустотах Гибели и Отчаяния они случайно наткнулись на расу рептилианов, известных как кхаасты, которых они ошибочно приняли за произошедших от их собственных созданий - лизардфолков. Необдуманная попытка поработить этих существ вылилась в войну между двумя расами, которая бушевала в течение столетий. Когда ситуация обернулась в пользу кхааст, окотианские саррукхи рванули по планам с противниками, идущими по пятам.

В Году Гнездящейся Гарпии (643 DR) Незрам Превращающий, автор знаменитого тома заклинаний, хвастливо поименованного "Уникальные Магерии", оставил свою башню на западном берегу Озера Азулдат, чтобы исследовать внешние планы. Почти сорок лет спустя большинство его потомков-мулан было рассеяно или убито, когда молодой зеленый дракон по имени Чаатууладрот разнес на части Башню Незрама в Году Лорда Зомби (681 DR). Дракон-победитель улетел в одинокие горные области на западе, унеся с собой большинство сокровищ Незрама.

Никто не знал, что Незрам провел много времени, изучая древнее наследие Окотха и знания о саррукхах. Обнаружив в глубинах Азулдата древний *портал*, он прошел сквозь него в надежде обнаружить, что случилось с этими некогда могучими существами. Записей о судьбе Незрама нет, но древнее заклинание-оберег привело рассеянные кланы саррукхов в готовность использовать давно забытый *портал* и побудило по крайней мере одну группу тайно вернуться для исследования на Фаэрун в Году Буйствующих Раазмей (699 DR).

В последующее столетие все больше окотианских саррукхов возвращалось на свою древнюю родину в надежде уйти от мстительных армий кхааст. Среди руин своей прежней империи окотианы надеялись вернуть давно захороненное оружие и скрываться достаточно долго, чтобы восстановить силу.

Последнее их желание лопнуло, когда первая партия налетчиков-кхааст прошла сквозь *портал* в Году Врат (1341 DR). Хотя саррукхи сумели закрыть древний *портал* и уничтожить налетчиков прежде, чем те смогли оповестить своих товарищей, исчезновение этой группы в последующие годы привлекло на Фаэрун новые банды кхааст.

В течение Времени Неприятностей (1358 DR) окотианы тайно сошлись с божественными миньонами Сета с наглым и вероломным предложением: чтобы в обмен на помощь Сету в связывании их бога Ссета вечной дремотой мулхорандский Лорд Зла предоставил им заклинания саррукхов и помог в древней битве с кхаастами. Сет принял их предложение и создал первых змеоборотней для отметки соглашения. Он также убедил иногда присоединяющегося к нему Себека послать стаю крокодилов-оборотней в Реку Мечей, чтобы те служили в армии окотианов.

В настоящее время отношения между окотианскими саррукхами и кхаастами достигли определенной разрядки. Кхаасты продолжают посылать банды налетчиков на Фаэрун, но окотианские саррукхи продолжают сдерживать их благодаря своему новому покровителю и армии меньших союзников. Расстроенные своей неспособностью взять Окотх, кхаасты недавно начали появляться и в других местах Фаэруна, надеясь побольше узнать о мире своих древних врагов и обнаружить другие анклавы и руины саррукхов.

Заговоры и слухи

Хотя многие из его сокровищ были разграблены, древнее царство Окотх все еще хранит множество секретов.

Наследие Незрама: Незрас, великий племянник Незрама Превращающего, прибыл в Миф Драннор в Году Зараженного Тролля (683 DR) для учебы в Шести Башнях Тирил. Исследователи разрушенного Города Красоты недавно вернули кое-какие письма, которые Незрас писал своей жене-эльфийке, такой же студентке, по имени Разджиса Сикафеи, на которой он женился в Году Невысыхания (686 DR). Написанные в Году Рискованных Предзнаменований (707 DR) во время посещения Незрасом Мулхоранда, письма обсуждают сообщения о мощном змеенароде, заполняющем разрушенную башню его двоюродного дедушки, и дают отчет о его незавершенной битве заклинаний с одним из них. Эти письма - одни из немногих источников непосредственной информации о саррукхах, существующих на Фаэруне сегодня. Бэйлокс, известный спец по окотианским легендам, узнал об их существовании и теперь ищет партию авантюристов, которая сможет их для него раздобыть.

Кошмары дремлющей змеи: Предав своего бога Ссета, окотианские саррукхи приобрели более активного божественного покровителя и кучу новых слуг. Но связанный Ссет дремлет беспокойно, и его кошмары пробудили змеенарод по всему Фаэруну от столетий сонливости. Возглавляемый юань-ти и саррукхами Змей, змеенарод начал вновь составлять заговоры против Бесчешуйных, разграбивших их древние сокровища и укравших их законные земли. Некоторые также строят заговоры против окотианов, которых кое-кто считает ответственными за недавнее обеспокоенное состояние Ссета.

Возвращение кхааст: Кхаасты, наконец-то проследив сбжавших саррукхов-окотиан до их древней родины, теперь стремятся уничтожить своих древних противников раз и навсегда. Для этого кхаасты послали разведывательные партии по всему Фаэруну на розыски руин древних империй саррукхов. Рассеянные стычки между разведчиками кхааст и различным змеенародом и чешуйчатыми существами вызвали слухи о "войне рептилий".

Кладка вирмов: В результате сильных дождей в течение нескольких последних сезонов вода просочилась в нижнюю часть соленого ложа Азулдата, заставив вылупиться несколько магически сохранных яиц вивернов и драконов. Вирмлиги поползли и полетели на север, поедая все, что им попадалось. Предпримчивые волшебники из Мулхоранда стараются поймать этих существ, пока они молоды, в надежде обучить их в качестве стражей или военной помощи в завоевании Унтера. Мулан не подозревают, что за этим стоят вызывающие дождь заклинания саррукхов; вместо этого они обвиняют Красных Волшебников Тэя за их поганые заклинания контроля погоды.

Самарач

Столица: Самаргол

Население: 434,510 (люди 99% [ташаланцы 80%, чалтане 19%, халруанцы (нимбрезы) 1%], юань-ти 1%)

Правительство: Монархия (состояние вассала Нимбрала)

Религии: Лейра (Цирик), Скуамата Черный (Ссет [ныне Сет])

Импорт: Оружие

Экспорт: Жемчуг, соль, специи

Мировоззрение: CN, CE

Скрытое Королевство Самарач находится вдоль южного берега Чалтского Полуострова, между Тиндолом и Джунглями Чалта. Будучи независимым от Нимбрала, Самарач находится в статусе вассала Морского Убежища и управляется одним из двенадцати Лордов Нимбрала. Горные проходы, ведущие к Самарачу, скрыты завесами иллюзий (считайте их широко раскинутыми эффектами *галлюцинационного ландшафта*, сделанными постоянными), а поселения королевства защищены высокими стенами и накрыты *постоянными изображениями*.

Жизнь и общество

Офиофобов-жителей Самарача поглощает страх того, что среди них скрываются предатели. Доверие редко, даже среди членов семейства, а ложь - культурная норма. В то время как все взрослые, как ожидается, внесут свой вклад в защиту царства, выше всего ценятся те, кто практикует колдовство, особенно - заклинания школы Иллюзии. Острый культурный раскол отделяет дворян-нимбрезов от чалтских и ташултских обывателей. Хотя никаких намеков на восстание нет, культурные и классовые различия продолжают терзать значительную долю народных масс.

Самарачем управляет индивидуум, известный как Высокий Фантазмаг. На этом посту сменяют друг друга нимбралские архимаги, каждый из которых принимает титул и правит от нескольких лет до нескольких десятилетий, затем передавая правление другому. Нынешний правитель, Высокий Фантазмаг Мелегост Зоастер (CN мужчина человек иллюзионист 20/архимаг 5), правит уже много лет, и среди дворян-нимбрезов идет шепоток, что он и не намеревается возвращаться на Нимбрал. Некоторый приписывают это решение расцветавшей силе лейранских священников (цирикистов), обосновавшихся в Самараче в больших количествах после Времени Неприятностей, когда Лорды Нимбрала запретили любую государственную религию или организованное духовенство в Морском Убежище. Самарач чрезвычайно неприветлив к чужакам. Фактически, его знать часто использует *наблюдение* для шпионажа за нежелательными посетителями и затем сокрушает их издалека *кошмарами* до тех пор, пока они не уедут. Любые чужаки, в которых подозревают истинную опасность, неоднократно атакуются из теней *призрачными убийцами*. Хотя иноземные торговцы в Скрытое Королевство не допускаются, горстка самарачцев, имеющих одобрение от Высокого Фантазмага для действий в качестве торговцев, иногда выходят под парусами из порта Самаргол или путешествуют по суше через Проход Сормарл. Несмотря на все эти предосторожности, жители Скрытого Королевства охвачены офиофобией, и в погромах против подозреваемых агентов змеенарода нет ничего необычного.

Главные географические особенности

Многочисленные естественные вехи усеивают земли Самарача.

Скалы Маяка: Эта группа из примерно дюжины бесплодных островков находится в Великом Море, почти на полпути между Мордой Омгара и Морским Убежищем Нимбрала. На самом большом из этих камней стоит Манящая Башня Шуун (ранее Маячная Башня Шуун), построенная в качестве маяка в течение господства Шууна IV. Подобно Морским Башням Ирфонга и Немессора, ее знаменитым родичам на Островах Нелантер, Манящая Башня имеет высоту 40 футов и 25 футов в поперечнике. Деревянная дверь у основания ведет ко вьющейся по внешней стене лестнице, дающей доступ к трем уровням пустых палат. На вершине башни сияет эффект *непрерывного пламени*, видимый на мили вокруг.

После падения Шуун неизвестный заклинатель наложил на башню мощный эффект, подобный заклинанию *симпатия* (уровень заклинателя 20-й), и теперь любого человека, видящего постройку или ее свет, магически к ним тянет. Усилия по рассеиванию этого эффекта не увенчались успехом, и теперь свет, который когда-то вел корабли к безопасному проходу подальше от берегов Дикого Побережья, вместо этого вынуждает суда, огибающие Рог Чалта, приближаться к южному побережью полуострова или рисковать нарваться на Скалы Маяка.

Проход Нарубел: Этот заброшенный проход соединяет город-государство Нарубел с городком Таруин через глубины Самарлога. Даже если бы торговля между этими двумя городами все еще велась, опасности Самарлога сделали бы подобное путешествие неосуществимым.

Река Самар: Эта мирная река рождается от слияния ручьев около городка Таруин и течет в Залив Омгара из Бассейна Санрач. Берега реки пестрят маленькими фермерскими поселками, а ее воды бороздят плоскодонные торговые шаланды. Поскольку народные массы боятся, что по этой жизненной артерии может приплыть живущий в воде змеенарод, массивные сети dwarфской работы блокируют устье реки, и такие же поменьше поднимают и опускают на контрольно-пропускных пунктах примерно через каждые 10 миль между Самарголом и Таруином.

Самарлог: Северо-западный Самарач включает в себя Самарлог - самую юго-восточную оконечность Джунглей Чалта, отрезанную от остальной части великого леса западными Горами Санрач. Самарачские легенды говорят о Скуамата Черном, воплощении вечновторгающихся джунглей, поглощающих любого, кто посмеет забрести в темные глубины Самарлога. Хотя самарачские воины регулярно патрулируют границы джунглей, глубины Самарлога - воистину глухая область, населенная скоплениями короллаксов^{MM2} и плотоядного леса слотс^{MM2}, а также бесчисленными другими монстрами. Также в ее глубинах лежит несколько покинутых цитаделей юань-ти племени Саурингар.

Горы Санрач: Эта полукруглая горная цепь частично окружает Бассейн Санрач, почти отделяя Джунгли Чалта от остальной части Чалтского Полуострова. Густолесистые восточные склоны западных Гор Санрач формируют западный край Самарлога. В этих покрытых джунглями предгорьях есть рассеянные поселения кровавых обезьян^{MM2} и плащевых обезьян^{MM2}.

Морда Омгара: Этот скалистый необитаемый полуостров идет на юг, в Великое Море, отделяя Залив Самар от вод Дикого Побережья. Морда названа так по имени великой морской змеи (считайте ее морским селезнем^{FI}, продвинутым до 36 HD), устроившей логовище в большой морской пещере на западной стороне ее оконечности. Возмутительные пошрины Ом-

гару варьируются согласно прихоти твари, но большинство кораблей спокойно выплачивают их, независимо от количества, поскольку корабли, слишком отклоняющиеся от земли, рискуют нарваться на Скалы Маяка. В меньших пещерах области селятся племена юрианов (известные в местном масштабе как алдани, или люди-омары).

Проход Сормарл: Этот узкий проход вьется через юго-западные пределы Гор Санрач, соединяя тиндолианский городок Самагард с самарачским городком Сорл. Проход скрыт заклинанием *галлюцинационный ландшафт*, и лишь хорошо вооруженные караваны смеют идти по нему. Время от времени кто-то исчезает из идущего каравана, оставляя после себя лишь жуткий, высокий скулеж. Это явление вызвало слухи о том, что в области действует по крайней мере один эфирный мародер.

Важные места

Самарач может похвастаться несколькими существенными городками и городами.

Шахты Селгола: Изначально основанные в дни снижения Империи Шуун, шахты Селгола - одни из самых производительных соляных шахт Чалтского Полуострова. Их продукция столетиями отправлялась на восток и на север, в земли, оградивающие Сияющее Море и Озеро Пара.

В Году Корчащей Тьмы (572 DR) зарывшиеся слишком глубоко шахтеры-тиндолезы прорвались в область Подземья, известную как Огненные Земли. В последующие столетия шахты Селгола мучали мародеры - огненные тритоны и саламандры из Сжигающей Трещины, и они все еще представляют собой постоянную угрозу отважным шахтерам.

Рассатан (маленький город, 10,936): Город Позолоченного Жемчуга гнездится на шаре с крутыми склонами в голове Залива Рассатан. Высокая каменная стена отделяет город от пристаней внизу. Единственные ворота ведут сквозь центр стены, и хорошо патрулируемый туннель идет через заднюю часть шара к другой укрепленной караулке, глядящей на поля Бассейна Санрач. Жители Рассатана живут в маленьких норах, вырезанных в террасных стенах шара. Город Позолоченного Жемчуга более всего известен своими плантациями устриц, лежащими в мелких водах залива. Эти плантации производят золотой жемчуг самого высокого качества из доступных на Фаэруне.

Самаргол (метрополис, 105,731): На восточном берегу Реки Самар, в голове Залива Самар, стоит Город Вуалей, в котором живет почти четверть населения Самарача. Хотя большинство граждан (и мужчин, и женщин) носит маски или вуали публично, название города фактически происходит от бесчисленных иллюзий, сотканых нимбрезами. Эти двомеры заставляют город казаться всего лишь горсткой лачуг с маленькой твердыней лорда извне, и величайшим городом Фаэруна - изнутри.

Сильно укрепленная двойная кольцевая стена защищает этот протяженный город. Внутренняя стена окружает низкий холм, на котором живет большинство аристократов-нимбрезов, включая Высокого Фантазмага. Большинство реальных богатств города сконцентрировано в этом районе. Никакие ворота не портят монолита внутренней стены, так что, по крайней мере теоретически, лишь те, кто могут летать (магически или верхом на пегасах), способны войти в этот изолированный анклав или покинуть его. Фактически же несколько туннелей проникает сквозь фундамент стен, но их использование незаконно, как и попытки подняться по стене.

Внешняя стена окружает большую часть города и прерывается лишь тремя крошечными воротами. Одни ведут на север, в Таруин, другие - на восток, в Рассатан и Сорл, и третьи выходят к реке. Городские пристани лежат вне стен, но в пределах дальности выстрела охранников на них. Все движение в город или из него обыскивается, и физически, и магически. Эта высокая степень безопасности выливается в общий дефицит большинства товаров и в цены, которые вдвое выше таковых в других местах Фаэруна.

Сорл (большой городок, 4,612): Этот гарнизонный городок защищает западный конец Прохода Сормарл. Встроенный в стенах, сжимающих ущелья в западном конце прохода, городок разделен на две половины: Северный Лик и Южный Лик. Устья пещер, испещряющих обе секции, связаны узкими каменными лестницами, высеченными в скале. Северный Лик служит жилыми площадями для базирующегося здесь легиона, в то время как в Южном Лике селятся торговцы, угождающие потребностям солдат и их семейств. Пара крепких, укрепленных стен, известных как Западные Врата и Восточные Врата, блокируют западный и восточный концы ущелья соответственно.

Таруин (большой город, 23,899): Город Семи Специй находится у слияния ручьев, формирующих Реку Самар. Многие из редких специй, которыми известен Самарач, собираются на полях, окружающих Таруин, и караваны соли из шахт Селгола регулярно проходят через этот окруженный стенами городок на пути к плоскодонкам, на которых их груз уйдет в Самаргол. В Таруине базируется немалая часть армии Самаргола, и его лидеры используют город в качестве организационной области для длительного патрулирования границ Самарлога.

Региональная история

Изолированное царство Самарач когда-то было западной половиной Тиндола. В то время в его народных массах властвовали ташултские иммигранты, заселившие Бассейн Санрач после Ташаларской Кампании (примерно 300 DR). (См. Региональную историю Ташалара и Тиндола ниже для большего количества деталей.)

В Году Множества Змей (605 DR) тиндолезы и на управляемом чалтанами востоке, и на контролируемом ташултцами западе разоблачили юань-ти, проникших к ним. В течение последовавших за этим событием месяцев анархии бродячие банды офеофобов нападали на любого, в ком подозревали змеиную родословную. В отличие от восточных тиндолезов, народ западного Тиндола массово бежал, усевшись на великую флотилию кораблей и уйдя на легендарный остров Нимбрал. После того, как великий шторм разбил большую часть этого импровизированного флота напротив Скал Маяка, легион Рыцарей Летучей Охоты верхом на пегасах появился над остатками кораблей и приказал тиндолезам возвращаться домой. Выслушав их зывания к милосердию, Лорд Самар, Лорд Нимбрала и командующий нимбралского легиона, согласился вернуться на Чалтский Полуостров вместе с беженцами и изгнать юань-ти из Бассейна Санрача.

Как только выжившие вернулись домой, архимаг Самар скрыл горные проходы и дороги царства завесами иллюзий, а затем начал десятилетнюю охоту за агентами юань-ти. Со временем западные тиндолезы начали называть свою изолированную землю Самарачем - по имени активно правившего ей первого Лорда Нимбрала - и жители царства стали считать его вассалом отдаленного Нимбрала.

Заговоры и слухи

Несмотря на напряженную систему безопасности Самарача, в изобилии ходят слухи о заговорах змеенарода.

Харим Джахи: Ходят слухи, что развратный, гедонистический культ колдуний, поклоняющихся змее, известный как Харим из Джахи, живет в глубинах джунглей. Считается, что любая женщина, исчезнувшая в джунглях, присоединяется к культу, а любой исчезнувший мужчина становится жертвой его членов. По правде говоря, Харим Джахи - заговор чистокровных юань-ти из племени Саурингар. Его лидер - нежить, трехголовая змея, известная как джахи^{ММ2}, реализовывающая неисполненные желания юань-ти для того, чтобы прибрать к рукам Чалтский Полуостров. Нынешний избранный джахи - Ссентенна Ди'Настасса (СЕ женщина чистокровный юань-ти клерик Ссета 5/колдун 5/мистический теург 8), змеезыкая соблазнительница беспрецедентной красоты.

Змеи

Столица: Сс'интии'ссарии

Население: 126,487 (юань-ти 58%, дикие дварфы 41%, саррукхи 1%)

Правительство: Империя (по принципам), Племенной Союз (практически)

Религии: Ссет (ныне Сет) (саррукхи, юань-ти), Тард Харр (дикие дварфы)

Импорт: Рабы

Экспорт: Меха, травы, драгоценности

Мировоззрение: LE, NE

Империя Змей когда-то тянулась от Лхайргала (Западная Стена Халруаа) до Пиков Пламени и от Шейрталара до Морды Омгара. Однако, сейчас ее лидеры открыто правят лишь в Черных Джунглях. Все еще раздираемые древней племенной враждой, обрушившей империю, Змеи лишь недавно вновь пробудились от столетней сонливости и начали утверждать свою власть на Чалтском Полуострове.

Жизнь и общество

Из пяти великих племен юань-ти Чалтского Полуострова лишь у трех есть существенные владения в Черных Джунглях. В настоящее время эти племена открыто конкурируют друг с другом за трон Ссета. Два из этих племен, Дом Эселемас и Дом Дженестас, сковали свободный союз. Однако, в действительности этот договор - скорее подтверждение общей слабости против более мощного племени Се'Сехен, чем знак единства целей. Каждое из племен занимает множество заросших мест в глубинах джунглей, из которых их члены контролируют окрестную территорию. Так как постоянно наступающие джунгли угрожают любому зданию, оставшемуся без примотра, большинство подобных жилищ остается полуразрушенными, даже при том, что банды рабов стараются содержать их пригодными для жилья.

До недавнего времени большая часть змеенарода этой области демонстрировала курьезную апатию, охотясь, эксплуатировав и мучая своих рабов, мечтая при этом о древней славе. Однако, начиная со Времени Неприятностей и кратковременного появления аватара Ссета, столетия подобной сонливости уступили новому толчку энергии. Большая часть этой энергии направлена на подрыв заговоров конкурирующих племен и на исследование тайны состояния Ссета, но юань-ти Змей также начали совместно работать против своего общего противника - человечества. В соответствии со Священным Путем Ссета юань-ти начали размещать своих агентов на ключевых позициях для ослабления соседних царств изнутри. Эта стратегия - первая и главная, так как человеческие королевства в настоящее время обладают гораздо большей военной мощью, чем юань-ти, и к тому же она связана с пророчеством. Легенды юань-ти говорят о возрождении Ссета в смертной форме, объявляющем возвышение Змей, и ни одно из племен не желает преждевременно уйти до возвращения бога (или его преемника). Подобно юань-ти в других местах, жители Змей разделены на три первичные касты: отвращения, полукровки и чистокровные. Отвращения управляют через полукровок, которые в свою очередь командуют чистокровными. Зараженные и кровавые стражи - сравнительно новые касты, занимающие место ниже чистокровных, но выше рабов. Анафемы считаются божественными миньонами Ссета, так что они стоят в стороне от нормальной системы каст. Святые стражи и убийцы магов (см. Главу 6) - также уникальные ранги вне системы каст, хотя большинству их предоставлены привилегии клериков и тайных заклинателей соответственно. К немногим выжившим саррукхам относятся с почтением и их прямым приказам всегда повинуются, но у них недостаточно сил, чтобы объединить племена или действительно управлять ими.

Главные географические особенности

Империя Змей охватывает широкий спектр географических особенностей.

Черные Джунгли: Имеющие столь плотные кроны, что земля джунглей скрыта почти что темнотой (считайте ее затененной в течение дня), Черные Джунгли - дом тысяч животных, растений и насекомых. Разнообразие здесь столь велико, что несколько сотен видов существ может жить на каждом акре. Из деревьев, известных в других местах Фаэруна, самые обычные здесь - мангра, серебряная кора, деревья сат и залантар. Все виды хищников рыскают по Черным Джунглям, но чаще всего встречаются плотоядные растения, динозавры, гигантские змеи-удава и крылатые гадюки. В юго-западных пределах властвуют племена приматов, включая обезьян, кровавых обезьян^{ММ2}, плащевых обезьян^{ММ2} и резвунов^{ММ2}, а также гираллонов, горилл (считайте их миролюбивыми обезьянами) и обезьянок. Здесь правят юань-ти, регулярно патрулируя джунгли и направляя самых опасных хищников на восток, в Джунгли Мхайр, для защиты руины Мхайршаулка.

Остатки былой славы Змей есть повсюду, хотя большинство таких руин заросло растениями джунглей. Каменные статуи давно уже мертвых отвращений юань-ти и осыпавшиеся стены - самые обычные признаки старого жилья, но можно встретить и более крупные руины. Иногда, когда от штормов падают великие деревья, раскрываются древние тайники со строительным камнем, глиняной посудой, стеклянными и металлическими изделиями. Те, кто начинают копать под такими находками, могут обнаружить древние катакомбы, уходящие глубоко в землю.

Озеро Лемас: Это маленькое пресноводное озеро формирует собой часть границы между Черными Джунглями и Джунглями Мхайр. Питаемое бесчисленными потоками и двумя маленькими безымянными речками, оно посылает свои воды в Реку Лемас и, таким образом - в Море Лапал. Озеро Лемас находится в самом сердце земель племени Эселемас, и многочисленные заросшие твердыни усеивают его западный берег. В самом озере живет выводок старших тожанд, которых клерики Эселемас давно уже вызвали с Элементного Плана Воды для защиты племени.

Море Лапал: Море Лапал - фактически пресноводное озеро, окруженное джунглями - Черными Джунглями с запада и Джунглями Мхайр с востока. Прохладные бризы, перемешивающие воду, нарушают неумолимую солнечную жару и разго-

няют тучи комаров и опасных насекомых, роящихся вокруг. Озеро питается четырьмя реками - две из них рождаются в шпоре горной цепи Хазар на севере, и еще две исторгаются из глубин посреди Джунглей Мхайр. Затем вода из озера мягко стекает в Великое Море на юге. Лодки на Море Лапал практически неизвестны, так как юань-ти племени Ссерадесс предпочитают плавать, а представители других племен используют для этого элазмосавров^{ММ2}. Стада диких элазмосавров доминируют над Морем Лапал, хотя ахуизотлы^{ФН}, чуулы и темные щупальца^{ММ2} также весьма многочисленны.

Лапалгалф ("Лапалский залив"): В устье Реки Лапал есть солоноватый залив, выходящий в Черные Джунгли и Джунгли Мхайр и в Великое Море. Племя Дженестас внимательно присматривает за этими водами с покрытых джунглями холмов на западной стороне Лапалгалфа, а Гигантский дракон-черепаха (продвинутый до 30 HD) охраняет воды снизу в обмен на регулярные подношения от юань-ти. Восточный край Лапалгалфа отмечает собой начало обширного мангрового болота, простирающегося почти до самого Мхайрхетела. Эта область охраняется многочисленными уединенными пауками-мечниками.

Джунгли Мхайр: Джунгли Мхайр лежат между Морем Лапал и Западной Стеной Халруаа. В этом темном тропическом лесу есть весь спектр растительной и животной жизни, большинство из которой более нигде не встречается. В этих джунглях растет большое количество плотоядных растений, сумеречных деревьев, фандаров, теневых верхушек, серебряной коры, сата и залантаров, наряду с обильной менее опасной растительностью. Некогда центр империи саррукхов Мхайршаулк, нынешние Джунгли Мхайр - дом большого спектра монстров. Поскольку юань-ти Змей считают эти земли священными, они прибывают сюда лишь для того, чтобы охотиться, обыскивать руины Мхайршаулка и отгонять вторгшихся. Северные Джунгли Мхайр таят в себе ужасных тигров, дигестеров и множество кочевых племен диких дварфов-охотников. За исключением отсутствия племен юань-ти, эта область очень похожа на Черные Джунгли. Более влажные южные пределы в конечном счете уступают обширным мангровым болотам, в которых рыскают уединенные пауки-мечники и нагагидры. Анафемы юань-ти живут в самых важных руинах Мхайршаулка и вокруг них, сопровождаемые меньшими юань-ти, поклявшимися им в преданности своих племен. Другие крупные руины захвачены уединенными фаэрунскими ха-нагами и нагагидрами. Меньшие руины на поверхности почти не встречаются, потому что растительность джунглей за тысячелетия полностью их поглотила. Рассеянные промоины по всем Джунглям Мхайр ведут в Змеиные Глубины, и исследователям рекомендуют высматривать промоины-ловушки, установленные дварфскими охотниками.

Река Амараст: Этот вялый поток направляется глубоко в сердце территории племени Се'Сехен. На реке живут тикханские элазмосавры^{ММ2}, которых некоторые юань-ти используют в качестве скакунов.

Река Чун: Эта стремительная река бежит сквозь узкое ущелье в сердце территории племени Дженестас. Река слишком мелка для водных путешествий, но известняковые стены ущелья испещрены пещерами, которые змеенарод всех племен использует в качестве склепов. Говорят, что несколько самых глубоких туннелей соединяются со Змеиными Глубинами, и отдельные саррукхи иногда просыпаются из анабиоза глубоко под поверхностью и проделывают путь в эту область за припасами.

Река Лапар: Формируя южную границу между Джунглями Мхайр и Черными Джунглями, Река Лапар отмечает восточный край территории племени Дженестас (за исключением анклава Мхайрхетел). Мангровые болота идут вдоль обеих берегов реки, затрудняя возможность разобрат, где заканчивается водный путь и начинаются джунгли.

Примерно на полпути между Морем Лапал и Лапалгалфом из глубин реки на 40 футов или больше над ее уровнем возвышается семь каменных столбов. Столбы Саррукхов, как их называют, исписаны истертыми рунами Драконьего, детализирующими историю древнего Мхайршаулка и под правлением саррукхов, и под правлением юань-ти.

Река Лемас: Река Лемас течет из Озера Лемас в Море Лапал и отмечает собой часть границы между Джунглями Мхайр и Черными Джунглями. Она также отмечает восточную границу территорий Эселемас, так что ее берега часто патрулируются юань-ти. Где-то на реке валяется разбитый корпус *халруанского небесного корабля*, защищенный от разложения древней сохраняющей магией. Никто не знает, какой груз он нес или что случилось с его командой, но тот факт, что халруанские исследователи продолжают искать его, говорит о том, что на разбившемся корабле может находиться бесценное сокровище.

Река Мхайр: Река Мхайр когда-то шла через самое сердце Мхайршаулка, и большинство оставшихся руин саррукхов в этой области лежит по ее берегам. Время от времени река меняет свое русло, открывая новые руины, но в большинстве своем этот водный путь столь же дик, как и окутывающие его джунгли.

Река Таринд: Эта короткая и дикая река резко падает на юг с Гор Делфин до самого северного залива Моря Лапал. Древняя тропа от Аббатства Таринда (см. ниже) вьется по ее западному берегу, и племя Се'Сехен регулярно патрулирует эту область, чтобы не допустить вероломства со стороны племени Эселемас, а также принять меры против безрассудных вторженцев.

Змеиные Глубины: Змеиные Глубины лежат под Черными Джунглями и Джунглями Мхайр, формируя обширную подземную сеть пещер, простирающуюся от Лапалгарда до Мхайрхетела и Делселара. В сердце этой обширной системы пещеры - Лапалское Подморе, питающееся водой из озера наверху. В Змеиных Глубинах живут враждующие племена троглодитов, несколько саррукхов Мхайршаулка и трены - гибриды троглодитов и лизардфолков, выведенные на вершине процветания Змей. Хотя саррукхи для анабиоза высекали маленькие комплексы по всем Змеиным Глубинам, большинство их сгруппировано вокруг Лапалского Подморя. Время от времени юань-ти посылают эмиссаров для консультаций со своими создателями, но такие просьбы о помощи обычно игнорируются.

Важные места

Змеи охватывают многочисленные процветающие города и городки, а также сотни руин.

Мхайрхетел (маленький город, 9,782): В южной оконечности Джунглей Мхайр находится Город Отступников. Этот изолированный редут - дом изгоев со всех наций Великого Моря. Поскольку корабли, несущие любой флаг (или вообще не несущие такового), приветствуются на пристанях Мхайрхетела, город стал портом для захода пиратов из Нарубела и Яуланзы (скрытый Залив Пиратов в юго-восточном Халруаа), а также пристанью для работарговцев и дискредитировавших себя торговцев. Репутация города как пиратского порта пока что неплохо защищает его от атак с моря. Хетел Хасталхорн, видный халруанский архимаг, стремившийся эксплуатировать скрытые богатства Джунглей Мхайр, основал Город Отступников в Году Изгнанной Мудрости (-125 DR). В пределах года после этого Хетел исчез, и поселение оказалось практически брошенным. Но каждый год прибывали новые иммигранты, ищущие себе дом подальше от родных земель, и Мхайрхетел потихоньку превратился в жизнеспособный город. Столетиями племена юань-ти Змей считали Мхайрхетел полезным. До недавнего образования союза племени Се'Сехен с консорциумом торговцев Рундиин Город Отступников предлагал единственный рынок, через который юань-ти могли торговать с отдаленными землями. Кроме того, большинство людей Великого Моря выса-

живает тех, кто заинтересован исследованием Джунглей Мхайр, именно здесь - что облегчает наблюдение за ними и проследивание их.

Однако, юань-ти всегда обеспечивали, чтобы один из их числа правил Городом Отступников и чтобы агенты змеенарода контролировали все скрытые уровни власти. Нынешний правитель Мхайрхетела - Истасфис Нсаран (НЕ мужчина чистокровный юань-ти боец 7), член племени Дженестас.

Сс'дат'ин'ссатат: Построенный давным-давно на побережье Озера Лемас, Сс'дат'ин'ссатат некогда был провинциальной столицей территории, простирающейся от Шейрталара до Моря Лапал и от Гор Делфин до Прохода Талат. Большая часть города лежит в руинах, но оставшиеся постройки размещают большую часть племени Эселемас. Строители Сс'дат'ин'ссатата предпочитали статуям резьбу на стенах, так что фасады, которые еще не разрушены, украшены барельефами, изображающими корчащихся змей и нагоподобные лица.

Сс'инти'ссарии: Протяженный разрушенный город Сс'инти'ссарии находится на северо-западном берегу Моря Лапал. Когда-то бывший столицей Змей, Сс'инти'ссарии пал в руины после исчезновения аватара Ссета в Году Грез (10 DR) и последующей вражды среди племен юань-ти по поводу того, кто будет следующим императором. После столетий межплеменных стычек племя Сс'Сехен наконец укрепило свой контроль над Сс'инти'ссарии в шестом столетии Отсчета Долин. С тех пор члены этого племени использовали своих рабов для расчистки руин от развалин и восстановления всего, что возможно. Однако, без поддержки других племен Сс'Сехен вряд ли могут надеяться на что-то большее, чем не дать джунглям забрать еще часть руин.

Центральная область, известная как Яма Гадюк, все еще представляет собой центр силы юань-ти в Черных Джунглях и Джунглях Мхайр. Священники Ссета - и большинство других юань-ти, независимо от племени - считают Яму Гадюк самым святым из мест на лице Фаэруна. Обширная палата с яйцами, оберегаемая кровавыми стражами, лежит под ее центральным алтарем. Глубоко в недрах храма *портал* связывает священников Сс'Сехен с их величайшими союзниками, юань-ти Хлондета. Перед святейшим алтарем Ссета, где вился сам аватар, когда он управлял Змеями, лежит мелкая яма, кишашая змеями. В центре этой ямы - приподнятое возвышение, на которое змеи не заползают. Исписанные мистическими образами, сформированными из змееподобных форм, возвышение служит как бесключевым *порталом*, активизирующимся через 5 раундов после того, как любое существо поставит ногу на его поверхность. Юань-ти используют *портал* для выражения почтения и уважения. *Портал* транспортирует всех существ, стоящих на возвышении в момент его активации, к идентичному храму в Хлондете, называемому Чешуйчатыми Залами Варэи. Поскольку эти два храма - точные копии друг друга, пользователи зачастую не осознают, что они вообще куда-то переместились.

Сс'инн'тия'саминасс: Расположенный на полпути между истоком Реки Чун и Проходом Долсел, Сс'инн'тия'саминасс некогда был провинциальной столицей южных Черных Джунглей и Бассейна Тиндола. Юань-ти, жившие в этом городе, экспериментировали на различных разновидностях приматов региона в надежде создать совершенную расу рабов, но бросили эти усилия после падения Змей. Сегодня окрестная область наводнена потомством тех самых экспериментальных приматов. Таким образом, в некотором смысле Сс'инн'тия'саминасс - тот самый легендарный "Город Обезьян", который молва тиндолозов ошибочно размещает в Горах Гутх. В недавние столетия племя Дженестас захватило руины Сс'инн'тия'саминасса в качестве своей базы, разыскивая древнюю магию создания тварей, которую когда-то использовали их создатели. Однако, стараясь не повторять неудачи своих предков, Дженестас начали экспериментировать на рабах-людях и халфлингах. Последних похищают с границ Южного Люирвуда и переправляют в Черные Джунгли посредством двухстороннего *портала*.

Региональная история

Самой южной империей саррукхов был Мхайршаулк, основанный примерно в -34,800 DR и идущий на запад от Лхайрга до Джунглей Чалта. Мхайршаулкане, как полагают, создали наг, птерифолков и троглодитов, а также многочисленные другие расы, давно уже утерянные. Юань-ти были результатом экспериментов по скрещиванию примитивных людей с саррукхами Мхайршаулка, с вариациями количества змеиной крови в таком соединении.

В отличие от таких современников, как Истоссеффил и Окотх, управляемый саррукхами Мхайршаулк снижался постепенно, медленно сползая в сон примерно в -33,500 DR. Численность саррукхов медленно истощалась, и один за другим оставшиеся индивидуумы входили в цикл долгого анабиоза, чередующегося с краткими периодами деятельности. Поскольку великие кланы саррукхов отошли от повседневного управления своим царством, Мхайршаулк все более и более отходил к юань-ти. Хотя теократические враэл оло управляли сердцем Мхайршаулка тысячелетиями, подъем империй батрачи и айрэи гарантировал, что юань-ти никогда не достигнут господства, которыми наслаждались их создатели.

К завершению Времени Драконов (примерно -24,000 DR) управляемый юань-ти Мхайршаулк был почти разрушен благодаря неоднократным нападениям на его города великих вирмов юга. Примерно в это же время армия крылатых змей, известных как куатлы, появилась в Джунглях Чалта с западных земель, призванная на службу богом Убтао. В последующем столетии эти создания, конкурирующие с саррукхами, бились друг против друга за контроль над полуостровом. Вновь и вновь юань-ти были вынуждены уступать свои самые западные владения куатлам, пока война не окончилась вничью с Горами Хазур в качестве разделительной линии.

Тысячелетиями после этого Чалтский Полуостров оберегался мощными отдельными представителями змеенарода, но никаких организованных империй на нем не существовало. Примерно во время основания Нетерила количество куатлов стало уменьшаться, так что они решили разыскать другую расу для сохранения западной оконечности Чалтского Полуострова свободной от влияния юань-ти. В конечном счете они остановили свой выбор на человеческих племенах отдаленного континента на юго-западе и проповедовали им учение Убтао. Племена Эшоу, Табакси и Тингут, а также еще несколько, внявшие зову Убтао, последовали за крылатыми змеями в великом паломничестве через моря в Джунгли Чалта в -2809 DR.

Племена высадились на Диком Побережье и прошли внутрь материка, к Пикам Пламени, где их приветствовал аватар Убтао. После того, как горстка крылатых змей ушла с юго-западного Фаэруна, аватар Отца Чалта основал великий город Мезро в -2637 DR. Он жил там какое-то время среди Табакси, величайшего из племен, в то время как другие племена рассеялись по всем джунглям. В конечном счете Отец Динозавров удалился, но перед этим наполнил Чалт частичкой своей сущности. В качестве непреднамеренного последствия этого она земля была выпущена тень Убтао.

Без указаний Отца Чалта между племенами вспыхнула великая война, шедшая с Года Капающих Кинжалов (-438 DR) до Года Выпущенного Горя (-122 DR). В течение конфликта Эшоу освободили Теневой Гигант из дна Долины Потерянной Чести. После почти полного уничтожения Мезро и Табакси гигант (названный Эшоудау) обратился против Эшоу и практически уничтожил их. Оставшиеся племена (кроме Эшоу и Тингута) влились в племя Табакси, и разнородные народы стали известны все вместе как чалтане.

Прибытие чалтан, живших свободными от притеснений, косвенно вдохновило восстание среди племен Лапал, служивших юань-ти рабами. После столетий рассеянных восстаний лапалийцы наконец вырвались в -1732 DR, сбежав с севера и с востока на земли, где ныне стоят Лапалийя и Халруаа. Лишенные своей расы рабов, юань-ти были вынуждены захватить племена лизардфолков с Великого Болота Ретилд и переместить их к берегам Моря Лапал и Тингулфа. В Году Пойманных Грез (-320 DR) племя юань-ти Хсс'тафи магически призвало в руины Сс'тхар'тисс'суна офидианов Наджары. Исчезновение племени из его традиционных владений на западных берегах Моря Лапал опрокинуло давнее статус-кво среди соседних племен юань-ти, приведя к двум десятилетиям интенсивной войны среди оставшихся юань-ти Мхайршаулка. Когда гражданская война угрожала уничтожить ряды его оставшихся прихожан, давно уже спящий Мерршаулк отозвался на это, послав крылатого аватара по имени Ссет через один из *порталов* под Пиков Пламени в Году Прорвавшихся Склепов (-304 DR). Под руководством Ссета юань-ти сковали империю Змей на руинах Мхайршаулка. Поскольку государства Лапала были значительно ослаблены Имперской Чумой (-375 DR), племена юань-ти без проблем завоевали все земли от Лхайргала до Пиков Пламени к Году Змей под Солнцем (-189 DR). Господство Ссета в качестве императора Змей резко окончилось в Году Грез (10 DR), когда он исчез под Пиками Пламени. Некоторые говорят, что его исчезновение последовало за неудачной попыткой выпустить Дендар Ночную Змею и таким образом устроить конец света; другие говорят, что он ушел преднамеренно, чтобы его обожествили. Незвизрая на причины его ухода, духовенство Ссета начало почитать своего исчезнувшего императора как перерожденного Мерршаулка. Некогда союзнические племена юань-ти начали враждовать из-за того, кто должен стать их императором, в то время как империя вокруг них рушилась.

Столетиями после падения Змей племена юань-ти продолжали доминировать над Мхайром и Черными Джунглями и в меньшей степени - на землях, ныне относящихся к Самарачу и Тиндолу. Однако, номинальное управление полуостровом перешло к нации Таштан, затем к Империи Шуун и после этого - у отдельным королевствам Лапалийи, Самарача, Ташалара и Тиндола. Хотя юань-ти никогда не утверждали нового императора Змей, племена вновь начали работать совместно, проявляя влияние на многие из окружающих государств.

Время Неприятностей принесло змеенароду новую энергию, когда аватар Ссета вновь ненадолго появился над водами Моря Лапала как раз перед битвой с динозавром-аватаром Убтао на восточном краю Джунглей Чалта. Но после Кризиса Аватаров Сет и изменнические окотианские саррукхи погрузили Великую Змею в дремоту бесконечных кошмаров. Юань-ти вновь активно стремятся поработить человеческие царства Чалтского Полуострова и Сияющего Моря. Направляемые саррукхами Мхайршаулка, маленькие банды змеенарода также начали блуждать по Фаэруну в поисках ключей к природе нескончаемой дремоты Ссета и к тому, как ее можно завершить.

Заговоры и слухи

Змей находятся в постоянно меняющемся состоянии, и их жители стараются заполучить силу и положение.

Племенная война: Начиная со Времени Неприятностей сила и влияние племени Се'Сехен значительно выросли, прежде всего - за счет племен Дженестас и Эселемас. По мере роста их армии кровавых стражей Се'Сехен становится все более готовым к завоевательной войне, которая, как они полагают, начнется, как только Ссет вернется за своей империей. Отвращение двух других племен стараются забрать Змей себе, но так, чтобы не попасть при этом под влияние Се'Сехен. Вместо разжигания гражданской войны, которую они в конечном проиграла бы, агенты обоих меньших племен начали распространять слухи об утерянных сокровищах по всем городам Юга в надежде привлечь на земли Се'Сехен авантюристов-людей. При помощи подобных вероломных действий они надеются ослабить племя Се'Сехен достаточно, чтобы подняться самим к выдающемуся положению, прежде чем император вернет себе трон. Конечно, в их плане есть и риск - привлечь в джунгли слишком много Бесчешуйных и таким образом задержать планы всех племен - но пока что предательство продолжается.

Сарк

Столица: Сарк

Население: 9,770 (лизардфолки 99.9%, короли-ящеры 0.1%)

Правительство: Монархия

Религии: Семуани, Тиамат

Импорт: Гладиаторы, оружие

Экспорт: Дары моря

Мировоззрение: LE, NE

Город Ящериц находится на северном берегу Дипуоша, в тени Гор Глубинное Крыло. Хотя Сарк поддерживает сердечные отношения с Изумрудным Анклавом, Лачомом (сельскохозяйственным сообществом между Дипуошем и Вилонским Пределом), Лешаилом и Нимпетом, он остается в значительной степени изолированным от своих соседей. Жители Сарка живут, ловя рыбу в Дипуоше, и боятся лишь древнего дракона-черепахи, живущего в глубинах.

Жизнь и общество

Лизардфолки Сарка достигли степени цивилизации, непревзойденной их родственниками в других местах Фаэруна. Однако, несмотря на их изоляционизм, их практика поедания гуманоидов, осужденных за серьезные преступления и проигравших смертельные гладиаторские битвы, порождает страх в окрестных городах-государствах Бесчешуйных.

Саркхиты проявляют высокую степень лояльности своему монарху, Королю Грисс'току (CN мужчина король-ящер варвар 9). Грисс'ток остается для чужаков загадкой, поскольку принимает посетителей-нелизардфолков лишь в том случае, если они говорят на Драконьем, да и то редко. Совет племенных вождей - советники короля, но, поскольку он может продвигать или понижать их в должности по своему желанию, обычно они соглашаются с его волей. Хотя традиционные клановые и племенные различия в обществе саркхитов остаются в силе, Грисс'ток активно препятствует подобной лояльности, регулярно издавая указы, заставляющие различные кланы и племена объединяться или разделяться для ослабления их важности. По традиции саркхиты улаживают свои личные и коллективные разногласия в ритуализированных гладиаторских боях на Арене Чешуи. Гладиаторов можно нанять в качестве представителей одной или обеих сторон спора, но результат битвы засчитывается независимо от того, участвуют ли в ней физически сами руководители или нет.

Большинство саркхитов живет в домах, сложенных из обожженных глиняных кирпичей и построенных вокруг тенистых общественных прудов. Рабочее время ограничено ранним утром и поздним вечером, чтобы большинство саркхитов могло в самую жаркую часть дня уйти в прохладные воды. Многие из жителей Сарка работают рыбаками, собирая дары моря, а большинство остальных нанимается в солдаты или в гладиаторы.

Главные географические особенности

В Сарке есть одни из самых красивых вех Фаэруна.

Дипуош ("Глубокая мойка"): Названное так из-за своих неизмеримых глубин, Дипуош - самое большое пресноводное озеро между Сияющим Морем и Морем Упавших Звезд. Его чистая, холодная вода изобилует бесчисленными видами рыб в достаточном количестве, чтобы прокормить большинство Сарка без серьезного истощения запасов. Питаемое притоками, текущими с Расколотых Гор, Глубинного Крыла и Снежинки и из Озера Импреск, Дипуош в свою очередь иссушается Рекой Зимний Плащ.

В Дипуоше живет огромный дракон-черепаха (продвинутый до 36 HD), известный просто как Дракон Глубин. Рыбаки-саркхиты считают смерть от челюстей существа честью, хотя и не той, которую стоит активно искать. Некоторые секты города почитают Дракона Глубин до степени поклонения и делают ему периодические подношения, хотя тварь никогда и никак не отвечала на такое почитание. Дракон-черепаха устроил свое логовище в затопленной подземной системе пещер, идущей глубоко под Хребтами Сарка и выходящей в озеро в нескольких сотнях футов под его поверхностью. Где-то в пределах этого лабиринта находится конечный пункт одностороннего *портала* из Гнезда Дракона.

Западный рукав Дипуоша, известный как Озеро Шалэйи, намного мельче остальной части озера и в значительной степени свободен от нападков дракона-черепахи. Люди с Сияющих Равнин и из Эрлказара обычно ограничивают свои рыбацкие экспедиции этой частью Дипуоша.

Хребты Сарка: Пики самых юго-западных Гор Глубинное Крыло, нависающие над Городом Ящериц и окружающие его, известны как Хребты Сарка. Поскольку саркхиты хоронят своих мертвых среди этих гор, область усеяна неглубокими могилами. Клерики Семуани не так уж сильны в установке обсервов вокруг таких склепов, так что многие из них стали домом чешуйчатой нежити, особенно гголов. По крайней мере три из склепов в этой области содержат тела окотианских саррукхов. Разграбление склепов считается в Сарке преступлением, и любого, пойманного за этим, съедают живьем.

Важные места

Лишь несколько интересных точек выделяются на в общем-то мирных землях Сарка.

Арена Чешуи: С этим обширным амфитеатром в сердце Сарка могут конкурировать лишь такие же в Маншаке и Рете. Структура создана в виде круга высеченных из камня динозавров с переплетенными шеями, членами и хвостами. Гладиаторские встречи проводятся здесь дважды в десятидневку, регулярно собирая большие толпы. Хотя большинство гладиаторов - лизардфолки, другие расы (особенно люди) могут неплохо заработать, борясь на Чешуйчатом Поле в качестве ставленников от различных фракций. Большинство боев ведется не до смерти; они просто заканчиваются, когда та или иная сторона сдастся. Однако, если кто-либо из участников или спонсоров требует битвы насмерть, проигравшего съедает король или один из его вельмож.

Портал Глубинного Крыла: В Хребтах Сарка, высоко над Городом Ящериц, стоит *портал* в форме каменной плиты со змеиными символами, начертанными на ее восточной стороне. Этот *портал* связывает Вилонский Предел с частью Великой Окаменевшей Змеи в Змеиных Холмах. Хотя лизардфолки Сарка заявили свои права на эту область, несколько юань-ти, науськиваемых Змеей-Пророчицей, недавно построили маленький форт вокруг *портала*, защитив его от регулярных атак. *Портал* активизируется лишь ранним утром, когда солнечный свет освещает весь камень целиком. В течение этого периода любое существо, касающееся камня, утягивается в *портал* и выбрасывается в пасть окаменевшей змеи посреди Змеиных Холмов. Характер *портала* делает его защиту особенно важной, так как путешествующий юань-ти, как правило, достигает камня за несколько часов до того, как сможет его использовать, и ему понадобится безопасное место, чтобы дожидаться рассвета.

Святыня Первой Ящерицы: Под улицами Сарка находится Святыня Первой Ящерицы, храм Культа Тиамат. Возглавляемые Дейросом Раздвоенным Языком (LE мужчина человек мулан клерик Тиамат 9/иерофант Тиамат 5) и Огнем Первой Ящерицы Ссенидаком Копьем Вирмов (LE мужчина лизардфолк боец 5/клерик Тиамат 9/божественный чемпион Тиамат 5), последователи Драконьей Королевы быстро растут в силе и численности. В настоящее время культ контролирует большинство незаконной деятельности в Сарке, включая торговлю товарами на черном рынке и рабами. Членам культа все еще приходится держать свою веру в секрете, но придет день, когда они будут способны бросить вызов первенству церкви Семуани. Культ Тиамат отчаянно оппозиционен в отношении Культа Дракона и недавно отбил попытку его хлондетской ячейки основать базу в Городе Ящериц.

Региональная история

Город Ящериц начинался как безымянная человеческая рыбацкая деревня, во многом подобная нынешним Элупару и Улкану. Она была основана эмигрантами из Лачома и Нимпета в Году Глубокого Колодца (167 DR).

В Году Расколотых Камней (1159 DR) дракон-черепаха преследовал банду окотианских саррукхов от самого Гнезда Дракона до *портала* в затопленную систему пещер под Хребтами Сарка. Саррукхи сбежали в Дипуош и затем - на ближайший берег, который по совпадению оказался местом расположения вышеупомянутой рыбацкой деревни. Там дракон-черепаха наконец убил их, уничтожив при этом немалую часть деревни и заставив немногих выживших людей в ужасе бежать. В последующий год в эти места мигрировало значительное количество лизардфолков, притягиваемых слухами о том, что слуги Семуани были замечены в битве с великим вирмом глубин. Первые племена обнаружили тела саррукхов и с триумфом водрузили их на колья над деревней. Их племенные лидеры стали изучать кожи (свитки), оставшиеся от саррукхов, и со временем начали подражать своим создателям в обычаях и практике.

В Году Когтя (1299 DR) дедушка Грисс'тока наконец объединил племена и объявил себя королем. Он основал систему гладиаторских боев, и по сей день заменяющую собой нормальную вражду между кланами и племенами. Его сын установил прецедент - что самый мощный из отпрысков нынешнего короля должен утвердить свое право стать наследником в гладиаторском бою.

Заговоры и слухи

Сарк - относительно мирное место, но случайные события могут привлечь интерес тех, кто находится за пределами царства.

Исход вирмлингов: Выводок черных драконов появился в Сарке через *портал* из Гнезда Драконов и сбежал в глубины Дипуоша. Вирмлинги, похоже, охотятся за чем-то - возможно, за артефактом, украденным саррукхами из сокровищниц Тиамат. Хотя драконы еще не представляют собой угрозы, Король, Грисс'ток бросил в близлежащих городах клич о потребности в храбрых авантюристах, опасаясь, что вирмлинги будут угрожать его царству, когда вырастут. Монарх Сарка не осмеливается нанимать для этого лизардфолков, потому что они могут основать культ Тиамат вместо того, чтобы уничтожить ее последователей.

Ташалар

Столица: Ташулга

Население: 889,920 (люди 94% [ташаланцы 83%, калишиты 12%, чалтане 3%, шаарцы 1%], лизардфолки 4%, юань-ти 1%)

Правительство: Торговая олигархия

Религии: Амфисбаэна Мировая Змея (Ссет [ныне Сет]), Чонти, Малар, Саврас, Талона, Вокин

Импорт: Говядина, калантра, фрукты, серебро, рабы

Экспорт: Резная калантра, сыр, арбалеты, окрашенные ткани, стекло, оливковое масло, маслины, дары моря, корабли, специи, вино

Мировоззрение: CN, N, NE

Хотя многие используют термин "Ташалар" для общего описания Побережья Таштана, простирающегося от Нарубела до Шейрталара, на самом деле он относится лишь к Бассейну Ташалара, окруженному пиками Гор Хазур. Ташалар - зеленая прибрежная область, полная обильных виноградников, садов и оливковых рощ. Ташаларские урожаи отправляются на север, в порты Калимшана и Озера Пара, и оттуда - на остальную часть Фаэруна. Ташаларский виноград настолько совершенен, что даже самый плохой виноградник региона производит вина, стоящие в Уотердипе 100 gp или более.

Жизнь и общество

Ташаларцы знамениты своим квалифицированным мастерством, охотничьей удалью, судостроением, экзотической пряной кухней и изготовлением вина, и они за эти годы переняли многое из высокой культуры Калимшана. Ташултцы (как известны жители столицы) теплы, приветливы к незнакомцам, и многие из них говорят на иностранных языках. Однако, отношения в меньших поселениях сельских областей быстро изменяются.

Большинство чалтан, лизардфолков и шаарцев, живущих в Ташаларе - рабы, купленные на иностранных рынках. Но рабы составляют лишь небольшой процент от полного населения, несмотря на готовность ташаларских торговцев торговать разумной жизнью. Большинство ташаларской рабочей силы - обыватели на полях, рощах или на виноградниках, хотя некоторые работают моряками, корабелями, парусниками и снабженцами. Богатые торговые семейства нежатся в показушных дворцах, разделяя свое время между сельскими поместьями (большинство из которых включают поселки прямо за стенами вилл) и элитными районами Ташулты. Охота - популярный спорт среди торговой знати, и самые brave охотники разыскивают себе в качестве трофеев смертельных жителей Черных Джунглей (хотя при этом забираются и на север от Промежутка Ташан).

Торговцы Ташалара защищают свою страну флотом быстрых кораблей, большинство из которых подпадают под влияние консорциума агрессивных торговцев, известного как Рундиин. Эта группа, базирующаяся в Ташулте, по сути контролирует правящую ташаларскую олигархию и доминирует над всей торговлей в Ташалар и из него. Несмотря на потерю своей монополии на перевозки в Сияющем Море, Рундиин также доминирует над перевозками калишитов через недавно восстановленное товарищество с Рыцарями Щита, скрытной организацией шпионов, действующей в Амне, Калимшане и Тетире.

Главные географические особенности

Ташалар - очень разнообразный регион, поддерживающий самые различные географические особенности.

Мыс Талат: Этот приметный мыс известен своими высокими утесами и жестокими потоками, подвергающими опасности любой корабль, посмеявшийся сунуться в окрестные воды. Эти вздымающиеся волны вызываются столетним подземным проходом, известным как Безумие Лабранда (см. ниже), и все штурманы Побережья Таштана обходят этот мыс стороной.

Горы Делфин: Восточная шпора северных Гор Хазур, к востоку от Промежутка Ташан, известна в местном масштабе как Горы Делфин. Номинально формирующие восточную границу Ташалара пики этой гряды - демесн племени вспльничных каменных гигантов. Из своих огромных скальных особняков, расположенных на отдаленных пиках, они обменивают драгоценные камни на прекрасные вина, и доступ к древним руинам и знаниям змеенарода - на мясо драконов-черепах.

Горы Хазур: Горы Хазур формируют естественную границу между Ташаларом, Тиндолом и Черными Джунглями. Рассеянные золотые и железные шахты в северо-западных Горах Хазур производят достаточно полезных ископаемых для поддержания экономики и Ташалара, и Тиндола. Шахты на северных и восточных склонах используются ташаларцами, в то время как находящиеся на южных и западных склонах принадлежат маленьким общинам золотых дварфов-тиндолезов. Группы саламандр периодически появляются из покинутых дварфских шурфов, ведущих вниз, в Сжигающую Трещину в Подземье, под Джунглями Чалта. Солдаты из Тиндола патрулируют западные склоны южной половины гряды, в то время как по восточным склонам рыскают племена юань-ти Се'Сехен и Дженестас из Черных Джунглей. В центре гряды глубокие шахты ведут вниз, в глубины, доставляя взрывы свежего воздуха к подземному водному пути, известному как Безумие Лабранда.

Безумие Лабранда: В Году Исхлестанного Ублюдка (336 DR) халруанский волшебник по имени Лабранд завладевает Короной Гор, древним артефактом, который сейчас носит Валамарадэйс, Драконья Королева Серебряных Кордонов. Он использовал силы короны, чтобы высечь подземный водный путь от оконечности Мыса Талат к истоку Тингулфа в Тиндоле. Воздушные шахты усеивают туннель с неравными интервалами, выходя в высоты западных Гор Хазур (включая дно одного старого карьера).

Чего именно пытался достичь Лабранд, высекая туннель - непонятно, хотя большинство подозревает, что он намеревался создать прибыльный торговый маршрут между Сияющим Морем и Великим Морем, отменяющий потребность в долгом морском путешествии вокруг Рога Чалта. Независимо от того, чего хотел Лабранд, его проход стал домом живущим в воде юань-ти племени Ссерадесс и куо-тоа Гаттулгуапула (город-государство в среднем Подземье, расположенный на полпути между Сияющим и Великим Морями и между Огненными Землями и Змеинными Глубинами). Если целью Лабранда были легкие перевозки - он ошибся, поскольку жестокие потоки, бушующие в туннеле из-за наличия воздушных шахт, делают его почти непроходимым для кораблей. Кроме того, вздымающиеся воды, выхлестывающие из прохода, также делают навигацию вокруг Мыса Талат и около истока Тингута чрезвычайно опасной.

Бассейн Ташалара: Бассейн Ташалара находится в сердце Побережья Таштана, окруженный Горами Хазур. Усеянный рощами оливковых деревьев и виноградников и благословенный теплой и солнечной погодой, Бассейн Ташалара - прекрасная и плодородная долина. Помимо Ташулты, бассейн поддерживает несколько маленьких земледельческих деревень в центральной долине и несколько больших торговых поместий, большинство которых расположено рядом с окрестными пиками и вдоль северного побережья. Большинство коренных монстров области давно уже было вырезано или вытеснено на юг, в Черные Джунгли, хотя агенты юань-ти скрываются в большинстве общин. Периодические вторжения чешуйчатой и бесчешуйной нежити, появляющейся из множества курганов, усеивающих регион - возможно, величайшая из угроз безопасности, но из таких курганов зачастую извлекают древнее оружие после того, как их прежние обитатели отправляются на покой.

Промежуток Ташан: Промежуток Ташан, со своими низкими, покрытыми джунглями пиками, отделяет Горы Делфин от остальной части гряды Хазур. Эта секция Черных Джунглей - фактически тропический лес, вечно укрытый мглой. Все путешественники, движущиеся между Бассейном Ташалара и Морем Лапал, должны пройти через Промежуток Ташан, так как окружающие его горы слишком грубы и круты для прохода. Эта секция гор - дом маленького племени туманных гигантов, давно союзничавших с племенем Се'Сехен. Логовище гигантов - в руинах безымянной крепости, построенной тысячелетия назад, в период войн между юань-ти и куатлами.

Важные места

В Ташаларе есть несколько мест, представляющих интерес для авантюристов.

Аббатство Таринда: В горах к востоку от Промежутка Ташан последователи Селунэ основали в великой естественной пещере подземное аббатство. В центре пещеры - Пруд Лунный Столп, находящийся непосредственно под великой естественной шахты, выходящей к небу наверху. Боковые пещеры ведут в Подземье, и опасные монстры иногда появляются из глубин, нападая на последователей Лунной Девы. Пруд Таринда, как считают, имеет много магических сил, и вода, взятая из него, сохраняет свойства лунной вытяжки (см. "Магию Фаэруна") по крайней мере в течение дня.

Много паломников из города Саммареш путешествуют в аббатство и обратно, несмотря на опасности, преследующие их в таких вылазках, и на потребность войти в Ташалар из Лапалии. Из-за популярности этих путешествий последователи Лунной Девы основали ряд путевых станций по дороге, нитью выходящей через горы. Паломникам предоставляют свободный проход по тропе, но другие должны выплатить маленькую пошлину. Тропа поворачивает на юг и прямо за аббатством ведет в Черные Джунгли, но эта часть тропы не поддерживается и охраняется юань-ти племени Се'Сехен.

Склеп Антилара: Антилар, легендарный Архимаг Унтисцера, избежал разрушения своего города Империей Шуун в Году Расточительной Гордости (285 DR) и сбежал в секретное логовище в горах к западу от Промежутка Ташан. Там он стал личем, работая в секрете для контроля торговцев Ташулты.

В Году Смеющегося Мертвеца (1056 DR) Антилар внезапно вновь появился на улицах Ташулты и разоблачил в ведущем олигархе скрытое отвращение юань-ти. Битва заклинаний в результате этого убила отвращение и вывела из строя лича, хотя его филиakterию так и не нашли. Прежде чем лич смог вновь пробудиться, его тело был заточено в массивный бронированный металлический "гроб для лича" и отправлено на север, для изучения старшими священниками Черепопиля в Тулмоне. Но гроб никогда не достиг Миркулитского Тайного Совещания Погибели. Вместо этого это прошел через много рук, пока не осел в запасах Тостина Алаэртмауга, молодого взрослого самца ргутного дракона, устроившего свое логовище в глубинах Эверлейка, в сердце Эвермурз. Там он находится и по сей день, все еще неоткрытый.

Сегодня многие авантюристы ищут легендарный Склеп Антилара, надеясь вернуть *кожи заклинаний Мхайршаулка*, которые, по слухам, он содержит. Возвращались немногие, если таковые вообще были. Некоторые полагают, что Антилар может издали проявляться как привидение, и что он периодически возвращается для гарантии того, что его логовище останется непо потревоженным.

Дом Объятий Ночи: Этот укрепленный дворец-храм возвышается над остальной частью Ташулты со своего местоположения на западном хребте калдеры города. Дом Объятий Ночи - в настоящее время выдающийся храм Леди Яда на Фаэруне. Возглавляемый с Леди Погибелью Талаэрой Индлерит (СЕ женщина ташултский человек клерик Талоны 12/божественный ученик Талоны 10), Дом защищен армией охранников в черных масках, которым помогают горгульи и големы. В его скрытых глубинах Жрицы Ночи Леди делают яды, микстуры, распространяющие болезнь, и противоядия к тем и другим, которые они продают по высокой цене. Агенты Объятий Ночи совершают путешествия по богатым домам, имениям дворян и королевским дворам по всему Фаэруну, изображая из себя поставщиков прекрасных вин и духов. Однако, их истинная цель - секрет. Многие из жриц, используемых для этого, балуются местной политикой (и любят жить) ради развлечения.

Дом Всевидящего Шара: После того, как Саврас был выпущен из *Скинтра Савраса*, это древнее здание на восточном хребте калдеры Ташулты восстановило превосходство, которое оно когда-то удерживало среди храмов Всевидящего. Этим протяженным комплексом управляет Фарсир ("Дальнезидец", LN мужчина ташултский человек клерик Савраса 6/прорицатель 10/мистический теург 10), возможно, самый мощный прорицатель на Фаэруне после Залаторма, Короля-Волшебника Халруаа. Будучи домом более чем тысячи ученых, храм размещает Колледж Предсказания, Небесную Обсерваторию и Библиотеку Окончательной Истины. Многие из устройств наблюдения, используемых на Фаэруне, и немало более-менее новых тайных заклинаний предсказания, были сконструированы или разработаны в этом храме.

Прокалит: Руины Прокалита, основанного в Году Отдаленного Грома (16 DR), лежат у подножия Гор Делфин, глядя на Дельфиний Залив. В своем расцвете Прокалит управлялся чередой королей, многие из которых были поставлены Империей Шуун или правящими олигархами Ташалара. Он был разрушен управляемыми колдовством штормами во время Ярости Волшебников в Году Присяги Меча (1142 DR). Некоторые исследователи приходят в руины в поисках Провидца Прокалита (см. выше), таинственного мудреца-прорицателя с почти энциклопедическими знаниями Мхайршаулка, Змей и историй и магии змеенарода. Искатели сокровища соблазняются рассказами о *Палочке Ауглада*, уникальном скипетре нетерезов, который, как считают, скрыт в городе Насаной Мелнуткуэл, бывшей Магистром с 293 DR по 297 DR, а также - возлюбленной Ауглада.

Существует *Палочка* или нет - неизвестно, но в руинах Прокалита все еще есть достаточное количество сокровищ, а также большое количество изгнанников, объявленных вне закона, провозгласивших свои права на руины.

Ташулга (метрополис, 51,522): Город Скользящих Лоз находится в центре Побережья Таштана, прямо в середине Бассейна Ташалара. Построенный на внутренних склонах затопленной калдеры, служащей городской гаванью, Ташулга - естественный порт, богатый коммерческий город и столица Ташалара. Штормовая Стена - узкий изогнутый остров - защищает гавань от штормов Сияющего Моря. Твердыня Штормовой Стены идет вдоль горного хребта острова, защищая гавань от пиратских набегов и от атак с моря. Глубины гавани Ташулты недостижимы, и затопленные лавовые кратеры древнего вулкана идут вниз, в Змеиные Глубины (см. выше).

Весь горизонт Ташулты - сооружения, тянущиеся по горным хребтам древней калдеры. На западе находится храм Талонны, известный как Дом Объятий Ночи, а к востоку стоит Дом Всевидящего Шара, храм Савраса. По южному гребню стоят особняки коммерческой элиты Ташулты, а под ними - меньшие дома ташултцев средних и низших классов. Вообще, близость к гавани расценивается как знак низкого статуса.

Столица Ташалара - общепринятый порт для посетителей Чалтского Полуострова, потому что только здесь местные жители изучают много иностранных языков. Ташултцы любят подшучивать с иноземцами, обычно - с помощью невероятно пряной еды. Поскольку народные массы постоянно боятся вторжения юань-ти, змей любого вида и большинство других рептилий немедленно убивают.

Региональная история

Ташулга и Ташалар были изначально заселены земледельцами-лапалами из Лапалии и торговцами-калишитами в Году Обильного Вина (583 DR). Ташалар быстро рос, конкурируя со своим восточным соседом в богатстве, благодаря своим прибрежным виноградникам и оливковым рощам, хотя оба царства сосуществовали вполне мирно. В Году Сжимающего Сумрака (-375 DR) грузный крысый корабль калишитов распространил Имперскую Чуму по всем портам Сияющего Моря, вычистив более половины населения Ташалара. Таким образом, когда Ссет основал Змеиную Империю в Году Прорвавшихся Склепов (-304 DR), человеческое сопротивление против недавно возродившегося змеенарода было слабым и дезорганизованным. К Году Змей под Солнцем (-189 DR) армии лизардфолков Змей завоевали весь Ташалар, и большинство богатых экспатриантов-калишитов сбежало обратно на свою родину.

После исчезновения Ссета в Году Грез (10 DR) борьба среди племен юань-ти позволила поработенным ташаларцам свергнуть своих сатрапов-юань-ти и вытеснить племя Се'Сехен из Ташалара за последующие десять лет. Затем возродившиеся ташаларцы пошли в восточном направлении, один за другим освободили Таштан Морского Бриза. В Году Присвоенной Власти (34 DR) Олигархи Ташулты провозгласили Конфедерацию Таштана и заявили доминион от городка Нарубел до Полуострова Шейр, плюс все прибрежные земли Сияющего Моря между ними. Разнообразные лапалианцы, калишиты, чалтане и шаарцы, живущие в этих областях, стали все вместе известны как ташаланцы.

В течение двух столетий корабли торговцев Таштана бороздили теплые воды Озера Пара и Сияющего Моря, делая своих владельцев жирными и богатыми. Этот период процветания подошел к концу во время господства Ергита Клавулгруна в качестве Магистра (с 276 DR по 278 DR), когда "Убийца Королей" вырезал почти дюжину торговых лордов ташаларских городов и окрестных земель. Кризис лидерства в результате этого оставил Таштан плохो подготовленным к требованию Куисары Шууна V (с 281 DR по 300 DR), чтобы каждый из Городов Морского Бриза разместил по легиону имперских отрядов. Неудачное восстание в Унтисцзере в Году Расточительной Гордости (285 DR) было для куисара поводом начать давно планируемую Ташаларскую Кампанию.

После разрушения Унтисцзера в качестве демонстрации имперской мощи отряды куисары быстро поставили военных губернаторов в каждом из городов вдоль побережья Таштана. Пределы Империи Шуун в это время расширились на запад, в дикие земли Тиндола, давно уже занятые людьми-варварами племени Тингут и определенными враждующими племенами лизардфолков (свободно управляемыми служителями племен юань-ти из Змей). Войны Ящерниц в Тиндоле отметили собой конец Ташаларской Кампании и резко уменьшили численность лизардфолков в центре Чалтского Полуострова.

После смерти Куисары Шууна V в Году Ушедшего Солнца (300 DR) сатрапы Шуун управляли большей частью Тиндола, Ташаларом, городами Лапалии и всеми крупными поселениями Шаара на восток аж до Лендрайза. Устойчивый поток дани тек на запад и на север в казну Шуначи. Менее столетия спустя Империя рухнула из-за небрежного господства Куисары Шаани (с 367 DR по 427 DR), оставив сатрапов Шууна почти независимыми. Из всех южных владений Империи Шуун лишь Ташулга осталась строго лояльной, в значительной степени потому, что жена правящего сатрапа была младшей дочерью Шаани. Несмотря на все более и более нестабильную ситуацию, торговля все еще текла между Чалтским Полуостровом и сердцем Империи на севере, в значительной степени благодаря союзу обособившихся в Тетире и Калимшане Рыцарей Щита с местной ташултской торговой корпорацией, известной как Рулнадин.

Когда Империя Шуун пала в Году Кулака Корри (450 DR), быстрая смерть правящего вицероя Ташулты и его надменной жены-Шуун отменила собой возвращение ташаланцам независимости. Поддержанные Рулнадином, торговцы Ташулты быстро сформировали правящую олигархию для управления Ташаларом и удержания мира. Вскоре после этого, возмущенные усилиями Рыцарей по перехвату власти над Рулнадином (и, следовательно, над Ташаларом), лидеры ташултской фракции выступили против Рыцарей и потребовали разорвать все связи между группами. Большинство осталось с Рулнадином.

Затем ташултский торговый консорциум, ставший известным как Рундин, начал вымогать деньги за защиту с кораблей, приплывающих в Сияющее Море. На всех, кто сопротивлялись, "по странному совпадению" нападали пираты независимого города-государства Нарубел, тайно финансируемые Рундином. К Году Ползучей Лозы (502 DR) Рундин установил монополию на всю торговлю, проходящую через порты Калимшана и Чалтского Полуострова, а также на всю работорговлю по южным берегам Сияющего Моря.

Поддержанное Рундином правление богатейших торговцев Ташалара продолжалось столетиями, хотя Ярость Волшебников на некоторое время пошатнула статус-кво в Году Присяги Меча (1142 DR). В Году Уздечки (1349 DR) Арфистам удалось убить трех лидеров Рундина и пятьдесят их меньших агентов. Этот "Вероломный Удар" нарушил монополию Рундина в Чалте и Калимшане, но не тронул сердце организации в Ташулте. Сегодня поддерживаемые Рундином торговые корабли все еще доминируют в движении по Сияющему Морю, но столетняя монополия Рундина на подобные перевозки и на контроль над портами калишитов была разрушена.

Стремясь вернуть контроль над портовыми городами Калимшана, а также Лапалии и над городами Озера Пара, не так давно Рундин начал играть более активную и видимую роль в делах региона. Для этого правящий Иршелем (лидеры Рун-

диина) вновь сковали свой старый союз с Рыцарями Щита. Совершив беспрецедентное вероломство, Рундиин также заключил торговый договор с юань-ти племени Се'Сехен и допустил нескольких юань-ти в свои низкоранговые ряды.

Заговоры и слухи

Нестабильная торговая ситуация в Ташаларе может вызывать множество возможностей для приключений.

Обеспокоенные наблюдения: У духовенства Дома Всевидящего Шара есть давняя конкуренция с Домом Объятий Ночи, и оно часто работает для выявления злых схем жриц Талоны. Однако, в недавние годы прорицатели храма обнаружили намеки на большую опасность, назревающую в соседних джунглях, так что они наняли авантюристов для их исследования. Разгадка - в том, что племена юань-ти Змей, возглавляемые племенем Се'Сехен, недавно начали появляться после столетий сна. Поощренный обнаружением Ссета в течение Времени Неприятностей и последующим поражением связанного и дремлющего бога, змеенарод теперь стремится вернуть свой древний домен. Ради этого они просочились в города Чалтского Полуострова, один за другим, и взяли тайный контроль над их деятельностью.

ТИНДОЛ

Столица: Тиндар

Население: 1,263,413 (люди 87% [чалтане 55%, ташаланцы 45%], золотые дварфы 7%, куо-тоа 3%, лизардфолки 2%, юань-ти 1%)

Правительство: Совет Городов

Религии: Дварфский пантеон (золотые дварфы), Саврас, Скуамата Черный (Ссет [ныне Сет]), Талона, Убтао, Амберли

Импорт: Зерно, вино, лес.

Экспорт: Золото, железо, дары моря, тропические плоды и овощи, оружие.

Мировоззрение: LG, LN, N, NE, CE

Царство Бегущих Вод охватывает собой весь Бассейн Тиндола. Его земли окружены Горами Хазур на востоке и севере, Горами Тчинг к северо-западу и Горами Санрач на западе. В сердце Тиндола находится Тингулф, большой укрытый залив, питаемый шестью крупными реками и выходящий в Великое Море. Ровные земли Тиндола покрыты высокой травой и рассеянными садами, а в Горах Хазур есть производительные жилы золота и железа, достаточные для удовлетворения местных потребностей.

Жизнь и общество

Царство Тиндол разделено разногласиями по географической, расовой, этнической, классовой и политической линиям. Северный город Нарубел почти независим, и северо-западная треть страны - часть Тиндола лишь по названию. Лизардфолков здесь только допускают, а куо-тоа и змеенарод убивают, едва увидев. Золотые дварфы Гор Хазур считаются автономными, так что у них нет голоса в управлении царством в целом. Человеческое население разделено на две этнические группы: ташаланцы и чалтане. Гутланд, как известен восточный берег Тингулфа, беден и отстал. Находясь под властью чалтан, он остается полуавтономным. Западная половина королевства богата и находится во власти этнических ташаланцев. Каждый из крупных городов получает один голос в правящем совете. Так как ташаланцы в большинстве во многих городах, они по сути управляют царством, несмотря на свой статус меньшинства в населении в целом.

Верховые животные в Тиндоле почти неизвестны, так что транспортировка обычно производится лодками или пешком. Бесконечные битвы идут в Горах Хазур между золотыми дварфами и куо-тоа, а юань-ти постоянно проверяют защиту Тиндола изнутри и извне. Среди человеческих жителей царит необузданная офеофобия, и вечная бдительность против змеенарода - культурная норма. Большинство чалтан поклоняется горстке темных сил (типа Талоны и Амберли) и номинально почитает Убтао. Ташаланцы имеют такую же веру, как и их кузены из Ташалара, но обычно предпочитают успокаивать темных богов, обращаясь к церкви Савраса за ответами на тайны жизни.

Главные географические особенности

Разнообразные географические особенности Тиндола обеспечивают богатую окружающую среду для его столь же разнообразных народов.

Промежуток Долсел: Покрытые джунглями пики Промежутка Досел отделяют более высокие Горы Гутх от остальной части цепи Хазур. Подобно Промежутку Ташан на севере, эта секция Черных Джунглей - фактически тропический лес, постоянно укрытый мглой. Все путешественники, перемещающиеся между Бассейном Тиндола и Морем Лапал, должны пройти через Промежуток Долсел, так как окрестные горы слишком жестки и круты для прохода. Воины-тиндолезы постоянно патрулируют западный конец промежутка, отгоняя любого, кто пытается войти в их королевство по этому маршруту, а юань-ти племена Дженестас столь же внимательно стоят на страже со своего конца.

Помимо бродячим отрядам резвунов^{ММ2}, Промежуток Долсел - дом жажущих багровых смертей^{ММ2}. Эта жадная нежить - замученные духи лапалских рабов, вырезанных много столетий назад при мерзкой церемонии юань-ти. Теперь они охотятся на змеенарод, на людей и на другие разумные расы без разбора, хотя они всегда сначала нападают на юань-ти, если у них есть выбор. Защитники Тиндола хорошо знают опасность, которую представляют собой эти монстры, все же они не трогают их, считая их еще одним барьером от юань-ти.

Горы Гутх: Промежуток Долсел отделяет самую южную шпору Гор Хазур от остальной части цепи. Эти низкие, густолесистые пики - дом к колоний кровавых обезьян^{ММ2} и групп гираллонов. Легенды говорят, что где-то в этих горах есть Город Обезьян, но никогда не появлялось свидетельств того, что он действительно существует. (По правде говоря, единственный "Город Обезьян" - Сс'иин'тия'саминасс в Черных Джунглях).

Гутланд: Восточные берега Тингулфа известны как Гутланд. Этот термин датируется эрой (с -1732 DR по -189 DR), когда население лизардфолков западного Бассейна Тиндола раздулось настолько, что человеческое племя Тингут было вынуждено отойти к своим самым восточным владениям. Племя Тингут теперь распространилось по всему Тиндолу и Самарачу,

отчасти благодаря диктату юань-ти в течение правления Змей, но Гутланд остается их наследственной родиной. В этом регионе чалтане составляют 92% всего человеческого населения.

Гутланд усеян разрозненными поселками, каждый из которых окружен обильными садами манго, папайи и ананасов. Делселар - единственный город сколь-либо приметного размера, и его жители намного беднее, чем народ, живущий в других местах Тиндола. Восточная граница Гутланда сильно укреплена, и ее наблюдательные башни стоят вдоль предгорий Гор Хазур и Гутх, а также на западном краю Промежутка Долсел.

Река Долсел: Река Долсел - сердце коммерции в Гутланде. Рождаясь в сердце Промежутка Долсел, она в конечном счете впадает в Тингульф. Медленные плоскодонки транспортируют тоавры по этой широкой, мирной реке на рынки Делселара. Время от времени плавучие змеи (и живые, и нежить) появляются из Черных Джунглей, охотятся на неосторожных. Местные сказания правильно приписывают их атаки юань-ти.

Река Гутх: Река Гутх отмечает северный край Гутланда. Рождаясь в сердце Гор Хазур и бегущая в Тингульф, Река Гутх судоходна лишь на несколько миль выше места впадения. Никакие мосты не пересекают этот водный путь, и единственный брод лежит в той точке, за которую не может пройти большинство лодок.

Золотые дварфы Гор Хазур высекали крутую тележную дорогу вдоль северного берега реки, и на ней всегда можно увидеть их телеги, ведомые мулами. Дварфские наблюдательные посты, высеченные в утесах над дорогой, охраняют реку по всей длине. Так как Крепкий Народ не может выделить достаточно своих членов для содержания всех наблюдательных постов полностью укомплектованными, много людей (обычно чалтане низших классов из Гутланда) находят себе выгодную занятость в командах охраны тропы, возглавляемых дварфами.

Река Гур: Река Гур пузырями выхлестывает из глубин восточных Гор Санрач, изгибается вдоль подножия Прохода Сормарл и наконец впадает в Тингульф. До отделения Самарача от Тиндола движение лодок по Реке Гур было плотным. Товары всех видов переправлялись вверх по реке, к Проходу Сормарл, где они перегружались на фургоны и отправлялись на запад. Сегодня эта река намного тише, и маленькие поселения, когда-то усеивавшие ее северный берег, находятся в неважном состоянии.

Река Лундет: Также известная как Каскады, это очень короткая и дикая река рождается в западных Горах Хазур и резко падает в Тингульфа серией маленьких водопадов. Хотя жители Лундета и освоили устье реки, установив ряд водяных колес, большинство потока остается в прудах фоссергримов^{ММ2} и в раскатах гaleb дар. Говорят, что где-то у вершины каскадов живет иерофант Дезелина Золотой Орел (N женщина чалтский человек друид 12/иерофант 5), гарантируя их святость.

Река Салбан: Река Салбан рождается из подземного источника в сердце восточных Гор Санрач, течет по глубинам гряды и затем появляется с утеса высоко над полями западного Тиндола, образуя высокий водопад, известный как Пороги Салбан. В своих нижних пределах Река Салбан широка и медленна и обычно полна тяжело груженых шаланд с продукцией местных ферм, отправляемой на рынки в Тиндар.

Согласно легенде, боковой проход, уводящий от главного потока, ведет к шахтам Селгола и оттуда - к Огненным Землям под Джунглями Чалта. Многие искали этот секретный путь, но никто не возвратился, чтобы что-то рассказать.

Река Тчинг: Река Тчинг и Река Лундет - две единственных "диких" реки, остающиеся в Бассейне Тиндола. Эти два водных пути испытывают недостаток торгового движения и поселений по берегам, которые есть на других тиндолезских реках. Сформированная слиянием ручьев, рождающихся в Горах Тчинг, Река Тчинг впадает в Тингульф между Лундетом и Тиндаром. Плавная река в нескольких местах по своей длине сменяется застойными болотами, а ее устье формирует дельту в несколько миль в поперечнике.

Оставшиеся племена лизардфолков Тиндола скрываются вдоль этой реки. Соседи-люди допускают их, пока они ограничивают свои действия лишь непосредственными окрестностями реки, но отношения не сердечны. Эти лизардфолки находятся в постоянном секретном контакте с племенем юань-ти Ссерадесс и регулярно переправляют сообщения и товары между Тингулфом и Нарубелом от имени своих змеиных владык.

Горы Тчинг: Эта изолированная гряда в северо-западном Тиндоле возвышается между Горами Хазур и Санрач и смотрит на Побережье Таштана. Горы Тчинг в значительной степени лишены живой природы благодаря присутствию руха хаоса^{ММ2}, устроившего логовище на вершине продуваемого ветрами пика. Это колоссальное пернатое нападает практически на все, что вступает в окружающую область, и, как известно, нападало на корабли, рискнувшие подобраться слишком близко к берегу.

Тингульф: В сердце Тиндола находится Тингульф, Y-образный залив. Его мелкие мерцающие воды скрывают изобильную морскую жизнь. Кроме того, многочисленные юань-ти племени Ссерадесс устроили свои дома в глубинах Западного Тингульфа, примерно в 10 милях к югу от Тиндара. Там они построили Кхасс'инсару, коралловую крепость, практически незаметную даже для тех, кто знает, что она там есть. Другие юань-ти живут в туннеле, известном как Безумие Лабранда (см. выше). Все чаще налетчики-куо-гоа из Гаттулгула (см. Безумие Лабранда) стали нападать на маленькие поселения по берегам Тингульфа и на небольшие корабли на его водах.

Важные места

В Тиндоле есть многочисленные поселения людей и золотых дварфов, а также разнообразные места, важные для змеенарода.

Азтул (большой городок, 4,631): Этот непримечательный рыбацкий городок находится у подножия Гор Гутх. В последние годы сюда прибывают богатые тиндолезы - для того, чтобы устраивать охотничьи экспедиции за кровавыми обезьянами^{ММ2}, так как их меха стали символом положения в обществе среди элиты тиндолезов. Немало искателей сокровищ также посещают Азтул, влекомые историями о "Городе Обезьян" в глубинах горной цепи. Хотя такие истории все еще ходят, не было найдено никаких свидетельств того, что такой город когда-либо существовал в этих местах.

Делселар (метрополис, 76,412): Также известный на местном наречии как Долселар, Город Сочных Драгоценностей назван так из-за большого объема лакомых плодов, проходящих через его рынки. Делселар - не окруженный стенами городок 3 миль в длину, стоящий по южной набережной над Рекой Досел. Поскольку большинство его зданий лежит в пределах броска камня от края воды, для перевозки жителей и посетителей с места на место можно нанять бесчисленные плоскодонки.

В недавние годы агенты племени Дженестас сумели привести широкий спектр хищных змей в поля к югу от города, разместив множество различных подобных *симпатии* эффектов в пределах города для их привлечения. Все большее количество жителей Делселара страдает от атак змей и змееоборотней, но все усилия по предотвращению вторжений потерпели неудачу, прежде всего из-за узости и длины города.

Делтар (большой городок, 2,863): Дом сборщиков моллюсков, рыбаков и ныряльщиков, Делтар печально известен большим количеством затопленного, лежащего на расстоянии от берега. Во время штормов жулики выходят с фонарями, преднамеренно стараясь заманить корабли, направляющиеся в Тингулф. Из-за подобной практики местные глубины усыяны многочисленными останками от кораблекрушений. Во многих из них все еще есть утерянные сокровища - хотя бы потому, что большое количество водных монстров, устроивших в них свои логовища, сдерживают грабителей.

Гурдет (большой город, 17,991): Город на Сваях построен на большом острове в устье Реки Гур. Большинство его зданий стоит на столбах, приподнятыми над землей, и связано с соседними для поддержки при периодических наводнениях. Из-за этой необычной договоренности большинство дорог города пролегает под постройками и, таким образом, они всегда темны и затенены, даже в течение дня.

Подобно своим коллегам из Тиндара на другой стороне залива, правящие торговцы Гурдета весьма богаты, хотя многое из их богатства было нажито несправедливым путем. Тем, кто ходят по нижним дорогам города, советуют ходить вооруженными, а тех, кто смеет осуждать политику Гурдетского Бизантина, в лучшем случае ждет кинжал в спину.

Лундет (большой город, 23,791): Город Жужжащих Вод находится у подножия Каскадов, где Река Лундет приводит в действие ряд маленьких водяных колес. Эти устройства обеспечивают двигательную энергию для целого спектра технологических приспособлений, включая набор прессов, каждый из которых может штамповать до сотни мечей в день. Несмотря на пристрастие золотых дварфов, оружие, произведенное таким способом, весьма неважное. Такое оружие стоит на 10% дешевле своей нормальной цены, и ДС поломки - половина таковой для нормального экземпляра. Однако, усилия по улучшению процесса продолжают. В этом городе недавно осело небольшое количество экспатриантов-лантан, приведя с собой миссионеров - священников Гонда.

Нарубел (маленький город, 11,301): Номинально самый северный город Тиндола, Город Морских Змей находится в западном конце Побережья Таштана, у восточного края Джунглей Чалта. Город встроено в морские пещеры, избородившие стены маленькой естественной гавани, окруженной крутыми утесами. Нарубел провозглашает свои права на территорию, простирающуюся от восточного края Джунглей Чалта до Гор Тчинг и от северных склонов Гор Санрач до Сияющего Моря, хотя большинство этой земли - незаселенная дикая местность.

Основанный ташултскими торговцами, стремившимися разграбить Джунгли Чалта, в Году Вырезанных Утесов (29 DR), ныне Город Морских Змей - независимый город-государство, управляемый чистокровными юань-ти племени Саурингар. Когда город был в руках людей, сухопутная торговля текла на север - от Тиндара у пристаням Нарубела, минуя опасные моря вокруг Джунглей Чалта. Но Саурингар, приравнившись в Бассейн Санрач в Году Псов (293 DR), пришли к власти в Нарубеле, вступив в союз с нагами-духами Чалтенгара. Наги преднамеренно изолировали город от остальной части Тиндола, устраивая целенаправленные атаки на сухопутные караваны со стороны племен птерифолков. Эти постоянные атаки завершили движение караванов более столетия назад.

С тех пор Город Морских Змей стал домашним портом для большинства пиратов, бороздящих Сияющее Море. Все усилия собрать антипиратскую флотилию из флотов Ташалара, Лапалии и Калимшана закончились ничем - в значительной степени благодаря напештываниям агентов юань-ти при дворах этих царств и влиянию Рундина. В качестве оплаты за давнюю службу, которую сослужили птерифолки и их лидеры - наги-духи, доля от каждого груза, захваченного пиратами Нарубела, посылается в Чалтенгар в качестве дани.

Псамма (маленький городок, 1,936): Этот речной городок лежит вдоль южного берега Реки Гур, почти в центре треугольника портов Делтар и Гурдет и городка-крепости Самагард. Кроме своей роли местного торгового центра, Псамма известна тем, что лежит под ее улицами. Два десятилетия назад при рытье нового колодца обнажился ряд естественных пещер, которые юань-ти давным-давно использовали в качестве гробниц. Первые исследователи принесли горстку змеиных артефактов, но муниципалитет быстро запретил любые дальнейшие исследования. Однако, несмотря на постоянное присутствие вооруженных охранников, блокирующих вход в шахту колодца, небольшое количество таких безделушек продолжает поступать на поверхность для продажи, что предполагает, что втайне были выкопаны еще один или несколько входов.

Самагард (большой городок, 4,106): Построенный поперек Реки Гур от маленькой твердыни, защищающей восточный конец Прохода Сормарл, Самагард - единственное поселение тиндолезов, в котором самарачские торговцы могут обменять свой товар на звонкую монету или на другие товары. Когда-то немало торговли текло по проходу туда, где был тогда западный Тиндол, но нынешняя торговля - лишь частица того, что было. Однако, торговцы Самагарда зарабатывают приличную сумму, поставляя своим соседям на западе торговые товары по непомерным ценам. Без ведома любой из стран юань-ти успешно поставили несколько агентов достаточно высоко в рядах местных торговых консорциумов. Их первичная миссия состоит в том, чтобы изучить примерные слабости обеих стран, наблюдая, что каждая из них стремится получить при торговле, но также они работают и для усиления напряженности отношений между двумя царствами, чтобы не дать им объединиться против общего противника.

Тчингулт (большой городок, 3,413): Некогда путевая станция на дороге от Тиндара к Нарубелу вдоль берега Реки Тчинг, Тчингулт пришел в запустение, когда торговля по маршруту снизилась, и в области стал охотиться рух хаоса^{MM2}. Ныне этот разрушенный городок населяют лишь люди, объявленные вне закона, и маленькие банды лизардфолков. По крайней мере три крупных банды и куча мелких соперничают за контроль над улицами, и по ночам между ними разгорается война. В течение дня кое-как работает несколько открытых рынков, предлагая всем и каждому изделиям, незаконные в остальной части Тиндола. Однако тем, кто собирается посетить такие базары, стоит хорошо подготовиться к защите.

Тиндар (метрополис, 98,662): Этот протяженный, не окруженный стенами город был построен на болоте. Окружающий луга и соседние воды раскинулись под сияющим солнцем, словно одно гигантское всеохватывающее море. Вкупе с достаточно низкими постройками это дало Тиндару его прозвище - Город в Волнах. Находящийся во власти богатых тиндолезов ташултского наследия, Тиндар - главный торговый центр Бассейна Тиндола и зачастую последний из портов, в который заходят корабли, идущие на запад, вокруг Рога Чалта.

Каждый крупный шторм слизывает портовый район города, и самые новые постройки находятся на его северной стороне. Таким образом, большинство "Старого Тиндара" ныне лежит под волнами. Хотя авантюристы время от времени пытаются разграбить затопленные руины, большинство их не возвращается. Основная часть исчезновений относится к юань-ти, обыскивающим руины ради любого преимущества, которое они могут получить в своей тайной битве для возвращения Бассейна Тиндола.

Региональная история

Некогда считавшиеся частью Мхайршаулка, центральные джунгли областей, ныне провозглашенных частью Самарача и Тиндола, были в значительной степени покинуты юань-ти около -24,000 DR в течение их столетней войны с куатлами (см. Змеи, выше). Тысячелетиями после этого джунгли центра полуострова оставались в стороне от дикой живой природы и от отдельных представителей змеенарода (юань-ти или куатлов), сколачивавших свои недолговечные домены.

В конце великой ведомой куатлом миграции человеческих племен с континента далеко на юго-западе в -2809 DR центральные джунгли бассейнов Санрача и Тиндола были заселены племенем Тингут (см. Змеи, выше). Столетия спустя племена Лапал, жившие рядом с Морем Лапал, наконец сбежали от своих владык-юань-ти, и змеенарод был вынужден ввозить племена рабов-лизардфолков из Великого Болота Ретилд на востоке. По достижении берегов Моря Лапал многие из этих лизардфолков сбежали или были выпущены на территорию Тингута. Это привело к столетиям стычек между людьми и лизардфолками, в конечном счете урезавшим обе группы до варварских племенных анклавов. Через некоторое время Тингут были вынуждены уйти со своих западных территорий, уступая многое из того, что ныне является Самарачем и западным Тиндолом, лизардфолкам, которые затем расширились и в Джунгли Чалта. Такое разделение территории географически изолировало жителей Гутланда от остальной части мигрирующих племен, обосновавшихся в Джунглях Чалта. Таким образом, когда вспыхнула великая война между племенами Табакси и Эшоу (с -438 DR по -122 DR), изолированные Тингуты Гутланда оказались единственными чалтанам, не полностью поглощенными Табакси и не управляемыми из столичного города Мезро.

В Году Разбитых Приютов (-289 DR) Тингуты были поработены юань-ти племен Ссерадесс и Саурингар и рассеяны по всему Тиндолу, который в это время включал в себя земли, ныне принадлежащие Самарачу. Их освободили в Году Псов (293 DR), когда солдаты Империи Шуун победили племена лизардфолков, бившиеся с Тингут в Войнах Ящериц ближе к концу Ташаларской Кампании. Племя Ссерадесс осталось нетронутым в глубинах Тингулфа, а Саурингар сохранило свои владения в глубинах Самарлога. Однако, без своих армий лизардфолков ни одно из племен юань-ти не посмело продолжать открытое правление.

В последующее десятилетие череда сатрапов Шуун несла Тингут цивилизацию, и многие из аборигенов нашли себе занятие - лишать Бассейн Тиндола ценного красного и тикового дерева и отправлять его в сердце Империи. В течение этого периода многие ташаланцы мигрировали с Побережья Таштана на юг, заселяя ничейные территории к западу от Тингулфа. Они взяли под свой контроль торговлю древесиной, в то время как чалтане сохранили свое первенство в восточной области, известной как Гутланд.

После того, как Империя Шуун рухнула в Году Кулака Корри (450 DR), тиндолезы впервые за столетия обрели независимость, хотя и под тонким влиянием агентов юань-ти, просочившихся в коридоры власти. Совершенно случайно в Год Множества Змей (605 DR) незначительный скандал при королевском дворе Тиндола привел к разоблачению сотен проникших юань-ти, не исключая правящего монарха и его семейство. Весь Тиндол пал в анархию, и еще в течение месяцев после инцидента любой, в ком хотя бы подозревали наличие змеиной крови, моментально казнили бродячими бандами офеофобов. Эта гражданская война завершила монархию и вырезала тысячи невинных, но также и заметно уменьшила влияние юань-ти. К моменту ее завершения Западный Тиндол провозгласил себя независимым царством Самарач, и всей горные проходы и дороги нового царства было скрыты завесой иллюзии.

За столетия после Войны Разоблачения (с 605 DR по 606 DR) Совет Городов управлял Тиндолом и бдительно охранял его границы от змеиных нарушителей, не подозревая, что под водами в самом сердце царства скрывается племя Ссерадесс. Офеофобия все еще проявляется в периодических зачистках подозреваемого змеенарода, хотя большинство их скорее отгоняют, чем казнят. Торговцы-тиндолезы неплохо торгуют с Халруаа, Дамбратом, Ташаларом и (в гораздо меньшей степени) Самарачем. Однако, столетнее снижение во внутренней торговле полуострова от Тиндара до Нарубела уменьшило поток монет в казну царства, и Самарач - часть земель царства лишь по своему названию.

Заговоры и слухи

Офеофобия в Тиндоле так и не обуздана, и циркулирует много слухов о возможном присутствии змеенарода.

Отравленные воды: В городе Гурдет племя Ссерадесс отравило колодцы города растворенной версией микстуры, необходимой для создания зараженных (первичная Стойкость DC 5). Эта тактика создала горстку зараженных и многочисленных кровавых стражей, большинство которых были убиты местными полицейскими силами после кратковременного буйства. Хотя некоторые из зараженных уже были выявлены и казнены, несколько избежали обнаружения и теперь служат агентами юань-ти.

Другие владения

Регионы, перечисленные выше, включают лишь самые важные и мощные владения змеенарода. Другие области, где расы рептилианов так или иначе проявляют свое влияние, детализированы ниже.

Чалтенгар

Чалтенгар находится на востоке Джунглей Чалта. Эта узкая полоса тропического дождевого леса находится между Горамы Санрач и Пиками Луо (продолжение Пиков Пламени, протянувшееся в восточном направлении к городку Нарубел). Помимо рассеянных племен батири (гоблинов), насестов вивернов и нескольких банд диких дварфов, в Чалтенгаре есть одно из самых больших поселений птерифолков в Джунглях Чалта. Они селятся на склонах гор, глядящих на Чалтенгар, и предпочитают охотиться в джунглях и на северных равнинах Тиндола на востоке.

Каждое племя птерифолков подчиняется вождю - наге-духу. Эти и другие наги-духи ежегодно собираются на великом Совещании Духов, проводимом в глубинах Чалтенгара и возглавляемым трио ха-наг. Лишь юный самец-бронзовый дракон по имени Фелголос и последний Тонгамейр "Штормовые Зеклипания" Халаргот видели Совещание Духов и при этом выжили. Наги-духи (и, таким образом, косвенно и птерифолки) находятся в союзе с племенем Саурингар из Нарубела. Маленькие банды юань-ти регулярно путешествуют между Городом Морских Змей и Чалтенгаром, неся товары, захваченные пиратскими кораблями, часто заходящими в гавань Нарубела. Эта дань предлагается в качестве оплаты нагам-духам за их помощь в сохранении Нарубела изолированным от остальной части Тиндола в течение последнего столетия.

Илимар

Подобно легендарному Шандолару, разрушенный город Илимар разделен между двумя концами *портала*. Северная оконечность *портала* лежит в западных пределах Леса Галтмир, около южного берега Озера Длинной Руки. Это скопище руин - домен гигантских пауков и знати змеетельных ламий, происходящих от печально известной Нессмары, возвратившей *Магускипетр* и правившей в качестве королевы Вестгейта с 615 по 616 DR. Южная оконечность *портала* лежит на восточных склонах Муарогала (Восточной Стены Халруаа), к северу от Великого Болота Ретилд. Эта часть разрушенного города управляется кругом наг-духов, которых племена лизардфолков Великого Болота почитают как богов.

Тысячелетия назад Илимар был основан незначительным кланом саррукхов, члены которого служили поставщиками рабов для великих империй Исстоссеффил и Мхайршаулк. Три илимарских саррукха, бывших в анабиозе во время завоевания Дамбрата дроу, все еще лежат захороненным среди южных руин. Как лизардфолки уважают наг в качестве божественных существ, так и наги-духи почитают давно захороненных саррукхов как богов и терпеливо ждут их следующего пробуждения.

Кетид

Великое Болото Ретилд окружает восточную оконечность Стены Халруаа, отмечая собой западную границу Дамбрата. Его границы - границы Кетида, королевства лизардфолков, управляемого Королем Чассисом (СЕ мужчина король-ящер колдун 15), проницательным, немало путешествовавшим лидером. Чассис уникален среди лизардфолков, потому что он тайно приобрел и освоил по крайней мере три *халруанских небесных корабля* - кое-кто утверждает, что он использовал их для плаваний среди звезд.

Чассис посылает компании наемников-лизардфолков, известных как Служители Королевского Яйца, биться на отдаленных войнах, под предводительством своего полевого командира Сладдиса (СЕ мужчина лизардфолк боец 12). Совсем недавно Служители действовали в Войне Восстановления Тетира и в Джунглях Чалта. Члены этой компании демонстрируют некоторую инициативу, но односторонняя целеустремленность и интенсивное чувство собственности требуют сильного лидерства для достижения желаемых результатов. Чассис достаточно безразличен к судьбе своих Служителей, но он использует их таланты ради своей выгоды, пока это имеет для него смысл.

Леспер

Руины Леспера лежат вдоль северной оконечности Озера Леспен в сердце Шаара. Городок был основан в Году Шепчущих Камней (-373 DR) лапальскими эмигрантами, убегающий от Империи Чумы, обложившей Лапалию двумя годами ранее. Леспер остался независимым до Года Вопящих Матерей (297 DR), когда имперские армии Куисары Шууна V прошли по Шаару, завоевав всю территорию между Сияющим Морем и Лендрайзом. Хотя Леспер вернул свою независимость в 437 DR и потом - в 451 DR, его свобода длилась недолго. В Году Клыкастой Твари (640 DR) культ Йенугу быстро занял выдающееся положение среди племен гноллов Шаара. Леспер, один из первых городков, перенесших гнев культа, остался лежать в руинах. Немногие выжившие, все еще этнически чистые лапалы, мигрировали на север, основав городок Шаармид.

Столетиями руины Леспера служили охотничьими угодьями воинов-гноллов, но теперь они вновь населены. Новые жители - члены Вьющегося Заговора, ищущие легендарные Изумруды Мерршаулка, комплект массивных драгоценных камней, исписанных древними божественными заклинаниями Мхайршаулка. Камни были украдены, когда племена Лапал бежали от Моря Лапал, основав то, что позже станет Лапалией. В дни снижения Империи Чумы они были приняты Леспером на сохранение, но были утеряны, когда этот городок наводнили гноллы.

Преуспеет ли Вьющийся Заговор в обнаружении Изумрудов Мерршаулка или нет - но стратегическое местоположение этой базы делает расходы на ее поддержание более чем стоящими. Поэтому юань-ти проявили свою власть над бандитствующими человеческими племенами региона, вынуждая их приводить любых путешественников-людей, которых они захватывают, в разрушенный Леспер для жертвоприношений Ссету или для преобразования их в кровавых стражей или зараженных.

Земли Наг

Земли Наг охватывают верхние пределы Нагафлоу, южную половину Нагауотер, равнины Владений Змей и Равнины Наг. Хотя на Землях Наг нет какого-либо формального правительства, этот регион - внеконкурентный коллективный домен наг, и более никакие царства эту область не контролируют.

Нагафлоу - длинная, ленивая река, рождающаяся в сердце Чондалвуда, расширяется в глубокое пресноводное озеро, известное как Нагауотер, после слияния с Рекой Зимний Плащ, а затем стекает в Вилонский Предел в тени Нимпета. Южная половина Нагауотер - домен многочисленных водных наг и увеличивающегося количества наг-бейнларов. Верхние пределы Нагафлоу - место для размножения всех подрас наг. Кроме того, анафема юань-ти по имени Фелрисс тайно использует область в качестве логовища. Фелрисс сопровождает культ последователей - темных наг и наг-духов, почитающих ее как бога.

Между Нагафлоу и Рекой Арран лежат Золотые Равнины, названные так из-за своей высокой, золотой травы. На этих равнинах живут кентавры, талу-минское племя воинов Льва (люди-калишиты) и гноллы. Западный край Золотых Равнин вдоль восточного берега Нагауотер известен как Равнины Наг. Эта область населена нагами-стражами, живущими в полых деревьях и в других норах, и нагами-духами, живущими в подземных пещерах, размытых водами Нагафлоу.

Полосу равнин между Нагауотер и Зимним Лесом брада-минское племя воинов Льва (люди-калишиты) и жители укрепленной деревни Нагарр назвали Владениями Змей. Бесчисленные количества змей, включая плюющих змей, известных как мларрауны, устраивают свои логовища в этом холмистом ландшафте.

В последние годы из Земель Наг пришло два странных слуха. Один утверждает, что агенты Телдорна Темной Надежды из Минтара вновь открыли средство преобразования водных наг в наг-бейнларов и что растущая численность бейнларов в Нагауотер - результат таких магических превращений. Другой слух гласит, что темная нага по имени Каллиопа, супруга Пристолефа Пурпурного (LE мужчина чондатанский человек волшебник 12), родила в глубинах Чондалвуда выводок темных наг с руками. Считают, что ее потомство уже выросло до зрелого возраста в катакомбах Башен Пристал в Иннарлите. (На самом деле, руки этих нагара - прививание юань-ти, которое сделала им Фелрисс).

Пики Пламени

Три вулканических пика поднимаются из глубин Джунглей Чалта, изрыгая в небеса дым и золу. Пики Пламени, как известны эти вулканы, связаны сетью лавовых труб с регионом Подземья, известным как Огненные Земли, который находится прямо под Джунглями Чалта. В сердце Огненных Земель - Горячая Трещина, местоположение множества порталов на Элементный План Огня.

Азеры, адские псы, пламенные змеи, магиины, саламандры и другие пламенные существа мигрировали в Огненные Земли через такие *порталы* и затем проделали свой путь к залитым лавой склонам Пиков Пламени. Красных драконов и пиро-гидр, само собой, тоже тянет к этой гряде, так что здесь можно столкнуться и с ними. Но самые многочисленные жители и Пиков Пламени, и Огненных Земель - племена огненных тритонов и их скакунов - гигантских страйдеров.

Морндин Вертесплендаррорн, Изумрудный Кратер - разбитые остатки четвертого пика - находится прямо на севере и на запад от трех активных вулканов. Племена диких дварфов региона проводят регулярные паломничества в этот срезанный ко- нус, священный для Гард Харра. Начиная со своего создания в Году Дрожащих Гор (77 DR), Изумрудный Кратер был домом Эсмеранданны, изумрудного великого вирма, известной как Блистательная Королева и страж самых священных высечений дюр Оталар.

Есть легенда, что Пики Пламени стоят над парой дверей, ведущих на Равнину Фугу. Когда подойдет конец света, Дендар Ночная Змея (древнее вечное зло, питающееся невспомненными кошмарами всех существ) проломит эти двери и сбежит на Абер-Торил. Бог Убтао стоит на страже в ожидании этого дня, потому что, если он не нанесет ей поражение, Ночная Змея проглотит солнце.

Извивающаяся Трясина

Расположенная глубоко под городом Уотердип Извивающаяся Трясина - в значительной степени неизведанный подуровень между Уровнями Четыре и Пять Подгорья. Халастер снабдил Извивающуюся Трясину тем, что похитил из Наджары в Году Вздыхающей Змеи (1289 DR), и она все еще населена - прежде всего темными нагами, офидианами и змеями всех мастей. Контакта между Извивающейся Трясиной и Наджарой не было до Года Змеи (1359 DR), когда темная нага, живущая в Подгорье, обнаружила *портал*. Этот специфический *портал* связал Извивающуюся Трясину с областью раскидистых полей в тени Змеиных Холмов, примерно в 3 милях к западу от того, что ныне является Логовищем Иткисан (см. Наджару, выше).

Более половины жителей Извивающейся Трясины исчезли через второй *портал* в течение Высокой Жатвы Халастера в Году Перчатки (1369 DR). Сейчас эта группа заточена в глубинах Безымянного Подземелья в Высоком Лесу, и до настоящего времени никакого контакта с ней не было.

Скуллпорт

Порт Теней - изобильный улей зла, лежащий глубоко под Уотердипом, на Уровне Три Подгорья. В жалком сердце коммерческого района этого подземного города, среди каменных колонн нижних Торговых Переулков, среди близлежащих домов и таверн выделяется великолепная постройка. Ее стены изрезаны изображениями змей и чешуи, и два мощных мускули- стых змеихвостых юань-ти (СЕ мужчина полукровка юань-ти боец 4) стоят на страже у ее ворот. Называемое осторожными соседями Змеиной Ямой, это внушительное здание - место жительства Зстулкка Ссармна (см. ниже), видного работорговца консорциума Железное Кольцо.

Тревожные звуки круглые сутки идут из постройки, и странные, пряные запахи сочатся сквозь ее стены. Компания юань-ти - чистокровных и полукровок - в любой момент разберется с вторгшимися, наряду с войском *зачарованных* Больших удавов, ящериц-мониторов, Больших гадюк и других рептилий, патрулирующих внутренние коридоры. Полы усеяны скрытыми ямами, полными гадюкам, и скрытые желоба ведут пряником к храму Ссета под постройкой.

В сердце особняка Зстулкка вьющийся сход ведет вниз, прямо в камень. У его подножия находится пещера, освещенная жутким красным пламенем. Магически горячие пруды с водой и маленькие гейзеры, прорывающиеся сквозь пол пещеры, делают воздух парящим. Вся атмосфера напоминает о южных джунглях, хотя столь глубоко под землей не растут деревья или папоротники. С пола пещеры, подобно вьющейся змее, поднимается маленькая пирамида с каменными ступенями по стенам, высеченными большим количеством изображений рептилианов. В этом храме Зстулкк Ссармн возглавляет свой выводок юань-ти в поклонении Ссету (ныне Сету), проповедуя, что Великая Змея поведет его народ обратно к власти, которая была у него на пике высот Мхайршаулка и Змей.

Эта пещера - конечный пункт *портала* в форме черепа в хвосте Великой Окаменевшей Змеи, находящейся в Змеиных Холмах. Путешественники появляются из воздуха прямо перед входом в храм - и прямо под внимательными взглядами двух полукровок-охранников. Охранники формально приветствуют посетителей-юань-ти из Змеиных Холмов и приглашают их освежиться в теплых прудах, пока Зстулкк Ссармн не сможет встретиться с ними. Они стремительно атакуют любое другое существо, приходящее через *портал*, но стараются захватить пленников, а не убивать вторгшихся, чтобы Зстулкк мог на до- суге допросить заключенных.

Высеченная змеиная голова выступает над дверным проемом храма, и ее рубиновые глаза служат Зстулкку Ссармну наблюдательным устройством. Зеркало, висящее на стене его спальни в особняке наверху постоянно показывает то, что могут "видеть" камни-глаза змеи. Таким образом он отслеживает всех посетителей, приближающихся к храму через *портал*.

Хотя его происхождение и первоначальное племя неизвестны, Зстулкк Ссармн - важная фигура в процветании работорговли Скуллпорта и член-основатель Железного Кольца - консорциума работорговцов, удерживающего управление рабским бизнесом города. Отвержение не так давно завершил свой храм Ссета, и теперь он упорно трудится для увеличения количества привлеченных юань-ти. Зстулкк поощряет своих подчиненных использовать энергичные программы по размножению и хранит получающиеся яйца в безопасности подземного храма. Он также принимает рекрутов с Чалтского Полуострова, из Наджары и Хлондета, но не позволяет какому-либо юань-ти оставаться в городе не присоединившимся к своей организации и не поклявшимся ему в лояльности. Пока что единственный юань-ти, сбежавший из-под его кулака - его собственный племянник и заклятый враг, Нхирис Д'хотек (см. ниже), иногда рыскающий в подвалах таверны Головокружительный Селезень для подготовки к мести. Зстулкк мечтает подвести весь Скуллпорт под доминирование юань-ти и превратить город в змеиный город-государство с самим собой в качестве короля-священника. Таким образом он надеется основать не только город, но и свое собственное великое племя.

Помимо юань-ти, путешествующим в Скуллпорт через *портал*, Зстулкк Ссармн с удовольствием приветствует чистокровных и зараженных шпионов из Чалта, прибывающих с торговыми кораблями, используемыми Рундином. Зстулкк ко-

мандует легионами шпионов по всему Скуллпорту и даже в Уотердипе, потому что он пришел к пониманию того, что информация - самый ценный товар в Скуллпорте.

Скуллпорт лежит вдоль подземной реки Саргот. Более чем за столетия в коменных стенах этого водного пути было построено несколько *порталов*, достаточно больших, чтобы в них мог пройти корабль целиком. Один такой *портал*, приблизительно в 400 футах к востоку от Острова Череп, слабо видим как нацарапанный на камне контур. (Успешная DC 30 проверка Обнаружения позволяет персонажу заметить его с палубы корабля. Персонаж, активно высматривающий его, может найти его с успешной DC 20 проверкой Поиска). Срабатывание *портала* не требует никакого особого ключа - лишь экстраординарное доверие со стороны того, кто ведет корабль, так как судно следует направить носом в скалу. Как только бушприт корабля соприкоснется с *порталом*, судно и все, что на нем, немедленно перенесется в середину Моря Лапал.

Кампания юань-ти

Конечно, можно разработать и провести кампанию Забытых Царств, все РС в которой - юань-ти, а их противники - юань-ти конкурирующих племен, Бесчешуйные или любые другие существа Фаэруна. Однако, в этой главе обсуждается подход для использования юань-ти в качестве главных злодеев в более типичной кампании с авантюристами-людьми, эльфами, дварфами и халфлингами.

Создание из юань-ти главных злодеев не подразумевают, что кровожадные армии юань-ти должны угрожать РС сверху, снизу, отовсюду. Скорее, это означает, что юань-ти определенного племени, культура или местности могут превосходно сыграть роль главных интриганов в злых делах, даже если они большинство времени остаются на заднем плане.

Разработка линии истории DMом

Юань-ти - гении боя, но они также посвящены Священному Пути Ссета. Их подход может подытожить совет, который один мудрый старый юань-ти столетия назад дал молодой и нетерпеливой семье, собиравшейся войти в незнакомый человеческий город: "Всегда прячьтесь, бейте незримо, скользите мягко. Пусть ваши мишени считают своими противниками кого-то другого, и станьте для них неожиданной гибелью. Манипулируйте, прежде чем начать борьбу, и езжайте верхом на событиях - так, чтобы ваше участие в них по максимуму избежало внимания людей и других. Пусть они скоты - но чтобы делать дела так, как они, следует стать такими, как они. Мы лучше их, и Ссет ждет, что мы покажем это". Учитывая Священный Путь Ссета, организованный противник - юань-ти непрерывно уходит от РС, а не противостоит ему сам. РС, которым угрожают юань-ти, вероятно, обречены на плохие дела, и их имена можно тонко вплести в бродящие в кампании слухи. Оставленные ими без присмотра товары могут быть украдены, их собственность - разрушена. Их служители и верховые животные могут вдруг исчезнуть. Почти любой полезный контакт, заводимый персонажами при закупке товаров или при сборе информации, вскоре исчезает. "Выращенные" юань-ти (типа кльков Ссета в полностью человеческой форме) могут заменить собой кое-кого из них, скармливая РС ложную информацию, способную заманить их в ловушку. Однако, большинство из них станет жертвами юань-ти и закончит свои дни в качестве рабов, жертв или питания для змей.

По мере продвижения своих делишек юань-ти устраивают местные нехватки товаров и инвестиционных возможностей, способствуют слухам и еще как-то манипулируют персонажами. В конечном счете манипуляции становятся непрерывными, и персонажи живут во все более и более "организованном" мире, делающем их все более легкой добычей для юань-ти. Всякий раз, когда РС уходят из сообщества, определенные юань-ти перемещаются вместе с ними, используя присутствие персонажей в качестве прикрытия для своих темных дел. Но юань-ти должны делать намного больше, чем просто реагировать на авантюристов рядом с собой. Поскольку они - тайный злобный разум, у них должен быть свой собственный долгосрочный план - в идеале разработанный вами как DMом, прежде чем РС вступят в контакт с ними. Хотя персонажи могут быть заложниками такого заговора, он не должен полностью зависеть от них. Этот великий план не должен быть высечен на камне; скорее, он должен непрерывно изменяться по мере того, как юань-ти пользуются преимуществом изменяющихся возможностей - также как и авантюристы меняют свои планы для отражения изменяющейся ситуации и новых возможностей. Если РС сумеют раскрыть некоторые действия юань-ти, введение в игру NPC-мудреца, изучавшего местную историю, может дать игрокам шанс обсудить то, что они узнали. С помощью мудреца они могут строить предположения о том, что юань-ти могут сделать далее, или сколько еще более темных дел и влияния скользящих в регионе еще остаются нераскрытыми. Юань-ти вполне могут подслушивать такие обсуждения - фактически, сам мудрец может быть замаскированным юань-ти. В этом случае ему следует быть осторожным и вытянуть все, что РС знают и подозревают о планах юань-ти, чтобы иметь возможность судить, какую угрозу они собой представляют. После этого мудрец, вероятно, направит персонажей в ловушки или убедит их напасть на противников юань-ти, сообщая, что те или иные люди - тайные агенты змеенарода. Юань-ти - мастера по раскрытию других местных заговорщиков (типа допельгангеров, агентов Красных Волшебников Тэя или Жентарима и заговоров неудовлетворенной знати или торговцев), и они обычно не трогают такие организации, вместо того чтобы нападать на них или расстраивать их усилия. Присутствие таких интриганов обеспечивает юань-ти маской, за которой можно скрыться, и еще кое-кого, кем можно манипулировать. Фактически, РС могут годами бороться против таких меньших противников, и не предполагая, что за ними стоят юань-ти. Как предостерегал столетия назад монах Сагаэрус из Кендклипа, "Помните, что *есть и другие* секретные правители мира, помимо старых и сумасшедших злых волшебников - и некоторые из них гораздо лучшие интриганы".

Коварный заговор

Хотя долгосрочная цель юань-ти состоит в том, чтобы поработить всех остальных существ, враг оло от рождения учат тому, что эту цель нельзя достичь только в течение их жизни. Таким образом, успех юань-ти - продвижение принципов расы так, как это угодно старшим племен и Ссету, и купание в роскоши.

Характер заговора

Заговоры юань-ти всегда включают в себя получение силы, но варьируются по своим масштабам. Заговор маленького масштаба может быть связан с разращением богатого семейства или доминирования над деревней для вытягивания прибыли от ее дел и ухватывания нескольких жертв для Ссета. Большой заговор может потребовать тайного контроля над торговой компанией - не только для получения денежной прибыли, но и для использования ее караванов, кораблей и торговцев для переброски сообщений и товаров по Фаэруну, согласно дальнейшим планам юань-ти. Крупные цели обычно включают в себя управление человеческим королевством, городом, портом или рыночным городком, предпочтительно из-за трона, таким образом получая доступ к ресурсам всей области. Юань-ти считают, что правители и другие значительные индивидуумы (типа мощных волшебников и высокоранговых священников) человеческих обществ должны быть обмануты враэл оло, и их меньшие схемы обычно разрабатываются для внесения вклада в подобные долгосрочные цели. Юань-ти могут обустроивать смерть непослушных правителей, дворян или придворных, брать верх в местной торговле рабами и наркотиками или даже подстрекать войны между человеческими землями - и все это для дальнейшего продвижения своих секретных схем.

Но хотя смерть некоторых людей часто необходима для продвижения планов, уничтожение всех людей не входит в их окончательные цели. Скорее, юань-ти считают людей домашним скотом, за которым нужно тщательно ухаживать, разводить и рассудительно изменять ради максимальной отдачи. Захват богатства и силы в ближайшей перспективе и опрометчивое убийство других - безумие меньших рас, ведомых жадностью и близорукостью.

Такое отношение объясняет, почему юань-ти никогда не желают править в человеческом обществе открыто. Это сделало бы их целями, и им пришлось бы заботиться о личной безопасности. Они предпочитают управлять правителями и теми, кто рядом с ними - наркотиками, шантажом или советами замаскированных чистокровных. Открытое принуждение людей считается непростительно неуклюжим. Чаще управляемые люди и не подозревают о том, кто в действительности дергает за ниточки, чтобы любая возможная месть устранила бы других расходных существ, а не действительно виновных юань-ти.

Типичный заговор юань-ти может разворачиваться любым количеством путей, но он всегда включает в себя много "фильтров" между юань-ти и их жертвами. Например, угроза шантажа дворянина может проистекать от знатного конкурента, придворного или даже от богатого торговца, которого в свою очередь шантажирует другой человек, находящийся под угрозой - против чего он сам совершенно не возражает, потому что и сам ненавидит рассматриваемую цель или собирается извлечь неплохую прибыль. Человек, шантажирующий вымогателя, может быть младшим магом, являющимся частью тайного общества, посвященного ниспровержению тех, кто у власти. Если кто-либо проследит заговор до младшего мага, вина падет на тайное общество, потому что сам маг полагает, что ему поручил все это кто-то из организации. Тайное общество фактически не знает ничего об этом, потому что тот, кто отдал приказ, вообще не входит в организацию. Тем временем другие юань-ти манипулируют другими членами тайного общества, чтобы ни один из них не мог быть абсолютно уверен в том, что вся ситуация не была заговором *самого* общества.

Даже если РС сделают быструю и кровавую работу, неуклонно прорвавшись в обход обмана и паутины интриг, во много раз интереснее было бы проследовать длинным путем. И дальнейшие неверные зацепки от юань-ти на каждом шагу, вероятно, собьют авантюристов с пути и даже заставят их нажать себе врагов, не имеющих к юань-ти никакого отношения.

Скольжение на новые территории

Входя в новое гуманоидное сообщество, юань-ти, как правило, некоторое время скрываются. В течение этого периода они посвящают свою энергию изучению - кто владеет силой, у кого есть богатство, каковы торговые функции, как текут товары и кто из индивидуумов является важным и влиятельным. Лишь когда они сочтут, что понимают сообщество достаточно хорошо, чтобы филигранно управлять местными существами и событиями, они начинают действовать. Как правило, юань-ти начинают с распространения слухов, служащих трем главным целям. Во-первых, этим они проверяют скорость и эффективность местной системы сплетен и выясняют, насколько при этом все искажается и приукрашивается. Во-вторых, слухи соблазняют местных преступных типов, показывая, что враэл оло заинтересованы ими в качестве своих агентов. И наконец, слухи - первый шаг к перемене местных отношений в сторону одобрения торговых методов, которые юань-ти намереваются установить.

Затем юань-ти налаживают контакты с местными преступниками - либо через агентов, либо скрыто - и начинают работать с ними. Такие объединенные действия всегда проводятся способами, полностью скрывающими причастность юань-ти и позволяющими им обудить характер и ресурсы своих новых союзников. Как только сеть их контактов установлена, враэл оло постепенно начинают усиливать свое влияние в теневых делах, возможно - становясь лучшими клиентами местных укрывателей краденого или основывая сеть головорезов, убивающих или избивающих других по найму. Вскоре у юань-ти появляются глаза и уши в каждой таверне, фешхолле и в других местах, где собираются преступники. После этого они могут еще сильнее расширить свое влияние, получая контроль над складами, тайниками и фургонами или кораблями, используемыми в незаконной торговле.

В то же самое время другие агенты юань-ти работают, чтобы утвердиться в местном масштабе в качестве успешных торговцев или перехавших из других мест дворян. Они изо всех сил стараются лично познакомиться с местными правителями, высокопоставленными священниками и другими влиятельными индивидуумами, изучая все, что возможно, о делах таких персон. Как только они узнают слабости тех, у кого есть власть, они тайно дают взаймы тем, кто нуждается, решают проблемы для тех, у кого неприятности, и другими способами делают важный народ обязанным себе. Те, в ком юань-ти распознают противников, устраняются в "несчастных случаях" или против них подстраиваются преступления. Когда в ходе таких действий местный бизнес разрушается, агент юань-ти всегда старается выкупить или захватить собственность неудачливого гражданина. Для победы над сильным индивидуумом, требуемым для их целей, вместо убийства юань-ти завлекают его наркотиками (см. "Лорды Тьмы" и "Книгу Мерзкой Тьмы" для информации о наркотиках). Обосновавшись, юань-ти начинают искать долгосрочные способы эксплуатировать местные ресурсы, не привлекая к себе излишнего внимания. враэл оло особенно квалифицированы в "доении" общин в течение десятилетий, сохраняя здоровье их экономики и граждан. В конце концов, счастливый, процветающий городок, деятельность которого обогащает всех (включая юань-ти) - намного лучший актив, чем умирающее управляемое страхом сообщество, ресурсы которого полностью высосаны жадными повелителями. Ради этого юань-ти отправляют любых нарушителей спокойствия в рабство, вкладывают капитал в местный бизнес и непрерывно переоценивают варианты использования своих "человеческих ферм".

Юань-ти также лелеют и способствуют распространению местных слухов в качестве средства влияния на человеческое поведение. враэл оло и их агенты регулируют слухи, которые они сами развели, чтобы сдерживать их рост и направлять их

искажение в желаемом направлении. Например, слух о скрытом в определенном месте золоте может быть искажен в "поблизости много злодеев охраняют добытое нечестным путем богатство" или "многие умерли, так и не сказав, где они спрятали свое золото, но оно должно быть, и лишь теперь мы начинаем понимать, сколько его там". Второй вариант способствует привлечению авантюристов, спекулянтов и другого жадного народа, особенно если он разросся от рассказов нескольких сопляков, нашедших некоторое количество золота. Когда кто-либо прибывает для исследования слухов, юань-ти отбраковывают злых существ, не поддающихся контролю, и используют своих агентов для найма ремесленников и установки деловых отношений с торговцами, которых они хотят удержать в этом сообществе.

Если юань-ти фактически хотят разрушить сообщество, они могут сделать это с совершенной легкостью. Они могут развить запасы воды, начать распространять нужные испуганные слухи, разрушать бизнес и оставлять противников изолированными в их домах или без продовольствия или без помощи. С ресурсами, находящимися в их распоряжении, они могут обернуть процветающее сообщество в город-призрак за десятидневку или еще быстрее. После этого они могут использовать агентов для распространения слухов о том, что в бедствии повинна определенная тварь или падшая организация, чтобы привлечь в это место для исправления ситуации авантюристов, священников или правителей. Когда чужаки придут, юань-ти смогут без проблем захватить или убить их.

В открытую

Авантюристы - исключительные индивидуумы в любой кампании, и удовлетворение игрока вращается вокруг достижений. Таким образом, при хорошем планировании и некоторой удаче РС должны быть способны раскрыть кое-что из того, что происходит в игровом мире. Несколько связанных приключений могут показать, что юань-ти скрываются прямо у них под ногами или за стенами знакомого дворца, магазина или фестахолла. Однако, фактическая схватка с их чешуйчатými противниками должна потребовать работы годами. Несмотря на это, может подойти время, когда Вы, будучи ДМом, пожелаете открытой конфронтации между РС и юань-ти - ровно настолько, насколько это полезно для ваших игроков. Но Вам не следует быть очевидным, позволяя РС услышать шипение и ворваться прямо в анклав змеенарода. Вместо этого Вы можете организовать подобную встречу любым количеством способов, предлагая возможность для долгосрочной игры и усиление тайны и интриги, которые вы с таким трудом выстроили в своей кампании.

РС в середине

Возможно, юань-ти из отчаянно противостоящих племен или организаций (типа племени Се'Сехен и Вьющегося Заговора, или племен Се'Сехен и Эселемас) приходят в область, где РС находятся в настоящий момент, и начинают бороться друг с другом. Если стороны охвачены достаточной ненавистью друг к другу, конфликт быстро может перерасти в открытую борьбу, независимо от того, кто может ее видеть. Все юань-ти скорее всего расценят РС, попавшихся меж враждующими силами, либо как агентов противостоящей стороны, либо как марионеток, которых можно обвинить в этой открытой битве. ("Тот змеенарод, который бьется на улицах? Их приволокло сюда заклинание этих бестолковых чужеземцев-авантюристов! Говорю вам, таким никогда нельзя доверять! Рано или поздно, но они всегда приносят с собой неприятности, и кого-то из-за них всегда убивают! *Убивают!*") Отчаянные юань-ти могут попытаться получить от РС помощь, предлагая им сделку. Как только персонажи оказываются вовлечены в конфликт, агенты, работающие для другой стороны, скорее всего нападут на них сразу, как только время или ситуация покажутся благоприятными для этого. Если РС выживут, юань-ти из завербованной их стороны могут тайно объявиться, прося их исполнить небольшую миссию за определенную награду. Такой длительный контакт с юань-ти может дать РС представление о лабиринтообразных заговорах и контрзаговорах, лежащих в основе местного сообщества, окрестных земель и всего Фаэруна - если, конечно, они проживут достаточно долго.

Месть змей

Юань-ти могут раскрыться и по другим причинам. Хоть они и безжалостные существа, печально известные тем, что не спешат заводить друзей даже среди представителей своего вида, их потребность в любви и товарищеских отношениях не менее сильна, чем таковая любых других интеллектуальных существ. Иногда одному юань-ти удается развить тесное товарищество с одним или несколькими юань-ти. Однако, гораздо чаще враг оло тихо боготворят более старшего, более успешного юань-ти (часто - старшего своего племени или аха'сс) издалека. Если такой идол, объект любви поврежден или убит другим юань-ти, разъяренный или огорченный выживший скорее всего составит совершенный заговор для мести и терпеливо и равнодушно исполнит эту месть. Но если преступник - Бесчешуйный, враг оло может раскрыть свою ярость, открыто врываясь со всеми агентами, союзниками, магией и помощью, которую сможет собрать, намереваясь вырезать всех существ, даже отдаленно связанных с оскорблением. Вряд ли юань-ти нападет опрометчиво, но он может без колебаний плюнуть на жизни своих агентов и союзников и затем ринуться в битву самому, вместо того, чтобы стараться ударить скрытно.

Религиозные разногласия

Другая причина открытой деятельности юань-ти за пределами джунглей - раздор между Сетом и Ссетом, вылившийся в постоянно растущую неугомонность и в поселениях юань-ти, и в поселениях саррукхов. Некоторые из юань-ти дошли почти что до человеческого нетерпения, и многие готовы наброситься на своих противников. Некоторые развлекаются охотничьими оргиями и резней рабов в окруженных стенами "охотничьих заповедниках" (сельских поместьях), но другие могут выбираться из городских подвалов в темные или туманные ночи, дабы лично разорвать несколько человек и вновь скользнуть в укрытие.

Старая уловка

При своей любви к тонкости, юань-ти часто используют "непреодолимую" тактику - уловки, на которые существа не могут не отреагировать, даже если у них есть некие подозрения о происходящем. Как когда-то сказал об излюбленной тактике волшебник Вандердагаст, Королевский Маг Кормира, "Возможно, это старо и очевидно, но старые уловки стары по одной неизбежной причине - они работают". Старые уловки, о которых говорил Вандердагаст, очень любимы юань-ти. В земле или

городе-государстве, изобилующей напряженностью и конкурирующими силами, враэл оло тайно размещают несколько агентов для поддержания правителя и еще несколько - для помощи самым сильным мятежникам или противникам. Их цель не состоит в том, чтобы свергнуть правителя, а в том, чтобы стравливать недовольных между собой, подталкивая вперед мятежников. Те, кто присоединяются к их побуждениям, когда кажется, что есть шанс на успех, затем могут быть выявлены для более позднего удаления. Если правителю удастся почувствовать угрозу во время кризиса, агенты юань-ти выдвигаются в качестве своевременных союзников для его спасения, таким образом получая его благодарность, да и награду тоже. Если РС борются от имени правителя, юань-ти принимают меры, чтобы они получали приказы от их агентов. Эта тактика гарантирует, что юань-ти не упустят дел, целей и отношений РС. Если при помощи удачи и смелости мятежникам все же удастся захватить трон, юань-ти все равно получают свою прибыль, потому что власть получают их агенты из этой группы. Однако, они постараются принять меры, чтобы мятежники потерпели неудачу и те, кто оппозиционно настроены в отношении правителя, могли бы быть уничтожены все и сразу.

Другой пример непреодолимой тактики - распространение ложной чумы. Они просто добавляют наркотики, временно изменяющие внешний вид человеческой кожи, в запасы продовольствия или воды, а затем подкрепляют впечатление слухами и кое-какими заклинаниями. Юань-ти "устраивают" ложную болезнь торговым конкурентам или противникам, знающим об их присутствии, а затем позволяют напуганным соседям самим избегать, убивать, выгонять или сжигать людей и их собственность. Многие РС, обагрившие свои клинки кровью юань-ти, на следующий день обнаруживали, что их кожа позеленела, а напуганный народ бросается на них с арбалетами и вилами.

Порядки веры

Сразу после активизации в новой области юань-ти основывают местный алтарь Ссета. В конечном счете такие алтари становятся храмами, и время от времени и у алтарей, и в храмах появляются новые священники. В таких случаях духовенство Ссета часто требует от прихожан нечто большее, чем устойчивая поставка жертв и приверженность Священному Пути Ссета. Чаще всего особое подношение, которое они подразумевают - по крайней мере одно местное существо, не являющееся юань-ти (обычно - человек), *по своей воле* переходящее к поклонению Ссету.

В конечном счете такое существо должно быть убеждено поклоняться в храме, а в некоторый момент - по своей воле участвовать в экспериментах юань-ти по разведению (почти наверняка с существом не своего вида). В таких случаях всегда обеспечивается забота о предельном качестве, поскольку юань-ти не заинтересованы провалами экспериментов или пустой тратой жизни возможного селекционера. Однако, процесс может легко убить или покалечить существ-женщин, таким образом лишая Ссета одного преданного ему гуманоида. Такой риск вынуждает юань-ти искать еще кого-то в гуманоидном сообществе для гарантии того, что смерть одного существа в целом не отрицает поклонение гуманоидов Скользящему Высшему. Исполнение такого религиозного диктата может вынудить юань-ти входить в контакт с людьми такими способами, на которые они вряд ли пошли бы иначе, и оказывать дружескую поддержку или даже совращать их вместо того, чтобы захватывать их в качестве жертв, рабов или продовольствия. Используя такую прямую тактику, они часто стараются развратить целое семейство - предпочтительно одно из богатых и влиятельных, так как такие прихожане считаются лучшим предложением Ссету, чем члены бедных кланов с второсортных улиц. Если есть возможность, юань-ти стараются приобрести несколько семейств прихожан и держать их в стороне друг от друга (и не знающими друг о друге). Эта тактика гарантирует, что раскрытие властями одной из групп не приведет к разоблачению других.

Многие из человеческих прихожан Ссета годами используются юань-ти в качестве агентов. В конечном счете, завербованные их враэл оло начинают считать их своими домашними любимчиками, помогая и потворствуя им при любой возможности. В конечном счете человек - прихожанин Ссета может стать ценной жертвой - фактически тот, кто идет охотно к алтарю, считается почти настолько же святым, как чего-то достигший и уважаемый юань-ти, предлагающий себя по своей воле.

Змеи-компаньоны

Неудивительно, что змеи - самые предпочитаемые фамилъяры, существа-компаньоны и домашние животные юань-ти. Некоторые индивидуумы даже "носят" змей обвившимися по своему телу или свисающими с него, получая комфорт от их компании и чувства чешуи к чешуе. Другие используют змей в качестве шпионов, наблюдателей и стражей. Некоторые змеи, известные как Кольца Ссета, освящаются в ритуалах храмов. Эти существа исполняют такие функции, как перенос тел жертв на алтари и охрана реликвий и припасов храма.

Юань-ти изменяют некоторые змей посредством магии и наркотиков, поднимая их интеллект до тех пор, пока те не получат достаточно понимания, чтобы стать действительно злыми (обычно предоставляя им показатель Интеллекта как минимум 4). Такие измененные змеи могут также вырастать до огромных размеров, продвигаясь за время обработки до максимального Hit Dice. К таким существам может применяться в качестве приобретенного шаблон полуизверга для отражения их увеличенной силы.

Фамилъяры

Типичный фамилъяр юань-ти (извергская Крошечная гадюка) показан в "Руководстве Ведущего". Летучие змеи (детализированные в "Расах Фаэруна") могут также служить мощным заклинателям юань-ти в качестве фамилъяров, выполняя задачи типа шпионажа, доставки сообщений и подхватывания маленьких легких изделий типа трав и драгоценных камней. Смертельные клыки (также описанные в "Расах Фаэруна") используются многими старшими племен, лидерами культов анафем и старшими Вьющимися Кабаллистами в качестве стражей тайников с сокровищами и областей, в которых держат ценных рабов. Некроманты также используют их в качестве фамилъяров. Заклинатели юань-ти с умением Улучшенный Фамилъяр (см. Главу 9) могут использовать в качестве фамилъяров джакули, мларраунов или кнутозмей, а также плюющих пресмыкающихся, ящериц, грязевиков, смертельных клыков или летучих змей. Те, кто не имеют этого умения, могут выбирать вместо гадюки экскрементную змею, тростниковую змею или северма.

Юань-ти одомашнили и обучили огромный спектр существ - в качестве слуг, пользующихся спросом рабов, охотничьих компаньонов и стражей. Некоторые преданные существа и полукровки-собакозмеи служат юань-ти охранниками и охотниками, особенно - ниферны из "Подземья" (см. Главу 6). враэл оло постоянно разводят и проводят кровосмешение свежих захва-

ченных существ, чтобы посмотреть на результат. Похоже, из собак получаются оптимальные полукровки, принимая во внимание, что эксперименты с кошками обычно проваливаются.

Большинство подобных экспериментов юань-ти производит на свет искривленных, беспомощных и ужасных существ (часто с несколькими головами), которые быстро погибают, и почти все они бесплодны. Некоторые из этих монстров служат стражами, а других выпускают на гуманоидные общины, посмеявшись бросить вызов юань-ти. Иногда, когда такое кошмарное существо оказывается управляемым, оно может стать богом для утомленных или легковверных людей, живущих в городе, которому они начинают поклоняться в тайных культах. Затем юань-ти могут командовать сторонниками среди культистов для исполнения неких задачи во имя веры.

Секретные организации

Юань-ти любят организовывать заговоры и общества, и среди представителей своего собственного вида, и для манипуляции меньшими существами. Людей особенно тянут к тайне таких организаций - дают людям секретный знак и пароль, заставляя их считать себя особенными и на что-то нужными! Некоторые секретные общества служат всего лишь для прикрытия или для отвода глаз, но другие посвящают себя определенным целям и сами по себе становятся политической силой. Главы 1 и 7 обрисовывают многие из более мощных и долговечных из этих организаций, но каждая анафема и отвращение - и примерно каждый четвертый-пятый честолюбивый чистокровный - стараются основать по крайней мере одну такую группу. Большинство секретных организаций юань-ти управляется "внутренним кругом" из шести или менее основателей-юань-ти, каждый из которых обещаниями немалой награды вербует троих новичков. Поскольку вербовка проводится скрытно, вновь прибывшие никогда не знают истинных личностей (или даже истинной природы) своих старших.

Затем второразрядных членов инструктируют нанимать себе подчиненных, но - не более трех на каждого. Их старшие советуют им выбирать тщательно, так как они будут ответственны за действия своих подчиненных. Шпионаж и испытания для новичков поощряются, и второразрядным членам велят вознаграждать (и наказывать) своих подчиненных достаточно, чтобы закрепить лояльность. Любой, кто демонстрирует хоть небольшой признак слабости или предательства, должен быть безжалостно устранен. Затем внутренний круг предлагает членам третьего разряда также вербовать себе подчиненных для полевой работы, и т.д.

Как только вербовка расклевывается по полной, внутренний круг начинает шпионить за членами, выясняя, кто является членами организации на несколько кругов вниз. Члены внутреннего круга время от времени отдают ложные приказы, чтобы посмотреть, есть ли какие-либо утечки. Как только они удовлетворены безопасностью, организация принимается за работу. Многие из старших юань-ти - члены двух или трех различных организаций, а члены внутреннего круга члены еще трех или более. Они получают немалое удовольствие от раздельного хранения и тонкого продвижения всех своих схем. Большинство людей не может пытаться хранить столь много обманов сразу. Такое требует взгляда на жизнь как у юань-ти, немного удачи, хорошей шпионской сети, способности пронизательно судить индивидуумов - ну, и иногда явной грубой силы.

Юань-ти - главные NPC

В качестве примеров ниже представлены три босса юань-ти - мощные и успешные лидеры теневого юань-ти.

Змея-Пророчица

Потомство отвращения юань-ти и демона-марилета, Змея-Пророчица полагает, что является перевоплощением Ссета - аватара, правившего Змеями тысячу лет назад. Ее последователи тоже верят в это.

Хотя Змея-Пророчица холодно-высокомерна, жестока и деспотична, у нее есть способность вдохновлять своих последователей, взволновывая их пламенными описаниями их древних империй и побуждая их к возвращению утерянной славы. Она и сама искренне верит в такое видение и воображает, что правит новой, еще более великой империей юань-ти в течение столетий, как и Ссет. Присутствие Ссета сокрушило разум Змеи-Пророчицы в течение Времени Неприятностей и оставило ее со смутными воспоминаниями произошедшего. Она вспоминает чувство великой мощи, когда она смотрела свысока на Яму Гадюк (см. Змеи в Главе 7) с высоты над Морем Лапал, и не забывает, как использовала эту силу для борьбы с рептилией с огромными челюстями, горевшей божественной силой. Кто-то из юань-ти сказал ей, что она билась с Убтао, принявшим форму великой плотоядной ящерицы, и она готова верить в это объяснение. Но, невзирая на то, что действительно случилась с ней во Время Неприятностей, Змея-Пророчица знает, что в течение этого смутного времени Ссет обладал ей и использовал ее в качестве аватара. Поскольку это овладение усилило ее тело, а не разорвало и не умиротвило его, она знает, что может служить в качестве Перерожденного Ссета в любое время - и прошлая история Змей может неплохо повториться.

Змея-Пророчица: Женщина уникальный полуизверг отвращение юань-ти боец 5/колдун 6; CR 21; Большой аутсайдер (коренной); HD 9d8+45 плюс 5d10+25 плюс 6d4+30; hp 182; Инициатива +9; Скорость 30 футов, подъем 20 футов, плавание 20 футов, полет 30 футов (средне); AC 28, касание 15, застигнутый врасплох 23; Базовая атака +17; Захватывание +29; Атака +24 рукопашная (1d6+8, коготь) или +30 рукопашная (1d8+19/19-20, +5 *пламенная острая шипастая цепь*) или +22 дальнбобная (2d6+5/x3, +1 *длинный композитный лук* [+4 бонус Силы]); Полная атака +24 рукопашная (1d6+8, 2 когтя) и +19 рукопашная (2d6 +4 плюс яд, укус) или +30/+25/+20/+15 рукопашная (1d8+19/19-20, +5 *пламенная острая шипастая цепь*) и +19 рукопашная (2d6+4 плюс яд, укус) или +22/+17/+12/+7 дальнбобная (2d6+5/x3, +1 *длинный композитный лук* [+4 бонус Силы]); Пространство/досягаемость 10 фт/10 фт; SA *отвращение*, сжимание 1d6+12, улучшенный захват, яд, *производство кислоты*, поразить добро, подобные заклинаниям способности; SQ *дополнительная форма, сила хамелеона*, уменьшение урона 10/магия, темновидение 60 футов, *обнаружение яда*, сопротивление кислоте 10, холоду 10, электричеству 10 и огню 10, иммунитет к яду, черты аутайдера, нюх, сопротивление заклинаниям 31; AL NE; Спасброски: Стойкость +14, Рефлекс +14, Воля +18; Сила 26, Ловкость 20, Телосложение 21, Интеллект 20, Мудрость 22, Харизма 24. Длина 14 футов.

Навыки и умения: Блеф +17, Подъем +18, Концентрация +20, Дипломатия +22, Искусство Побега +8, Сбор Информации +15, Скрытность +14, Запугивание +20, Знание (тайны) +20, Знание (история) +17, Знание (местное) +19, Знание (религия) +13, Знание (планы) +14, Слушание +20, Бесшумное Движение +17, Поиск +11, Чувство Мотива +12, Колдовство +11, Обнаружение +20, Плавание +16; Настороженность, Слепая борьба, Раскол, Боевое Колдовство,

Боевая Экспертиза, Увертливость, Экзотическое Мастерство Оружия (шипастая цепь), Улучшенная Инициатива, Мобильность, Силовая Атака, Фокус Оружия (шипастая цепь), Специализация Оружия (шипастая цепь).

Отвращение (Sp): Одна цель в пределах 30 футов от Змеи-Пророчицы должна преуспеть в DC 21 спасброске Воли или получить отвращение к змеям в течение 10 минут. Существа под воздействием должны оставаться по крайней мере на расстоянии 20 футов от любой змеи или юань-ти. Субъект, неспособный отодвинуться, получает -4 штраф Ловкости, пока эффект не пройдет или пока субъект не уйдет за пределы дальности. Эта способность подобна заклинанию *антипатия* (уровень заклинателя 16-й).

Сжимание (Ex): Змея-Пророчица наносит 1d6+12 пунктов урона при успешной проверке захватывания.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Змея-Пророчица должна поразить Большое или меньшее существо своей атакой укусом. Затем она может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если она выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и может сжимать.

Яд (Ex): Ущерб, DC Стойкости 19, первичный и вторичный урон 1d6 Телосложение.

Производство кислоты (Sp): Змея-Пророчица источает кислоту из своего тела, нанося 3d6 пунктов кислотного урона следующему существу, которого она коснется, включая существо, пораженное ее атакой укусом. Если она захватывает, сжимает или припиливает противника, когда использует эту силу, ее хватка наносит 5d6 пунктов кислотного урона.

Поразить добро (Su): Однажды в день Змея-Пророчица может делать нормальную рукопашную атаку, нанося 20 дополнительных пунктов урона доброму противнику.

Подобные заклинаниям способности: По желанию - *животный транс* (DC 19), *запутывание* (DC 18); 3/день - *глубокая темнота*, *нейтрализовать яд* (DC 21), *предложение* (DC 20); 1/день - *мрачный полиморф* (DC 22; только в форму змеи), *устрашение* (DC 21). Уровень заклинателя 10-й. Также 3/день - *темнота*, *яд* (DC 21), *безобразная аура* (DC 25); 1/день - *богохульство* (DC 24), *инфекция* (DC 21), *осквернение*, *разрушение* (DC 24), *жуткое увядание* (DC 25), *вызов монстра IX* (только изверги), *неосвящение* (DC 22), *безобразный упадок* (DC 21). Уровень заклинателя 20-й.

Дополнительная форма (Sp): Змея-Пророчица может принимать форму от Крошечной до Большой гадюки (см. статью Змеи в "Руководстве Монстров"), как псионическая способность. Эта способность подобна заклинанию *поллиморф* (уровень заклинателя 19-й), но Змея-Пророчица не восстанавливает какие-либо потерянные очки жизни, изменяя форму, и может принимать лишь формы гадюки. Змея-Пророчица использует для своей атаки укусом свой собственный яд или таковой формы, которую она принимает, смотря что мощнее.

Сила хамелеона (Sp): Змея-Пророчица может псионически менять свою собственную окраску и таковую своего оснащения в соответствии с окружающей средой, получая +10 бонус обстоятельства по проверкам Скрытности.

Обнаружение яда (Sp): Змея-Пророчица может использовать *обнаружение яда* как заклинание (уровень заклинателя 6-й) по желанию.

Известные заклинания колдуна (6/8/7/5; DC спасброска 17 + уровень заклинания): 0-й - *тайная метка*, *обнаружение магии*, *вспышка*, *свет*, *луч мороза*, *читать магию*, *сопротивление*; 1-й - *причинить страх*, *доспех мага*, *магическая ракета*, *истинный удар*; 2-й - *изменить себя*, *кислотная стрела Мелфа*; 3-й - *заряд молнии*.

Имущество: +5 *пламенная острая шипастая цепь*, +1 *длинный композиционный лук* (+6 бонус Силы), 20 *стрел* +1, *кольцо регенерации*, *кольцо защиты* +1, *наручи доспеха* +5, 600 *гр*.

Описание: У Змеи-Пророчицы змееподобное тело 14-футовой длины, покрытое толстой черной чешуей. Четыре гуманоидных руки, также покрытые чешуей, торчат из ее тела немного ниже шеи. Она использует две руки для колдовства и две - для обращения с массивной шипастой цепью. Два огромных кожистых крыла, подобных таковым птеродактиля, растут из ее спины около плеч. Ее красные глаза пылают злобой.

Зстулкк Ссармн

Зстулкк Ссармн происходит из города Хлондет, хотя он и не связан с управляющим им семейством Экстаминос. В течение большей части своей взрослой жизни он поднимал свое благосостояние работорговлей в Скуллпорте. Даже в мире головорезов Скуллпорта Зстулкк - работорговец, не имеющий себе равных, и он остается одним из самых сильных членов консорциума Железное Кольцо, который он помог основать. Его банды головорезов и надзирателей-юань-ти - полукровок и чистокровных - известны по всему Скуллпорту. Эти тюремщики, как их называют, постоянно рыскают по аллеям города в поисках легкой добычи или сопровождают в город закованных рабов.

Зстулкк Ссармн: Мужчина отвращение юань-ти клерик 5 Сета (Сета); CR 12; Большой чудовищный гуманоид; HD 9d8+36 плюс 5d8+20; hp 119; Инициатива +7; Скорость 30 футов, подъем 20 футов, плавание 20 футов; AC 23, касание 13, застигнутый врасплох 20; Базовая атака +12; Захватывание +21; Атака +16 рукопашная (2d6+7 плюс яд, укусы); Полная атака +16 рукопашная (2d6+7 плюс яд, укусы); Пространство/досыгаемость 10 фт/10 фт.; SA *отвращение*, сжимание 1d6+7, улучшенный захват, яд, *производство кислоты*, упрек нежити 6/день, подобные заклинаниям способности; SQ *дополнительная форма*, *сила хамелеона*, темновидение 60 футов, обнаружение яда, нюх, сопротивление заклинаниям 18; AL NE; Спасброски: Стойкость +11, Рефлексы +10, Воля +13; Сила 21, Ловкость 16, Телосложение 18, Интеллект 23, Мудрость 17, Харизма 16. Длина 10 футов.

Навыки и умения: Блеф +9, Подъем +13, Концентрация +21, Дипломатия +18, Сбор Информации +8, Скрытность +11, Знание (архитектура и проектирование) +20, Знание (Скуллпорт местный) +21, Знание (Уотердип местный) +18, Слушание +17, Бесшумное Движение +15, Колдовство +13, Обнаружение +17, Плавание +13; Настороженность, Слепая Борьба, Боевая Экспертиза, Увертливость, Улучшенная Инициатива, Мобильность, Силовая Атака.

Отвращение (Sp): Одна цель в пределах 30 футов от Зстулка должна преуспеть в DC 17 спасброске Воли или получить отвращение к змеям в течение 10 минут. Существа под воздействием должны оставаться по крайней мере на расстоянии 20 футов от любой змеи или юань-ти. Субъект, неспособный отодвинуться, получает -4 штраф Ловкости, пока эффект не пройдет или пока субъект не уйдет за пределы дальности. Эта способность подобна заклинанию *антипатия* (уровень заклинателя 16-й).

Сжимание (Ex): Зстулкк наносит 1d6+7 пунктов урона при успешной проверке захватывания.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Зстулкк должен поразить Большое или меньшее существо своей атакой укусом. Затем он может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, он устанавливает удержание и может сжимать.

Яд (Ex): Ущерб, DC Стойкости 18, первичный и вторичный урон 1d6 Телосложение.

Производство кислоты (Sp): Зстулкк имеет псионическую способность источать кислоту из своего тела, нанося 3d6 пунктов кислотного урона следующему существу, которого он коснется, включая существо, пораженное его атакой укусом. Если он захватывает, сжимает или прищипливает противника, когда использует эту силу, его хватка наносит 5d6 пунктов кислотного урона.

Подобные заклинаниям способности: По желанию - *животный транс* (DC 15), *запутывание* (DC 14); 3/день - *глубокая темнота*, *нейтрализовать яд* (DC 17), *предложение* (DC 16); 1/день - *мрачный полиморф* (DC 18; только в форму змеи), *устрашение* (DC 17). Уровень заклинателя 10-й.

Дополнительная форма (Sp): Зстулкк может принимать форму от Крошечной до Большой гадюки (см. статью Змеи в "Руководстве Монстров"), как псионическая способность. Эта способность подобна заклинанию *полиморф* (уровень заклинателя 19-й), но Зстулкк не восстанавливает какие-либо потерянные очки жизни, изменяя форму, и может принимать лишь формы гадюки. Зстулкк использует для своей атаки укусом свой собственный яд или таковой формы, которую он принимает, смотря что мощнее.

Сила хамелеона (Sp): Зстулкк может псионически менять свою собственную окраску и таковую своего оснащения в соответствии с окружающей средой, получая +10 бонус обстоятельства по проверкам Скрытности.

Обнаружение яда (Sp): Зстулкк может использовать *обнаружение яда* как заклинание (уровень заклинателя 6-й) по желанию.

Подготовленные заклинания клерика (5/5/4/3; DC спасброска 13 + уровень заклинания): 0-й - *лечение незначительных ран*, *обнаружение магии* (2), *свет*, *читать магию*; 1-й - *причинить страх*, *лечение легких ран*, *божественное покровительство*, *вынести элементы*, *защита от добра**; 2-й - *лечение умеренных ран*, *смертельный набат*, *осквернение**, *удержание персоны*; 3-й - *лечение серьезных ран*, *рассеивание магии*, *магический круг против добра**.

* Заклинание домена. Домены: Зло (заклинания зла накладываются с +1 к уровню заклинателя), Чешуйчатые (упрек/командование ящерицами и змеями 6/день).

Имущество: Камни юан (пыльно-розовая призма, лавандовый и зеленый эллипсоид), шлем телепортации, глаза окаменения, брошка щита, венец убеждения.

Описание: Мастер работорговли Скуллпорта напоминает змею 10-футовой длины с пятнисто-серой и черной чешуей. На его красивом человеческом лице много шрамов. У него темные волосы, а его черные глаза обычно мерцают зловещим удовольствием.

Нхирис Д'хотек

Племянник Зстулкка Ссармна Нхирис служил в организации своего дяди в качестве угрюмого, ленивого, но безжалостно способного тюремщика. В конечном счете он наткнулся на мощный артефакт, известный как *Корона Рогов*, наполненный сущностью павшего бога Миркула. Распознав в ней объект великой силы, он носил ее какое-то время.

Корона превратила Нхириса в личеподобное существо. Изменения, вызванные ей, открыто рассорили его со Зстулкком Ссармном и его организацией, и его дядя немедленно начал охотиться за ним.

Зстулкк нанимал множество мощных магов для уничтожения своего племянника, но молодому чистокровному всякий раз удавалось улизнуть. В конечном счете Нхирис был вынужден бежать в Подгорье и оттуда - в более обширное Подземье. Оттуда он выбрался в поверхностный мир Фаэруна, по которому широко путешествовал.

Где-то по пути Нхирис потерял *Корону Рогов*, но у него сохранились вызванные ей ментальные и физические изменения. Скрытный, задумчивый и жаждущий силы, он не желает выслушивать других, но слишком нетерпелив, стараясь овладеть силой гораздо менее тонким способом, чем юань-ти, следующие Священным Путем Сета. Нхирис восхищается манипуляциями, злонамеренным разрушением, делишкам с рабами и резней. Он всегда стремится захватить магические изделия и не смущается скрываться в могилах, используя нежить, чтобы не дать своим противникам себя найти.

При серьезной угрозе Нхирис всегда изменяется в змеиную форму и сбегает. Он предпочитает отомстить в другой раз вместо того, чтобы биться справедливо и открыто, рискуя уничтожением. Его восхищает формирование недолгих организаций из людей и отступников-юань-ти, убивая или подставляя тех, кто предаст его, и обращаясь со всеми подчиненными как с расходным материалом.

Нхирис Д'хотек: Мужчина чистокровный юань-ти боец 3/рогатый предвестник 1; CR 7; Средний чудовищный гуманоид; HD 4d8 плюс 3d10 плюс 1d8; hp 47; Инициатива +6; Скорость 30 футов; AC 16, касание 12, застигнутый врасплох 14; Базовая атака +7; Захватывание +9; Атака +9 рукопашная (1d6+3, бодание) или +12 рукопашная (1d6+5/18-20, +2 *скимитар*) или +11/+6 дальнобойная (1d8+2/x3, +2 *длинный лук*); Полная атака +9 рукопашная (1d6+3, бодание) или +12/+, 7 рукопашная (1d6+5/18-20, +2 *скимитар*) или +11/+6 дальнобойная (1d8+2/x3, +2 *длинный лук*); SA упрек нежити 5/день, подобные заклинаниям способности; SQ *дополнительная форма*, костяные рога, темновидение 60 футов, домен Смерти, *обнаружение яда*, сопротивление заклинаниям 14; AL CE; Спасброски: Стойкость +8, Рефлексы +9, Воля +10; Сила 14, Ловкость 14, Телосложение 11, Интеллект 17, Мудрость 12, Харизма 14. Рост 5 фт 6 дм.

Навыки и умения: Блеф +3, Подъем +9, Концентрация +8, Маскировка +8, Скрытность +7, Запугивание +4, Знание (Скуллпорт местный) +6, Знание (планы) +11, Слушание +5, Обнаружение +5, Плавание +5; Настороженность, Слепая Борьба, Боевая Экспертиза, Увертливость, Улучшенная Инициатива, Мобильность, Силовая Атака, Фокус Оружия (скимитар).

Упрек нежити (Su): Нхирис может упрекать нежить как злой клерик 1-го уровня.

Подобные заклинаниям способности: 1/день - *животный транс* (DC 13), *причинить страх* (DC 12), *зачарование персоны* (DC 12), *темнота*, *запутывание* (DC 12). Уровень заклинателя 4-й.

Дополнительная форма (Sp): Нхирис может принимать форму от Крошечной до Большой гадюки, как псионическая способность. Эта способность подобна заклинанию *полиморф* (уровень заклинателя 19-й), но Нхирис не восстанавливает

ливают никаких очков жизни при изменении формы, и он может принимать только форму гадюк. Он теряет свою атаку боданием и получает атаку укусом той формы гадюки, которую он принимает.

Костяные рога (Ex): У Нхириса есть шесть коротких изогнутых рогов, растущих из вершины его черепа. Эти рога предоставляют ему естественную атаку боданием и наносят двойной урон, когда используются как часть разгона.

Домен Смерти: Нхирис имеет предоставленную силу домена Смерти (смертельное касание 1/день).

Обнаружение яда (Sp): Нхирис имеет псионическую способность использовать *обнаружение яда*, как заклинание (уровень заклинателя 6-й).

Имущество: +2 *скимитар*, +2 *длинный композитный лук* (+2 бонус Силы), 20 стрел, *колчан*, *наручи доспеха* +3, *плащ сопротивления* +2, *ожерелье огненных шаров* (Тип IV).

Описание: Владея короной, Нхирис Д'хотек прошел существенную часть пути к бессмертию. Его кожа стала черной, члены истончились, руки и ноги увяли в черные, костистые когти. Его красные глаза-щелки потускнели. Шесть костяных рогов растут из его черепа, и он носит длинные складчатые одеяния, чтобы скрывать свою внешность на публике. Он также использует мощные духи для подавления идущего от него запаха гниения.

Умения

Для Чешуйчатых доступно множество умений змеиной или ящеричной природы, включая связанные с плевками, ядом и сжатием.

ТАБЛИЦА 9-1: НОВЫЕ УМЕНИЯ

Общие умения	Предпосылки
Сопrotивление зачарованию	Расовый бонус на спасброски против эффектов <i>зачарования</i>
Иммунитет к зачарованию	Расовый бонус на спасброски против эффектов <i>зачарования</i> , Сопrotивление Зачарованию
Улучшенный фамильяр	Способность приобретать нового фамильяра, совместимое мировоззрение
Сопrotивление окаменению	Расовый бонус на спасброски против эффектов окаменения
Иммунитет к окаменению	Расовый бонус на спасброски против эффектов окаменения, Сопrotивление Окаменению

Умение создания предмета	Предпосылки
Прививание плоти юань-ти	Юань-ти, Излечение 10 разрядов

Чудовищные умения	Предпосылки
Колочее жало	Атака жалом
Мешочек в теле	Чешуйчатый
Шкура хамелеона	Чешуйчатый
Голова кобры	Змея или змеенарод
Смертельный яд	Телосложение 19, специальная атака - яд, наносящий урон способности в качестве вторичного, Фокус Способности (яд)
Смертельный плевок	Плевок Ядом, атака слюной или атака плевком
Раздвоенный язык	Змеенарод
Зевок змеи	Специальная атака - заглатывание целиком
Улучшенный плевок	Точный Выстрел и Плевок Ядом, атака слюной или атака плевком
Непреодолимый взгляд	Атака взглядом
Проникающий взгляд	Интеллект 13, Харизма 15, атака взглядом, Непреодолимый Взгляд
Мультизахват	Сила 17, улучшенный захват
Великий мультизахват	Сила 19, Ловкость 15, улучшенный захват, Мультизахват
Разрывающее сжатие	Сила 19, Ловкость 15, специальная атака - сжимание, улучшенный захват, Великий Мультизахват, Мультизахват, два или более членов
Суженный взгляд	Интеллект 13, атака взглядом
Пронизывающий взгляд	Интеллект 13, атака взглядом
Сопrotивление яду	Атака ядом как экстраординарная способность
Иммунитет к яду	Атака ядом как экстраординарная способность, Сопrotивление яду
Цепкий хвост	Сила 13, атака хвостом, Борьба Двумя Оружиями или Борьба Мультиоружием
Раздувание туловища	Змея или змеенарод
Плевок ядом	Атака ядовитым укусом
Скрежет хвоста	Змея или змеенарод

Описания умений

Многие из умений, описанных в этой главе, принадлежат к категории чудовищных. Лишь существа с чудовищной формой или одной или несколькими чудовищными способностями выполняют предпосылки для выбора этих умений. Если Вас это интересует, см. "Дикие Разновидности" для дополнительных умений.

Колючее жало [чудовищное] (Barbed Stinger)

Ваше жало необычайно трудно вынуть.

Предпосылка: Атака жалом.

Выгода: Вы получаете специальную атаку улучшенного захвата с вашим жалом. Если Вы поражаете своей атакой жалом противника любого размера, Вы затем можете пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если Вы выигрываете проверку захватывания, Вы устанавливаете удержание и автоматически наносите урон жалом (включая яд, если он есть) каждый раунд, пока поддерживается удержание.

Мешочек в теле [чудовищное] (Body Pouch)

Вы можете открыть полость в в своем теле без вреда самому себе и использовать ее для переноски или скрытия изделий или существ.

Предпосылка: Чешуйчатый.

Выгода: Вы можете раздвигать свою чешую, достигая скрытой чешуйчатой гибкой полости в своем теле, в которой можно размещать объекты или существ. Мешочек может содержать максимальный объем, равный таковому существа на две или более категорий размера меньше Вас, и его максимальная вместимость по весу - половина вашего собственного веса. Открытие или закрытие мешочка требует действия движения, и удаление предмета из него или помещение предмета внутрь требует еще одного действия движения. Если Вы принимаете другую форму тела или другой размер при помощи любой способности, позволяющей изменение формы, все, что есть в вашем мешочке в теле, немедленно падает на землю к вашим ногам. Если Вы несете в этой полости острый или колючий объект (не вложенный в ножны, обернутый или еще как-то обергаемый), Вы получаете 2d4 пунктов урона в каждом раунде, в котором Вы падаете, участвуете в бою, меняете форму или делаете любое другое резкое движение, или 1d4 пунктов урона в любом раунде, в котором Вы делаете любое другое действие движения.

Размещение живущего существа внутри вашего мешочка требует успешной проверки захватывания, если оно желает сопротивляться. Любому существу внутри мешочка вашего тела комфортно до 24 часов, если Вы не собираетесь атаковать его.

Вы можете сжимать свой мешочек как действие атаки, нанося 1d4+1 пунктов урона на раунд сжатия каждому существу или объекту внутри. Существо внутри мешочка умирает от удушья после сжатия в течение количества последовательных раундов, равного 2 на пункт Телосложения, которым оно обладает. Существо внутри мешочка может прорубить себе путь наружу, используя легкое режущее или колющее оружие для нанесения мешочку урона на четверть от вашего нормального общего количества очков жизни (АС равен вашему АС для касания).

Шкура хамелеона [чудовищное] (Chameleon Hide)

Вы можете изменять оттенок своей чешуи в соответствии с окружающим ландшафтом.

Предпосылка: Чешуйчатый.

Выгода: Как полнораундовое действие, Вы можете изменять цвет своей чешуи для соответствия окружающей среде. Это предоставляет Вам +2 бонус на проверки Скрытности и +1 бонус обстоятельств к Классу Доспеха, пока Вы не двигаетесь с квадрата.

Специально: Любое существо, уже имеющее расовый бонус на проверки Скрытности от хамелеоноподобной способности (например, офидиан), не получает никакой выгоды от этого умения.

Иммунитет к зачарованию [общее] (Charm Immunity)

Вы иммунны к эффектам *зачарования*.

Предпосылки: Расовый бонус на спасброски против эффектов *зачарования*, Сопротивление Зачарованию.

Выгода: Вы иммунны ко всем эффектам *зачарования*.

Сопротивление зачарованию [общее] (Charm Resistance)

Вы можете сопротивляться эффектам *зачарования* лучше, чем обычно.

Предпосылка: Расовый бонус на спасброски против эффектов *зачарования*.

Выгода: Вы получаете +3 бонус на спасброски против эффектов *зачарования*.

Голова кобры [чудовищное] (Cobra Head)

Вы можете раздувать кожу своей шеи в капюшон кобры.

Предпосылка: Змея или змеенарод.

Выгода: Как действие движения, Вы можете раздувать кожу с обеих сторон своей шеи в плоский диск, как у кобры. Пока Вы демонстрируете этот "капюшон", Вы получаете +2 бонус на проверки Запугивания, и DC спасброска для всех ваших заклинаний, подобных заклинаниям способностей и сверхъестественных способностей, причиняющих страх, увеличивается +1. Кроме того, любому существу с показателем Интеллекта 2 или ниже Вы кажетесь на одну категорию размера больше, чем являетесь фактически. Вы можете убрать складки кожи и вернуть свой нормальный вид как свободное действие.

Смертельный яд [чудовищное] (Deadly Poison)

Ваша атака ядом наносит больше урона, чем обычно.

Предпосылки: Телосложение 19, специальная атака - яд, наносящий урон способности в качестве вторичного, Фокус Способности (яд).

Выгода: Ваша атака ядом имеет потенциал нанести больший вторичный урон, чем обычно. Если цель атаки проваливает вторичный спасбросок, яд удваивает свой нормальный вторичный урон.

Смертельный плевок [чудовищное] (Deadly Spittle)

Вы можете использовать вашу атаку слюной против нескольких противников.

Предпосылки: Плевок Ядом, атака слюной или атака плевком.

Выгода: Вы можете распылять вашу слюну в форме взрыва в 15-футовом конусе.

Раздвоенный язык [чудовищное] (Forked Tongue)

Вы говорите сладким голосом, прогибающим слушателей под вашу Волю.

Предпосылки: Змеенарод.

Выгода: Из-за соблазнительного характера вашего голоса Вы получаете +2 бонус по проверкам Блефа. Кроме того, DC спасброска для каждого из ваших заклинаний, подобных заклинаниям способностей и сверхъестественных способностей, создающих эффект зачарования устными средствами, увеличивается +1.

Зевок змеи [чудовищное] (Gape of the Serpent)

Подобно змее, Вы можете растягивать свой рот до диковинной степени, заглатывая огромную добычу.

Предпосылка: Специальная атака - заглатывание целиком .

Выгода: Вы можете заглотить существо до своей собственной категории размера. Однако, глотание существа размером с Вас - весьма трудоемкий процессом. Как только Вы установили удержание против такого существа, Вы делаете новую проверку захватывания как обычно, но успех указывает лишь то, что Вы начали заглатывание. В следующем раунде Вы должны сделать дополнительную проверку захватывания для завершения глотания. Удерживаемое существо может биться или пытаться нарушить захватывание как обычно, пока Вы пытаетесь проглотить его.

Нормально: Если не отмечено иначе, существо может глотать противников на одну категорию размера меньше себя или еще меньше.

Специально: Ваша глотка может удерживать одно существо максимального размера. Другое максимальное количество проглоченных существ остается тем же самым.

Прививание плоти юань-ти [создание предмета] (Graft Yuan-ti Flesh)

Вы можете применять прививания юань-ти к другим живущим существам или к самому себе.

Предпосылки: Юань-ти, Излечение 10 разрядов.

Выгода: Вы можете создавать прививания юань-ти (см. Прививания юань-ти в Главе 10) и применять их к другим живущим существам или к самому себе. Создание прививания занимает один день на каждые 1,000 gr его цены. Для создания прививания Вы должны потратить 1/25 его цены в XP и использовать сырье, стоящее половину этой цены.

Великий мультизахват [чудовищное] (Greater Multigrab)

Вы можете легко схватывать врагов своим естественным оружием.

Предпосылки: Сила 19, Ловкость 15, специальная атака - улучшенный захват, Мультизахват.

Выгода: Захватывая противника частью своего тела, сделавшей атаку, Вы не берете никакого штрафа по проверкам захватывания, сделанным для поддержания удержания.

Нормально: Без этого умения существо берет -20 штраф (или -10 штраф с Мультизахватом) по проверкам захватывания, сделанным для поддержания удержания одной лишь частью своего тела, использовавшейся для атаки.

Улучшенный фамилляр [общее] (Improved Familiar)

Обратитесь к умению Улучшенный Фамилляр в "Руководстве Ведущего". Помимо указанных там вариантов, в кампании Забытых Царств доступны следующие фамилляры. Улучшенные фамилляры не предоставляют своим владельцам никаких специальных способностей, помимо умения Настороженность, эмпатической связи и способности разделять заклинания с фамилляром.

Фамилляр	Мировоззрение	Уровень
Джакули ^{ЗК}	Хаотически злое	5-й
Ящерица, плюющее пресмыкающееся ^{УКЗЦ}	Нейтральное	3-й
Мларраун ^{ЗК}	Нейтральное	5-й
Грязевик ^{ЗК}	Законно злое	5-й
Змея, смертельный клык ^{РФ}	Нейтрально злое	9-й
Змея, летучая ^{РФ}	Нейтральное	3-й
Змея, ледниковая ^{ЗК}	Нейтральное	3-й
Змея, древесный питон ^{ЗК}	Хаотически злое	3-й
Змея, кнутозмея ^{ЗК}	Нейтральное	3-й

Улучшенный плевок [чудовищное] (Improved Spit)

Вы можете плевать дальше, чем обычно.

Предпосылки: Точный Выстрел и Плевок Ядом, атака слюной или атака плевком.

Выгода: Дальность вашей атаки слюной удваивается.

Специально: Вы можете брать Улучшенный Плевок неоднократно. Каждый раз, когда Вы берете это умение, дальность вашей атаки слюной увеличивается на величину, равную ее первоначальной дальности.

Непреодолимый взгляд [чудовищное] (Irresistible Gaze)

Ваша атака взглядом мощнее, чем обычно.

Предпосылка: Атака взглядом.

Выгода: DC спасброска для вашей атаки взглядом увеличивается +2.

Специально: Выгода от этого умения складывается с таковой от умения Фокус Способности (см. "Руководство Монстров").

Мультизахват [чудовищное] (Multigrab)

Вы можете при своих естественных атаках схватывать врагов более прочно, чем обычно.

Предпосылки: Сила 17, специальная атака - улучшенный захват.

Выгода: Захватывая противника частью своего тела, сделавшей атаку, Вы берете лишь -10 штраф по проверкам захватывания, сделанным для поддержания удержания.

Нормально: Без этого умения существо берет -20 штраф по проверкам захватывания, сделанным для поддержания удержания одной лишь частью своего тела, использовавшейся для атаки.

Суженный взгляд [чудовищное] (Narrowed Gaze)

Ваша атака взглядом имеет ограниченную область эффекта.

Предпосылки: Интеллект 13, атака взглядом.

Выгода: Вы можете пожелать ограничить свою атаку взглядом активным взглядом. Это не дает Вам случайно воздействовать своим взглядом на друзей.

Нормально: Атака взглядом воздействует постоянно на всех в пределах диапазона и может также использоваться активно как действие атаки.

Пронизывающий взгляд [чудовищное] (Pervasive Gaze)

Ваша атака взглядом более эффективна, чем обычно.

Предпосылки: Интеллект 13, атака взглядом.

Выгода: Существо, отводящее глаза, имеет лишь 25% шанс избежать потребности в спасброске против вашей атаки взглядом.

Нормально: Существо, отводящее глаза, обычно имеет 50% шанс избежать потребности в спасброске против атаки взглядом.

Специально: Это умение не затрагивает лучи глаз, типа таковых бехолдера.

Иммунитет к окаменению [общее] (Petrification Immunity)

Вы иммунны к эффектам окаменения.

Предпосылки: Расовый бонус на спасброски против эффектов окаменения, Сопrotивления Окаменению.

Выгода: Вы иммунны ко всем эффектам окаменения.

Сопrotивление окаменению [общее] (Petrification Resistance)

Вы можете сопротивляться окаменению лучше, чем обычно.

Предпосылка: Расовый бонус на спасброски против эффектов окаменения.

Выгода: Вы получаете +3 бонус на спасброски против эффектов окаменения.

Проникающий взгляд [чудовищное] (Piercing Gaze)

Ваша атака взглядом имеет большую дальность, чем обычно.

Предпосылки: Интеллект 13, Харизма 15, атака взглядом, Непреодолимый Взгляд.

Выгода: Из-за явной силы вашего присутствия дальность вашей атаки взглядом увеличивается на 30 футов.

Иммунитет к яду [чудовищное] (Poison Immunity)

Вы можете игнорировать эффекты яда.

Предпосылки: Специальная атака - яд, как экстраординарная способность, Сопrotивление яду.

Выгода: Вы иммунны ко всем атакам ядом.

Сопrotивление яду [чудовищное] (Poison Resistance)

Вы можете сопротивляться яду лучше, чем обычно.

Предпосылка: Специальная атака - яд, как экстраординарная способность.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на спасброски против яда. Если яд производит существо вашего собственного вида, этот бонус увеличивается до +4, если Вы еще не иммунны к яду своего собственного вида.

Цепкий хвост [чудовищное] (Prehensile Tail)

Вы можете использовать ваш хвост для манипулирования объектами.

Предпосылки: Сила 13, атака хвостом, Борьба Двумя Оружиями или Борьба Мультиоружием.

Выгода: Вы можете использовать свой хвост в качестве дополнительной "руки". Он может держать рукопашное оружие и использовать его в бою, хотя при этом применяются нормальные штрафы для использования оружия в неосновной руке.

Если у Вас есть две руки, то хвост считается третьей рукой с точки зрения умения Борьба Мультиоружием и всех остальных умений, для которых оно является предпосылкой.

Вы можете также использовать ваш хвост для помощи при проверках захватывания и Подъема. Вы получаете +2 бонус компетентности по всем таким проверкам.

Раздувание туловища [чудовищное] (Puff Torso)

Вы можете раздувать свою кожу, чтобы казаться больше и более угрожающим.

Предпосылка: Змея или змеенарод.

Выгода: Как действие движения, Вы можете раздувать кожу над своим туловищем, словно раздувающаяся гадюка. Пока ваше тело раздуто таким образом, Вы получаете +4 бонус по проверкам Запугивания. Вы можете уменьшить свое тело обратно до нормального размера как свободное действие.

Разрывающее сжатие [чудовищное] (Rending Constriction)

Вы можете разрывать схваченных врагов на части.

Предпосылки: Сила 19, Ловкость 15, специальная атака - сжимание, специальная атака - улучшенный захват, Великий Мультизахват, Мультизахват, два члена, способных к захватыванию.

Выгода: Если Вы удерживаете противника более чем одним придатком, Вы можете делать дополнительную атаку разрывания в том же самом раунде, что и сжимание. Эта атака автоматически наносит ваш удвоенный базовый урон атаки сжиманием, плюс увеличенный в полтора раза ваш бонус Силы. Удерживаемое существо автоматически освобождается на своем следующем действии, так что Вам следует восстановить удержание, чтобы сжимать его снова.

Плевков ядом [чудовищное] (Spit Venom)

Вы можете выплевывать яд, как плюющая кобра.

Предпосылка: Атака ядовитым укусом.

Выгода: Вы можете выплевывать свой яд до 30 футов, как дальняя атака касанием. Ваш яд функционирует как контактный в дополнение к его обычному методу доставки. В остальном эффекты - такие же, как и при доставке его вашим обычным способом. Эта атака требует стандартного действия.

Скрежет хвоста [чудовищное] (Tail Rattle)

Ваш хвост получает скрежет, подобный таковому гремучей змеи.

Предпосылка: Змея или змеенарод.

Выгода: Как свободное действие, Вы можете производить злоеший грохочущий шум, тряся своим хвостом, словно гремучая змея. В течение любого раунда, в котором ваш скрежет хвоста можно услышать, Вы получаете +2 бонус на проверки Запугивания, и DC спасброска для каждого из ваших заклинаний, подобных заклинаниям способностей и сверхъестественных способностей, имеющих звуковой описатель, увеличивается +2. Вы можете использовать эту способность, даже если держите своим хвостом оружие или другие предметы.

Оснащение

Хотя многие Чешуйчатые могут использовать такое же оснащение, что и гуманоиды и другие Бесчешуйные, многие из змеенарода разработали разнообразное оснащение, и мирское, и магическое, своего собственного дизайна. Эти изделия доступны на рынках различных змеиных царств, а также и в гуманоидных городах - если покупатель знает, где искать.

Доспехи

Люди на территориях, которым угрожают Чешуйчатые, научились производить разнообразные особые виды доспехов, помогающие в борьбе с такими противниками.

Описания доспехов

Типы доспехов, перечисленных в Таблице 10-1: Доспехи, описаны ниже (в алфавитном порядке оригинальных английских названий), наряду со всеми особыми выгодами, которые они присуждают носящему.

Кожа хамелеона: Сделанный из чешуи офидиана, этот доспех обычен лишь в человеческих общинах около Змеиных Холмов. Змеенарод, сталкивающийся с Бесчешуйным, носящим такой доспех, никогда не начинает с отношения лучше недружелюбного. Нагрудник и наплечники комплекта кожи хамелеона укреплены в кипящем масле. Остальная часть доспеха - более мягкая и более гибкая. Кожа хамелеона сохраняет некоторые из свойств изменения цвета офидианов, давая носящему +2 бонус обстоятельств по проверкам Скрытности. Вся кожа хамелеона имеет качество мастерской работы, поскольку сохранение хамелеонских свойств чешуи требует высокого скорняжного мастерства при изготовлении.

Кольчуга змеиной чешуи: Этот доспех состоит из куртки, поножей, перчаток и юбки из высушенной змеиной шкуры, на которой была тщательно сохранена вся чешуя. Кольчуга змеиной чешуи может быть изготовлена из шкуры любого змеиного существа по крайней мере на одну категорию размера больше предназначенного носителя. Вся кольчуга змеиной чешуи имеет качество мастерской работы, поскольку сложность ее изготовления требует высокого скорняжного мастерства.

Громошкурный доспех: Названный так из-за легендарных Громовиков (динозавров), из которых он обычно изготавливается, этот доспех подготавливается из многократных слоев высушенной шкуры рептилий. Громошкурный доспех относительно податлив по сравнению с другими типами шкурных доспехов. Его предпочитают друиды Джунглей Чалта, Болота Ящериц и Змеиных Холмов.

ТАБЛИЦА 10-1: ДОСПЕХИ

Доспех	Стоимость	Бонус доспеха	Максимальный бонус Ловкости	Штраф проверки доспеха	Шанс провала тайного заклинания	Скорость (30 фт)	(20 фт)	Вес ¹
<i>Легкие доспехи</i>								
Кожа хамелеона	360 gp	+2	+6	0	10%	30 фт	20 фт	15 фнт
<i>Средние доспехи</i>								
Кольчуга змеиной чешуи	800 gp	+5	+4	-3	20%	20 фт	15 фт	25 фнт
Громошкурный доспех	25 gp	+3	+5	-2	20%	20 фт	15 фт	25 фнт

¹ Вес - для доспеха размером на Средних персонажей. Доспех, приспособленный для Маленьких персонажей, весит вполнину меньше, для Больших персонажей - вдвое больше.

Оружие

Лишь одно новое оружие приписывается исключительно Чешуйчатым.

Описание оружия

Оружие, детализированное в Таблице 10-2: Экзотическое оружие, описано ниже.

Хвостовая коса: Хвостовая коса представляет собой длинный, изогнутый клинок, предназначенный для укрепления на змеином хвосте. Фактически, оружие годно к употреблению только существами, имеющими такой придаток, так как у него нет рукоятки под гуманоидную руку. Дизайн хвостовой косы сосредотачивает огромную силу на ее острие, при этом позволяя и разрушительное разрезание краем клинка. Из-за формы хвостовой косы Вы можете также использовать ее для атаки подсеки. Однако, если Вы подсечены во время вашей собственной попытки подсеки, Вы не можете выпустить хвостовую

косу, чтобы избежать подсечки самому. Надевание или снятие хвостовой косы занимает 1 раунд при использовании рук или посторонней помощи или 3 раунда - без таковых.

ТАБЛИЦА 10-2: ЭКЗОТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Экзотическое оружие	Стоимость	Урон (М)	Урон (С)	Крит.	Приращение дальности	Вес ¹	Тип ²
<i>Одноручное рукопашное оружие</i>							
Хвостовая коса	118 gp	1d6	2d4	x4	-	10 фнт	Коллющий или рубящий

¹ Вес указан для Среднего оружия. Маленькое оружие весит вполвину меньше, Большое - вдвое больше.

² Оружие любого типа (на выбор игрока во время атаки).

Особые вещества

Следующее особое вещество ценится Чешуйчатыми повсюду. Его может изготовить персонаж с навыком Ремесла (алхимия).

ТАБЛИЦА 10-3: ОСОБЫЕ ВЕЩЕСТВА

Предмет	Стоимость	Вес	ДС Ремесла (алхимия)
Бальзам кровоцвета	10 gp	-	20

Бальзам кровоцвета: Кровоцветы - красные дикорастущие цветы с магическими свойствами. Некогда они были распространены на открытых равнинах, использовавшихся в качестве полей сражений, но теперь кровоцветы можно встретить лишь в глубинах Джунглей Чалта и Джунглей Мхайр. Бальзам кровоцвета следует натереть на тело перед получением урона. После этого он дает выгоду заклинания *лечение незначительных ран*, когда кто-либо в пределах 25 футов скажет командное слово, указанное при изготовлении бальзама. Бальзам кровоцвета остается активным, пока не будет сказано командное слово или пока он не будет смыт по крайней мере четвертой жидкости.

Яды

Почти весь змеенород и ящероподобные время от времени используют яды. Эти вещества широко варьируются по своему происхождению, использованию и эффектам. Многие вообще не оказывают никакого эффекта на Чешуйчатых, а некоторые (типа масел оссера) даже накладывают выгодные эффекты на членов этих рас. Однако, все они губительны для Бесчешуйных.

ТАБЛИЦА 10-4: ЯДЫ

Яд	Тип	Начальный урон	Вторичный урон	Цена
Яды лизардфолков				
Паста синей лягушки	Контакт DC 19	1d4 Ловкость	Паралич 2d6 минут	500 gp
Сонный яд	Контакт DC 17	Бессознательное состояние 1d3 раундов	Бессознательное состояние 1d3 часов	300 gp
Яды юань-ти				
Ссартисс	Ущерб DC 20	Паралич 2d6 минут	Бессознательное состояние 1d4 часов	400 gp
Те'оус	Ущерб DC 20	4d4 пунктов урона	2d4 пунктов урона	400 gp
Дым оссера¹				
Смешанные пылающие масла оссера	Вдыхание DC 22	1d4 Ловкость	Бессознательное состояние 4d4 минут	Переменная
Дым амасстартгаэ	Вдыхание DC 13	Удержание персоны 1d4 раундов	Замедление 1d6 раундов	750 gp
Дым баттасса	Вдыхание DC 15	1d4 Мудрость	Сон 2+1d4 раундов	1,000 gp
Дым дуглах'хасс	Вдыхание DC 16	Слабоумие 2d6 минут	2d4 Ловкость	2,000 gp
Дым эктарисса	Вдыхание DC 11	1d6 Сила	1d4 Сила	1,250 gp
Дым фаэли	Вдыхание DC 17	2d6 Телосложение	1d6 Телосложение	2,500 gp
Дым хуулуунда	Вдыхание DC 16	1d6 пунктов урона	Бессознательное состояние 2d6 минут	1,500 gp
Дым джаласса	Вдыхание DC 16	1d4 Интеллект	1d6 Интеллект	1,000 gp
Дым лаэрисса	Вдыхание DC 14	2d4 пунктов кислотного урона	2d6 пунктов урона	300 gp
Дым руусстантара	Вдыхание DC 18	2d4 пунктов урона	3d4 пунктов урона	750 gp
Дым улатасса	Вдыхание DC 20	3d6 Сила	Паралич 2d6 минут	1,500 gp

¹ Просто ядовит для Бесчешуйных.

Яды лизардфолков

Хоть они и не столь блестящи при изготовлении тонких средств смерти, как юань-ти, лизардфолки развили навыки извлечения различных ядов из своей окружающей среды и обработки их в формы, достаточные для использования против своих противников.

Паста синей лягушки: В остальном безопасные ярко-синие лягушки Змеиных Холмов скрывают в себе уникальный яд, который лизардфолки Калрана научились собирать. Смешивание его с другими естественными веществами производит высококачественное масло, подходящее для обработки оружия.

Сонный яд: Лизардфолки разработали технологию перегонки экстрактов некоторых растений джунглей для производства яда, от которого враги падают без сознания.

Яды юань-ти

Юань-ти обычно покрывают свое оружие либо своим собственным ядом, либо таковым гадюк, которых они держат в качестве домашних животных и стражей, но некоторые также экспериментируют с перегонкой и объединением ядов. Так как змеиные яды известны своей нестабильностью при смешивании, результат этого - обычно молокоподобная жидкость, не имеющая никаких вредных эффектов, помимо умеренной кислотности. Однако, было достигнуто по крайней мере два успеха: ссартисс и тс'оус. Оба этих вещества - прозрачные липкие жидкости, твердеющие от контакта с воздухом, но остающиеся вязкими под внешней блестящей оболочкой. Таким образом, они могут сохранить свою ядовитость десятилетиями. Чешуйчатые иммунны к эффектам обоих ядов. Те, кто знакомы с обоими типами, могут отличить их по запаху, когда они во влажном состоянии, и по внешнему виду, когда они сухи.

Ссартисс: Дистиллят ядов нескольких видов ядовитых змей, ссартисс имеет ожесточенно-сильный запах, когда он влажный, и чешуйчатую или сморщенную фактуру, когда сухой.

Тс'оус: Это вещество - смесь яда кобры и экстрактов нескольких ядовитых растений. Оно пахнет подобно переспелым плодам, когда влажно, и прозрачно в сухом состоянии.

Оссра

Творение заклинателей юань-ти, масла оссра - смеси веществ, производящих при горении едкий, красочный дым. Дым оссры дает выгоды всем Чешуйчатым, но функционирует как вдыхаемый яд для всех остальных существ. В некоторых случаях для получения выгоды необходим прямой контакт с маслом в зажженной или незажженной форме.

Юань-ти обычно пропитывают маслом оссра маленькие кусочки древесины в течение 1d4 дней и затем сжигают их для создания дыма. Отдельного пузырька масла достаточно для обработки древесины, требуемой для заполнения дымом комнаты в 50 кубических футов по крайней мере на 4 часа. Если зажжено само масло, дым заполняет такую же область, но держится всего 5 раундов. Будучи зажжено любым способом, масло оссра испускает облако цветного дыма, перемещающееся наружу от своего источника, как распространение, из расчета 1 фут в раунд, до максимального диаметра в 60 футов. Дым оссра сильно пахнет, но не причиняет кашля, удушья или любого другого эффекта, связанного с зараженным или недостаточным воздухом. Юань-ти не комбинируют различные виды дыма оссра, потому что их эффекты отменяют друг друга везде, где накладывается. Лужицы незажженного масла оссра не затрагивают дым оссра, с которым они контактируют. Смешивание двух незажженных масел оссра разрушает оба, при этом получается огнеопасное смешанное масло, не оказывающее никаких особых эффектов на рептилий или на нерептилий. Если два различных масла оссра соединить при горении, получится густой, едкий дым, ядовитый для любого вдохнувшего его существа. Помимо своих ядовитых эффектов (см. Таблицу 10-4), этот дым имеет эффект заклинания *облако тумана* (уровень заклинателя 10-й).

Секреты создания масел оссра строго охраняются старшими племен юань-ти, и большинство людей знают о них слишком мало, чтобы отличить одно от другого. В больших городах или в пиратских портах, где нет особо тщательного наблюдения со стороны властей, торговцы часто продают масла оссра под видом кулинарных масел или благовоний. Некоторые продавцы устраивают маленькие демонстрации, используя рабов или состарившихся животных в качестве подопытных для показа точных эффектов своего товара. Хотя некоторые эффекты оссры очень похожи на таковые заклинаний, это - не магические эффекты. Таким образом, они не могут быть рассеяны или предотвращены сопротивлением заклинаниям.

Амасстартэ: Зеленый дым, производимый этим маслом, пропит мерцающими серебристо-металлическими сполохами, похожими на искры. Его запах часто описывается как "решущие нос специи". Масло амасстартэ производится смешиванием сока листьев сорняка-сереброшипа с дистиллятом растертой и прокипяченной чешуи любой морской рыбы. Масло амасстартэ предоставляет выгоду заклинания *лечение легких ран* любому Чешуйчатому, вылившему пузырек его в ванну и испулавшемуся в полученной смеси по крайней мере 1 час. Эффекты многократных часов складываются.

Баттасс: Рубиново-красный дым, выпускаемый этим маслом, мерцает случайными более темными "нитями" и пахнет подобно убежавшему молоку. Масло баттасс делается из пальмового масла и лепестков крошечного белого цветка, известного как павший снег. Вдыхаемый Чешуйчатым дым баттасса производит чрезвычайную ясность разума. В это время Чешуйчатому не требуются проверки Концентрации для исполнения каких-либо действий, независимо от отвлечения или комбинации эффектов, обычно способных повредить колдовству или работе. Кроме того, рептилия под воздействием получает +5 бонус на спасброски Воли. Эти эффекты сохраняются, для пока Чешуйчатый вдыхает дым, и 3д6 минут после этого.

Дутлах'хасс: Это масло производит яркий янтарный дым с запахом, подобным таковому паленых морских водорослей или сожженного мха. Гуманоиды иногда описывают запах как "жгучий" или "прочищающий нос". Масло дутлах'хасс готовится из мяты, коры определенных тропических деревьев и сока великих ползучих лоз джунглей. Дым дутлах'хасса стимулирует в Чешуйчатых сон грез - глубокую мягкую дремоту, при которой они получают видения из своего собственного подсознания и иногда - от своего божества. В таком сне также могут проявляться эффекты заклинаний *мечта* или *предложение*, наложенных на них другими существами. Грезящий во сне юань-ти может с кристальной четкостью восстановить воспоминания (типа того, где или как он что-то давным-давно спрятал, или обрывки подслушанной беседы). Грезящий во сне пробуждается немедленно после получения урона; иначе сон продолжается до 2d4 часов после начального контакта с дутлах'хассом (независимо от того, ушел ли дым).

Эктарисс: Темно-пурпурный дым, производимый этим маслом, выделяется случайными прядями чуть более светлого тона. Его запах напоминает о сежерезанном лимоне или лайме. Масло ектарисс перегоняется из сока ночного растения джунглей, которое легко распознать по его блестящим пурпурным листьям размером со щит.

Эктарисс изменяет плотность тела Чешуйчатых, контактирующих с его дымом, позволяя им использовать *левитацию* как подобную заклинанию способность по желанию, пока они находятся в контакте с парами (максимальный вес 200 фунтов). Юань-ти при помощи этой способности могут достигать высоких выступов, дверей или дыр, ведущих к хранилищам ценностей. Некоторые также используют ее для отдыха, изучения или работы за пределами досягаемости того, что может их отвлекать, или подальше от враждебных существ. Однако, требуется чрезвычайная осторожность, поскольку нормальный вес возвращается мгновенно, едва теряется контакт с дымом эктарисса, и падение весьма вероятно. Как и для заклинания, существо под воздействием должно пожелать подняться, а объекты могут быть подняты лишь Чешуйчатым, контактирующим с дымом.

Фаэли: Это масло производит глубоко-синий дым с редкими отблесками яркого изумрудного оттенка. Его запах похож на сладковатый "запах смерти" - таковой гниющей плоти эльфа или человека. Масло фаэли состоит из крови человека или эльфа, смешанной с прокипяченными мозгами кабана.

Дым фаэли предоставляет Чешуйчатому +4 бонус обстоятельств на все спасброски Стойкости. Кроме этого, любой урон очкам жизни, принятый Чешуйчатым, находящимся под его эффектом, уменьшается на 1 пункт на дайсы или на 1 пункт на атаку, если атака не связана с броском дайсов. Эти выгоды сохраняются до 1d4 часов после первого контакта с дымом фаэли. Продолжение контакта после этого периода не продлевает эффект, и любой новый контакт с ним не возобновляет выгоды, пока не прошло 24 часа с момента истечения предыдущего эффекта.

Хуулуунд: Это масло производит желто-зеленый дым, пропитанный мгновенными вспышками красного дыма, похожими на языки пламени. Запах дыма хуулуунда часто подобен запаху свежей мятной лозы джунглей или дыни, хотя он намного сильнее. Масло хуулуунд содержит кровь удава и яд гадюки. По крайней мере 3 минуты непрерывного контакта с дымом хуулуунда излечивают Чешуйчатого на 1d4+2 очков жизни. Индивидуум может получать эту выгоду двенадцать раз в быстрой последовательности, если есть такая возможность, но дым не будет вновь затрагивать эту определенную рептилию в течение полных 24 часов после ее последнего лечения. Юань-ти часто планируют свои битвы так, чтобы иметь возможность биться в постоянном контакте с дымом хуулуунда (например, внутри облака дыма или в заполненной дымом комнате). Это позволяет им получать лечение автоматически каждые 3 минуты.

Джаласс: Это масло производит белый дым, пропитанный краткими радужными переливами. Он пахнет пережженной краской или свежеекрашенной тканью. Масло джаласса - дистиллят из растертых улиток и сока лаунтина - съедобного растения диких цветочных пустошей. Дым джаласса немедленно и насовсем разгоняет из разума контактирующих с ним Чешуйчатых эффекты всех заклинаний зачарования и делает их иммунными к таким эффектам на 1d4 часов после прекращения контакта. Контакт с зажженным маслом джаласса на 1 раунд максимизирует это продление, но наносит урон от горящего масла.

Лаэрисс: Коричневый дым, производимый этим маслом, пахнет горящими маслинами. Масло лаэрисс содержит определенных растертых насекомых и корни некоторых плавучих болотных растений. Дым лаэрисса ускоряет реакции Чешуйчатых, что проявляется как +2 бонус на все спасброски Рефлексов. Этот эффект продолжается до 3d6 минут после первого контакта. На одного и того же индивидуума нельзя вновь воздействовать до 1d4 часов, даже если он остается в контакте с дымом.

Руусстантар: Зеленый дым, производимый этим маслом, пропитан лентами пурпурного пара, а его запах подобен таковому свежераздавленному винограду. Масло руусстантар - продукт перегонки змеиной кожи и растертых костей дракона. Любой Чешуйчатый, контактирующий с дымом руусстантара, получает 1d12 временных очков жизни, которые держатся до 1d4 часов. Чешуйчатый, выливающий зажженное масло на свое тело, вместо этого получает 2d12 временных очков жизни, не получая урона от горящего масла. Эти эффекты не складываются. Получив воздействие от руусстантара, Чешуйчатый не может снова получать выгоды от дыма или от масла до 2d4 дней.

Улатласс: Тусклый, тяжелый зеленый дым, производимый этим маслом, словно ленивая змея расползается по полам и затем - по стенам и обстановке. Его запах подобен таковому жареной свинины. Масло улатласса сделано из внутренних соков отвратительных пресмыкающихся и многоножек.

Дым улатласса делает Чешуйчатых иммунными ко всем эффектам, связанным с крайностями жара и холода (включая естественную вялость и естественный или магический урон), но не к эффектам естественного или магического огня и льда, которые при этом наносят половину урона. Эта выгода продолжается, пока Чешуйчатый контактирует с дымом и 2d6 минут после этого.

Контакт с зажженным маслом улатласс оказывает на рептилий тот же эффект, что и контакт с дымом, за исключением того, что пользователь также становится иммунным к урону от естественного и магического огня и льда, и все выгоды сохраняются 3d6 минут после прекращения контакта с маслом. Улатласс не дает никакой защиты против молнии или любого другого основанного на электричестве эффекта в любой из своих форм.

Магические изделия

Многие магические изделия, ныне использующиеся повсеместно, некогда были связаны исключительно с Чешуйчатыми. Обычные и редкие примеры включают в себя *кинжалы яда*, *руки мага**, *ожерелья зубов природы** (вариации для удава и гадюки), *ядовитые палочки питона**, *кинжалы гадюки** и *палочки гадюки*. Следующие объекты, сработанные при помощи Искусства, все еще почти исключительно связаны с Чешуйчатыми.

* См. "Магию Фаэруна".

Оружие

Чешуйчатые могут использовать широкий спектр магического оружия. Однако, некоторые из них разработали магическое оружие, удовлетворяющее их собственным специфическим потребностям.

Специальные способности магического оружия

Помимо бонуса улучшения, оружие может иметь одну или более специальных способностей. Оружие со специальной способностью должно иметь по крайней мере +1 бонус улучшения.

Гадюка: По команде оружие гадюки преобразовывает свой клинок или плеть в гадюку на одну категорию размера меньше, чем владелец, для которого это оружие является соразмерным. Например, клинок великого меча размером для Большого

персонажа временно становится Средней гадюкой, а клинок кинжала размером для Маленького персонажа временно становится Крошечной гадюкой.

Владелец оружия гадюки использует свой собственный бонус атаки или таковой гадюки, смотря что выше, проводя атаки с преобразованным оружием. Наносимый урон всегда эквивалентен базовому урону атаки укусом соответствующего вида гадюки, плюс бонус улучшения оружия и любые другие применимые модификаторы. Успешная атака также доставляет яд гадюки. Преобразованное таким образом оружие гадюки всегда считается колющим.

Для бича эта способность может применяться до трех раз, при каждом применении преобразовывая одну плеть в гадюку. Когда *бич гадюки* используется в действии атаки, атаковать может лишь одна гадюка; когда он используется в действии полной атаки, атаковать могут все три. Лишь клинковое оружие (включая кинжалы и мечи), бичи (см. "Установку Кампании Забытых Царств") и кнуты могут стать оружием гадюки. (Если эта специальная способность случайно выбрасывается для несоответствующего оружия - перебросьте). Все оружие с этой специальной способностью имеет изумрудно-зеленый оттенок и покрыто чешуей. Типичное клинковое оружие гадюки сработано с петлей на навершии, позволяющей носителю повесить его на пояс, повязать на запястье для использования в верховом бою или спускать на шнуре через люки на вторгшихся вниз. (Это последнее использование всегда использует для атак бонус атаки гадюки).

Умеренное призывание; CL 6-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *вызов монстра I* (Маленькое или меньшее оружие), *вызов монстра II* (Среднее оружие) или *вызов монстра III* (Большое или большее оружие); Цена +1 бонус.

Определенное оружие

Следующее определенное оружие обычно заранее создается с точными качествами, описанными здесь.

Кинжал-многоклык: Этот +1 *кинжал* напоминает нормальный кинжал мастерской работы, но, когда он поражает цель, вокруг основного клинка на мгновение появляются три призрачных, кружащихся и бьющих ту же самую цель, а затем исчезающих. Таким образом, *кинжал-многоклык* наносит учетверенный урон при каждом успешном попадании, или пятикратный урон при критическом попадании.

Умеренное воплощение; CL 10-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *главное создание*, Цена 32,302 gp; Вес 1 фунт.

Бич клыков: Предпочитаемый юань-ти и дроу - клериками Лолс, этот +2 *бич* представляет собой адамантиновую рукоятку и пять змеоподобных конструкций в качестве плетей. Змеи продлевают собой волю владельца, шипя и корчась в ответ на его мысли и эмоции. Оружие наносит урон как обычно, а кроме этого, по ментальной команде владельца змеи могут атаковать как отдельные и независимые существа, используя указанную ниже статистику. Если владелец хочет атаковать только змеями, он может при их атаках заменять свой собственный базовый бонус атаки на таковой змей. Бонус улучшения бича уже включен в бонусы атаки змей в статистике ниже. Когда *бич клыков* используется в действии атаки, может атаковать лишь одна змеиная плеть; когда он используется в действии полной атаки, атаковать могут все пять. Если персонаж доброго мировоззрения пытается воспользоваться бичом, змеи вместо предназначенной цели нападают на него самого.

Если змеиная плеть убита, она отваливается от кнута. Оставшиеся головы продолжают функционировать как обычно, пока все они не будут уничтожены.

Змеиная плеть (5): CR 1; Крошечная конструкция; HD 2d10; hp 11; Инициатива +3; Скорость 0 футов, AC 17, касание 15, застигнутый врасплох 14; Базовая атака +1; Захватывание -; Атака +8 рукопашная (1d2-2 плюс боль, укус); Полная атака +8 рукопашная (1d2-2 плюс боль, укус); Пространство/досыгаемость 2 1/2 фт./0 фт.; SA боль; SQ черты конструкции, темновидение 60 футов, видение при слабом освещении; AL N; Спасброски: Стойкость +0, Рефлексы +3, Воля +0; Сила 6, Ловкость 17, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 11, Харизма 1.

Навыки и умения: Скрытность +11; Ловкость с Оружием.

Боль (Su): Любой пораженный атакой укусом змеиной плети берет -4 штраф на броски атаки, проверки навыков и проверки способностей на 2d4 раундов из-за разрушающей боли, причиняемой ему ядом. Успешный DC 11 спасброска Стойкости уменьшает штраф до -2.

Черты конструкции: Змеиная плеть имеет иммунитет к яду, эффектам сна, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам, эффектам некромантии, влияющим 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. Она не подвержена критическим попаданиям, несмертельному урону, урону способности, иссушению способности, усталости, истощению или иссушению энергии. Не может излечивать урон, но может быть отремонтирована. Темновидение 60 футов и видение при слабом освещении.

Умеренная некромантия и превращение; CL 11-й; Создание Конструкции, Создание Чудесного Предмета, *оживление объекта*, *дарение проклятия*; Цена 32,000 gp; Вес 5 фунт.

Бич Тиамат: Этот +1 *коррозийный бич гадюки* предпочитают Темные Чешуйчатые (высокие священники Тиамат) города Унталасс. Оружие датируется возвышением Окотха, древнего царства саррукхов, расположенного там, где ныне находится южный Мулхоранд. Большинство существующих *бичей Тиамат* - найденные рассеянные останки той цивилизации. Помимо своих нормальных свойств, каждая гадючья голова *бича Тиамат* может выплевывать свой коррозионный яд до 30 футов, как дальнобойная атака. На цель, пораженную этой атакой, воздействует яд гадюки, и также она получает 1d6 пунктов кислотного урона за специальную способность коррозионного (см. "Магию Фазруна" для детализации этой способности).

Сильное призывание; CL 17-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, Плевков Ядом, *кислотная стрела Мелфа*, *штурм места*, *вызов монстра II*; Цена 60,320 gp.

Кольца

Изображение змеи, хватающий свой собственный хвост, хорошо подходит для магических колец, так что вполне понятно, что змеенарод любит такие изделия.

Кольцо гадюки: Изготовленное из зеленого змеиного камня, это кольцо вырезано в форме крошечной гадюки, кусающей свой собственный хвост. Когда носящий делает успешную невооруженную атаку, гадюка выпускает свой хвост и автоматически кусает ту же самую цель. Атака носящего наносит 1 дополнительный пункт урона и вводит цели яд (ущерб, DC Стойкости 11, начальный и вторичный урон 1d6 Телосложение).

Умеренное призывание и некромантия; CL 7-й; Скватать Кольцо, яд, *вызов монстра I*; Цена 8,000 gp.

Змеиное кольцо: Изготовленные из обычной латуни и формой похожие на змею с разверстой пастью, обернутую вокруг своего собственного хвоста в форме ленты, *змеиные кольца* часто используются в качестве символов-пропусков змеенаро-

дом, чешуйчатые и культистами Тиамат, Сета, Ссета и Варэи. (Они особенно распространены в племени юань-ти Саурингар). Заклинания-обереги в храмах, посвященных этим божествам, часто закодированы на свободный проход тех, у кого есть такие кольца. Открыто демонстрируемое *змеиное кольцо* немедленно привлекает подозрение со стороны тех, кто уважает представителей змеиного рода.

Носящий *змеиное кольцо* иммунен ко всем змеиным ядам и получает +3 бонус на спасброски против яда или кислотного урона. Кроме того, оружие гадюки никогда не атакует на того, кто носит *змеиное кольцо*, неважно - демонстрируется ли оно открыто или нет.

Умеренное отречение и призывание; CL 7-й; Сковать Кольцо, *нейтрализовать яд, защита от энергии (кислота)*; Цена 5,000 gp.

Чудесные изделия

Чешуйчатые создали немало чудесных изделий, но лишь несколько известны за пределами их царств.

Венец Семи Змей: Изготовленный бардом из отдельного куска змеиного камня, *венец семи змей* гравирован в виде семи переплетенных змей, каждая из которых пожирает хвост другой. Глаза змей - крошечные изумруды, и серебряная филигранная работа выделяет отдельные чешуйки каждой из змей. Предполагается, что эти венцы - джаамдатанского происхождения, и они использовались нагами Восточного Сердцеземья начиная с основания Сембии. *Венец семи змей* показывает свои силы любому, кто наденет его. Он считается лентой, шляпой или шлемом с точки зрения ограничений на ношение магических изделий. Носящий венец может использовать *зачарование монстра* и истинный удар однажды в день каждое и *руку мага и открыть/закрыть* - по желанию (дальность 25 футов для обоих).

Умеренное зачарование; CL 7-й; Создание Чудесного Предмета, *зачарование монстра, рука мага, открыть/закрыть, истинный удар*; Цена 14,400 gp.

Глаз Ссета: Это устройство юань-ти похоже на толстую, тяжелую золотую монету примерно 2 дюймов в диаметре. На одной из сторон ее обычно выгравированы цифры и что-нибудь типа короны, головы монарха, или оружия или символа страны. Однако, на другой ее стороне - черный как смоль, блестящий змеиный глаз. Взятый любым Чешуйчатым, глаз Ссета не оказывает никакого эффекта - но любое другое существо, коснувшееся его, немедленно поражается ядом (контакт, DC Стойкости 20, начальный и вторичный урон 1d6 Телосложение). Яд уходит после того, как монеты коснулось одно существо. Если последний юань-ти, касавшийся именно этого *глаза Ссета*, все еще жив, он немедленно узнает, что глаз взят существом, не являющимся Чешуйчатым, даже если он находится на другом плане. Кроме того, он знает приблизительное расстояние и направление на место, где это произошло, и получает ментальное видение определенного существа, коснувшегося *глаза Ссета* (но не его компаньонов или того, что вокруг). Если *глаз Ссета* взят людьми-авантюристами, перешел из рук в руки и затем был потрачен в городке, юань-ти, поместивший его, получает впечатление лишь о первом из коснувшихся его авантюристов. *Глаза Ссета* обычно размещаются в грудях реальных монет в качестве "приманок-предупреждений" у входов в храмы юань-ти для предупреждения жителей о вторжении.

Умеренная некромантия; CL 7-й; Создание Чудесного Предмета; *яд*. Цена 1,500 gp; Вес 1/10 фнт.

Бусинка клыков: На поверхности этой маленькой матовой черной сферы выгравирована пара клыков. Пользователь может бросить ее на 60 футов без штрафа дальности. Если перед броском коснуться обоих клыков (свободное действие), она взрывается прямо перед ударом, превращаясь в восемь Крошечных гадюк (см. "Руководство Монстров"), атакующих ближайших живущих существ, кроме метнувшего. Змеи бьются, пока не будут убиты или пока никаких живущих существ, помимо метнувшего, не останется в пределах 120 футов от точки удара бусинки. Создание гадюк уничтожает бусинку, хотя ее можно бросать и бить любое количество раз без эффекта, если не активированы клыки.

Слабое призывание; CL 1-й; Создание Чудесного Предмета; *вызов монстра I*. Цена 300 gp.

Описания главных артефактов

Следующие уникальные изделия были произведены Чешуйчатыми великой силы для определенных целей.

Мергелевый Шпиль Наджары: Когда племя Хсс'тафи переместилось в Лес Вирмов, его члены принесли с собой одну из немногих известных *корон наг*, существующих на Фаэруне. Чтобы отметить свою присягу верности Терпенци, ха-наге-королю Наджары, старшие племен отдали ему корону в качестве государственной. С тех времен *Мергелевый Шпиль Наджары*, как она стала называться, переходила от одного короля-наги к следующему, и сегодня она надета на голове Эбарнажи. Помимо стандартных сил *короны наг* (см. ниже), *Мергелевый Шпиль Наджары* приобрела еще одно свойство: Страж Наджары не может вернуть свою свободную волю, пока существует этот предмет. Кроме того, кто бы ее ни носил, корона может командовать текущим стражем, как будто носящий и является ее создателем.

Сильное зачарование; CL 15-й; Вес -.

Корона наг: Эти мощные изделия фактически были созданы юань-ти; *корона наг* - просто популярное их название. Каждая из *корон наг* - серебристый металлический венец с тремя остриями, или шпилями. Она раскрывает свои силы носящему, стоит только надеть ее на голову. Носящий может использовать *видеть невидимость* по желанию. Сказав надлежащее командное слово, он может создавать эффект *обращения заклинаний* или *отращения*. Кроме того, ежедневное распределение тайных заклинаний носящего удваивается для всех уровней заклинаний. (Эта выгода не складывается с таковой от *кольца волшебства* или от любого другого эффекта, предоставляющего дополнительные тайные заклинания). Однажды в день носящий может доминировать над всеми Чешуйчатыми с показателем Интеллекта 2 или ниже в пределах 1,500-футового радиуса в течение 1 часа. В остальном эта способность функционирует подобно заклинанию *доминирование над монстром*. Носящий может отдавать телепатические команды всем управляемым существам в области или любому отдельному существу или группе в пределах дальности и на линии видимости.

Никакой Чешуйчатый с показателем Интеллекта 2 или ниже не может сам атаковать носящего, даже если атакован носящим или управляется другой *коронной наг*. На чешуйчатых, уже находящихся под контролем носящего, нельзя воздействовать другим эффектом зачарования или принуждения, даже от другой *короны наг*. Чешуйчатый с показателем Интеллекта 3 или выше может атаковать носящего, но страдает от -3 штрафа морали на броски атаки.

Сильное зачарование; CL 15-й; Вес -.

Фонтан Наджа: *Фонтан Наджа* находится в глубинах Сс'тхар'тисс'суна в Святыне Свившихся Змей, около главного алтаря Шшарструна. Его большой пруд окружен высеченными статуями амфисбаэн с соединенными попарно челюстями. Позади их - маленькие статуэтки змей, выплывающих потоки воды. Тысячелетиями *Фонтан Наджа* был логовищем ха-

наги Терпенци, но он заброшен начиная с Года Птиц Пустоши (90 DR). Эффективный уровень тайного заклинателя любого, кто искупается в *Фонтане Наджа*, навсегда увеличивается +3. Эта выгода может быть получена существом лишь однажды. Кроме того, погружение в воды фонтана дает выгоды от заклинания *излечение* на каждый раунд погружения. Наконец, любое живущее существо, контактирующее с водой фонтана, бессмертно и не стареет, хотя эти выгоды теряются, как только существо прекращает контакт с водой. Вода теряет все магические силы, будучи вынесенной из фонтана.

Подавляющее призывание; CL 21-й; Вес: Нет (неподвижный).

Прививания юань-ти

Прививания юань-ти - змеиные органы, которые могут быть присоединены к телу другого материального существа.

Приобретение прививаний юань-ти

Так как чудовищно мощные анафемы юань-ти могут быстро создавать прививания юань-ти, именно они - первичные пользователи такой магии. Другие юань-ти, тесно работающие с гуманоидными агентами или культистами, часто изучают умение Прививание Плоти Юань-ти, чтобы иметь возможность усиливать своих миньонов прививаниями.

Добавленный хвост: Добавленный хвост идет от копчика получателя, не заменяя его ног, предоставляя ему естественную скорость плавания, равную половине его сухопутной скорости. Подобно любому существу с естественной скоростью плавания, привитое существо не должно делать проверки Плавания для движения со своей скоростью плавания под водой, и получает +8 расовый бонус по проверкам Плавания, сделанным для исполнения некоего особого действия или для избежания опасности. Привитое существо может всегда пожелать брать 10 по проверке Плавания, даже если его несет или ему угрожают при плавании, и оно может использовать действие бега при плавании, если плывет по прямой линии. Привитое существо также получает +4 расовый бонус по проверкам Баланса и может сжимать существ на одну или более категорий размера меньше себя, нанося 1d4 пунктов крошащего урона плюс увеличенный в полтора раза свой бонус Силы при успешной проверке захватывания.

Сильное превращение; CL 15-й; Прививание Плоти Юань-ти; Цена 6,000 гр.

Ядовитые клыки: Эти длинные, острые клыки позволяют привитому существу доставлять яд (ущерб, DC Стойкости 10 + 1/2 уровня персонажа привитого существа + модификатор Телосложения привитого существа, начальный и вторичный урон 1d6 Телосложение) при успешной атаке укусом. Привитое существо, ранее не имевшее атаки укусом, может кусать лишь беспомощного противника или схваченного противника (доставляя яд при успешной проверке захватывания для пригвождения существа).

Сильное превращение; CL 15-й; Прививание Плоти Юань-ти; Цена 8,000 гр.

Замена хвоста: Это прививание заменяет ноги получателя или его задние конечности. Сухопутная скорость привитого существа уменьшается на 10 футов, но оно может подниматься и плавать вполнину своей первоначальной сухопутной скорости. Существо может сжимать существ на одну или более категорий размера меньше себя, нанося 1d4 пунктов крошащего урона плюс увеличенный в полтора раза свой бонус Силы при успешной проверке захватывания.

Сильное превращение; CL 15-й; Прививание Плоти Юань-ти; Цена 12,000 гр.

Чешуйчатая кожа: Эта частица кожи юань-ти улучшает бонус естественного доспеха привитого существа +3.

Сильное превращение; CL 15-й; Прививание Плоти Юань-ти; Цена 36,000 гр.

Зменная рука: Эта длинная, гибкая рука оканчивается головой змеи. Привитое существо может делать рукой одну атаку укусом, нанося 1d4 пунктов урона плюс яд (ущерб, DC Стойкости 10 + 1/2 уровня персонажа привитого существа + модификатор Телосложения привитого существа, начальный и вторичный урон 1d6 Телосложение).

Сильное превращение; CL 15-й; Прививание Плоти Юань-ти; Цена 12,000 гр.

Заклинания

Многие заклинания, ныне использующиеся повсеместно, некогда были связаны исключительно со змеенародом или чешуйчатými. Примеры - *ослепляющий плевок*^{РИФ}, *великая рука мага*^{МФ}, *великий магический клык*, *змеекшишка*^{МФ}, *рука мага*, *магический клык*, *многочелюсти*^{РИФ}, *яд*, *змеекус*^{МФ} и *гадючий плевок*^{РИФ}. Следующие заклинания все еще исключительно (или почти исключительно) связаны с Чешуйчатými.

Вырывание способности (Ability Rip)

Превращение

Уровень: Колдун/волшебник 7

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 час

Дальность: Касание

Цели: Два живущих существа

Продолжительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Стойкость - отменяет (см. текст)

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы вырываете у одного существа сверхъестественную способность на свой выбор и передаете ее другому существу. Эти два существа должны быть в пределах 30 футов друг от друга и во время наложения заклинания оставаться в сознании. В обмен на эту новую способность получатель насовсем теряет сверхъестественную способность, которой уже обладает. Если у него нет ничего для подобного "обмена", вместо этого он теряет два уровня классов (или 2 Hit Dice, если у него нет уровней классов). Особенности класса посредством этого заклинания передать нельзя. Заклинание проваливается, если используется для передачи способности существу, испытывающему недостаток надлежащих частей тела, размера или другого критерия для его использования, или если целевое существо имеет менее 2 Hit Dice и никаких сверхъестественных способностей для обмена. Любой субъект может отменить передачу успешным спасброском Стойкости.

Материальный компонент: Гусеница в коконе.

Прорыв (Erupt)

Превращение [огонь]

Уровень: Клерик 9

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 минута

Дальность: Касание

Область: Взрыв радиусом 100 фт/уровень

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость - вполовину

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы заставляете лаву вырваться и пролиться сквозь землю. Каждое существо в пределах области, проваливающее спасбросок Стойкости, получает 10 пунктов урона от огня на уровень заклинателя и охватывается огнем (см. Охватывание огнем в "Руководстве Ведущего"). Кроме того, на любого провалившего спасбросок, кто носит металлический доспех, также воздействует как будто заклинанием *разогреть металл*. Успешный спасбросок отменяет эффект *разогреть металл* и половинит урон. Постройки и оставленные объекты автоматически получают урон целиком (без спасброска). *Прорыв* оставляет всю свою область в виде почерневших руин, неспособных поддерживать растительную или животную жизнь в течение года.

Ловушка клыка (Fang Trap)

Отречение

Уровень: Клерик 4, колдун/волшебник 4

Компоненты: V, S, DF/M

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель или область: Объект, которого касаются, или область до 5 кв.фт/уровень

Продолжительность: Постоянно, пока не разряжено (D)

Спасбросок: Стойкость - отменяет (см. текст)

Сопротивление заклинаниям: Да

При наложении этого заклинания Вы физически обводите область или берете объект, который будет защищен. *Ловушка клыка* функционирует подобно *глифу берега*, за исключением того, что ее нельзя установить на срабатывание согласно вере или мировоззрению и что Вы не можете оказаться пойманным в свою собственную *ловушку клыка*.

Ловушка клыка обычно накладывается на определенное место, типа дверного проема или области пола. Оно может быть установлено на различие между людьми и Чешуйчатыми или между существами, носящими или не носящими определенные изделия. Переключателем не может быть символ, но это может быть одно или несколько определенных изделий (например, "шесть металлических колец на пальцах, не больше и не меньше").

Когда *ловушка клыка* разряжается, субъект обездвиживается на 1 раунд. Успешный сбросок Стойкости освобождает субъекта после этого периода без дальнейшего эффекта. Неудавшийся сбросок означает, что субъект получает 1d4 пунктов колющего и крошащего урона на уровень заклинателя от укуса пары незримых челюстей.

Материальный компонент: Клык от любой змеи.

Рука-клык (Handfang)

Превращение

Уровень: Клерик 3, колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Вы создаете клыкастую кусачую пасть на ладони вашей руки. Когда Вы кладете свою руку на существо, делая атаку касанием, пасть наносит 1d8 пунктов урона. Если Вы выиграли при своей атаке касанием критическое попадание, Вы можете начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если Вы удерживаете цель, клыкастый рот вонзает свои зубы в плоть цели и продолжает кусать на дополнительные 1d6 пунктов урона каждый раунд, пока не нарушено удержание или пока не закончится заклинание.

Дыхание Лаогзеда (Laogzed's Breath)

Уровень: Клерик 3, колдун/волшебник 3

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

Область: Конус

Продолжительность: Мгновенно

Как *вонючее облако*, за исключением того, что тошнотворные пары сохраняются в течение 10 раундов.

Ракета лавы (Lava Missile)

Призывание (создание) [огонь]

Уровень: Клерик 2, друид 2

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Цели: До пяти существ, никакие два из которых не могут быть далее чем в 15 футах друг от друга.

Продолжительность: Мгновенно

Сбросок: Рефлексы - вполнину

Сопротивление заклинаниям: Нет

Ракета лавы выбрасывается из кончика вашего пальца и поражает цель, нанося 1d4 пунктов урона от огня. Ракета ударяет безошибочно, если цель имеет менее чем полное покрытие или укрывательство. Определенные части существа не могут быть выделены. Цель, провалившая сбросок, охватывается огнем (см. Охватывание огнем в "Руководстве Ведущего"). На каждые два уровня заклинателя Вы получаете дополнительную ракету - две на 4-м уровне, три на 6-м уровне, четыре на 8-м уровне и максимум пять на 10-м уровне или выше. Если Вы выстреливаете несколько ракет, Вы можете сделать так, чтобы они празили единственное существо или несколько существ. Отдельная ракета может ударить лишь одно существо. Вы должны определить цели прежде, чем делаете проверку на сопротивление заклинаниям или бросок урона.

Ракета лавы вылечивает огненным тритонам 1d4 пунктов урона. Это заклинание изначально использовалось огненными тритонами - клериками Коссута.

Всплеск лавы (Lava Splash)

Призывание (создание) [огонь]

Уровень: Клерик 5, друид 4

Компоненты: V, S, DF, F

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Область: Цилиндр (20-футовый радиус, высотой 20 футов)

Продолжительность: Мгновенно

Сбросок: Рефлексы - вполнину

Сопротивление заклинаниям: Нет

Это заклинание создает волну лавы, поднимающейся и выливающейся на обозначенная область. Каждое существо в области получает 1d4 пунктов урона от огня на уровень заклинателя (максимум 15d6). *Всплеск лавы* действует на огненных

тритонов как заклинание *лечение умеренных ран*. Это заклинание изначально использовалось огненными трифонами - клериками Коссута.

Фокус: Кусок вулканической скалы размером с кулак.

Бритвенные чешуйки (Razorscales)

Превращение

Уровень: Клерик 2, друид 2, рейнджер 2, колдун/волшебник 2

Компоненты: V, DF/M

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Ваши чешуйки становятся бритвенно острыми. Пока действует это заклинание, Вы при захватывании наносите смертельный урон вместо несмертельного. Если Вы - не Чешуйчатый, это заклинание автоматически проваливается.

Материальный компонент: Бритва с тонким оезвием.

Нюх (Scent)

Превращение

Уровень: Друид 2, рейнджер 2, колдун/волшебник 2

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 10 мин/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасно)

Вы даете цели усиленное обоняние, эквивалентное способности нюха некоторых монстров. Эта способность позволяет существу обнаруживать приближающихся врагов, различивать скрытых противников и проследить обонянием. Существа со способностью нюха могут также распознавать знакомые запахи так же, как люди распознают знакомые виды. Существо может обнаруживать противников обонянием в пределах 30 футов. Если противник находится с наветренной стороны, дальность увеличивается до 60 футов; если с подветренной - снижается до 15 футов. Сильные запахи, типа дыма или гниющего мусора, можно обнаружить на удвоенном расстоянии. Подавляющие запахи, типа мускуса скунса или зловония троглодита, можно обнаружить с утроенного расстояния. Когда существо обнаруживает запах, точное местоположение его не указывается - только его присутствие где-то в пределах диапазона. Существо может брать частичное действие, чтобы обратить внимание на направление на запах. Если оно оказывается в 5 футах от источника, то может точно обнаружить источник.

Существо со способностью нюха может проследить, делая проверку Мудрости, чтобы находить след или идти по нему. Типичный DC для свежей тропы - 10 (независимо от того, какая поверхность удерживает запах). Этот DC увеличивает или уменьшается в зависимости от силы запаха носителя, от количества существ и от возраста тропы. В течение каждого часа остывания тропы DC увеличивается на 2. В остальном способность следует правилами для умения Проследивание. Проследивание существ нюхом игнорирует эффекты условий на поверхности и плохой видимости.

Тайный материальный компонент: Смесь горчицы и перца и капля пота.

Змеиная стрела (Serpent Arrow)

Превращение

Уровень: Колдун/волшебник 4

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Цель: До восьми деревянных снарядов, все из которых должны быть в контакте друг с другом во время наложения

Продолжительность: 10 мин/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы наполняете деревянные стрелы или дротики возможностью превратиться в Крошечных гадюк (см. статью Змеи в "Руководстве Монстров" для статистики). Эти снаряды остаются твердыми и безопасными, пока не выстрелены или не брошены. Их не обязательно должен использовать сам заклинатель. Если *змеиная стрела* поражает цель, змея автоматически кусает целевое существо, нанося 1 пункт урона плюс яд (ущерб, DC Стойкости 11, начальный и вторичный урон 1d6 Телосложение). Снаряд остается в форме змеи на все время действия заклинания, атакуя своих первоначальных противников с лучшей из своих способностей, продолжая кусать, даже если цель умирает. Если *змеиная стрела* промахивается или если обозначенный противник уходит от способности змеи нападать (например, полетом или телепортацией), существо атакует ближайшего противника. Если Вы можете связываться с гадюкой, Вы можете направлять ее для нападения на конкретных врагов. Когда продолжительность заклинания истекает, любой фокус, ставший гадюкой, бесследно тает. Фокусы, не превращавшиеся в *змеиные стрелы*, сохраняют свою естественную форму.

Материальный компонент: Чешуя змеи любого вида.

Удаление черты (Trait Removal)

Превращение

Уровень: Колдун/волшебник 5
Компоненты: V, S, M.
Время чтения: 1 час
Дальность: Касание
Цель: Одно живущее существо, которого коснулись
Продолжительность: 1 час/уровень
Спасбросок: Стойкость - отменяет
Сопротивление заклинаниям: Да

Вы временно удаляете у целевого существа одну экстраординарную или сверхъестественную способность на свой выбор. Это заклинание не работает на конструкциях, илах или нежити.

Материальный компонент: Щепотка золы.

Заряд яда (Venom Bolt)

Воплощение [кислота]
Уровень: Клерик 4, колдун/волшебник 4
Компоненты: V, S, M.
Время чтения: 1 стандартное действие
Дальность: 100 футов.
Область: 100-фт. линия
Продолжительность: Мгновенно
Спасбросок: Рефлексы - вполтину, Стойкость - частично (см. текст)
Сопротивление заклинаниям: Да

Вы выпускаете луч поражающей энергия из своего глаза, рта, кончика пальца или оконечности хвоста, идущий по прямой линии. Каждое существо на его пути получает 2d8 пунктов кислотного урона, хотя луч фактически не состоит из какого-либо кислотного вещества. Успешный спасбросок Рефлексов половинит этот урон.

Кроме того, каждое существо на пути *заряда яда* также должно делать успешный спасбросок Стойкости, или оно будет парализовано на 1d4+1 раундов. Успех означает, что субъект *замедлен* на 1 раунд. Существа не блокируют луч, но на это способны стены и другие твердые барьеры.

Юань-ти и их создания (типа зараженных и кровавых стражей) иммунны к эффектам этого заклинания, как и существа с умением Змеиная Кровь (см. Умения в "Установке Кампании Забытых Царств"). Другие Чешуйчатые иммунны к эффекту паралича и, спасбросок против него им не требуется.

Материальный компонент: Капля яда от любого вида ядовитой змеи.

Ядоогонь (Venomfire)

Превращение [кислота]
Уровень: Клерик 3, друид 3, рейнджер 4
Компоненты: V, M.
Время чтения: 1 стандартное действие
Дальность: Касание
Цель: Существо, которого коснулись
Продолжительность: 1 час/уровень
Спасбросок: Стойкость - отменяет (безопасный)
Сопротивление заклинаниям: Да (безопасно)

Вы делаете яд субъекта исключительно едким, наносящим дополнительно 1d6 пунктов кислотного урона на уровень заклинателя при каждом использовании. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на существ, естественно не производящих яд.

Материальный компонент: Капля кислоты.

Водоворот клыков (Whirl of Fangs)

Воплощение [сила]
Уровень: Клерик 6, колдун/волшебник 7
Компоненты: V, S
Время чтения: 1 стандартное действие
Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)
Эффект: Стена или плоскость стремительных челюстей до 20 футов длиной/уровень, или кольцевая стена кружащихся челюстей радиусом до 5 фт/2 уровня; любая форма 20 футов высотой
Продолжительность: 1 мин/уровень (D)
Спасбросок: Рефлексы - вполтину
Сопротивление заклинаниям: Да

Вы создаете неподвижный занавес клацающих змеиных клыкастых челюстей, сформированных из чистой силы. В момент наложения вы можете выбирать ориентацию этого барьера под любым углом - от вертикального до горизонтального. Челюсти силы набрасываются и кусают любое существо, кроме Вас, которое входит в контакт с ними. Любое существо, проходящее сквозь занавес, получает 12d4 пунктов урона, со спасброском Рефлексов для половины урона. Если Вы вызываете барьер так, чтобы он пересекал существ сам, каждое из существ получает урон, как будто проходя сквозь занавес. Каждое такое существо может вернуться от стены (оказавшись на стороне на свой выбор, если ему это удастся) и таким образом не получить урона вообще, делая успешный спасбросок Рефлексов. Успешный спасбросок Рефлексов означает, что существо

попало на любую из сторон стены, не получив урона. Существо внутри *водоворота клыков* получает 2d4 пунктов урона (спасбросок Рефлексов для половины) на своем ходу в каждом раунде, пока остается в контакте с эффектом. Вы можете перемещаться сквозь или оставаться внутри своего собственного *водоворота клыков*, не получая урона. Соответственно, многие из заклинателей юань-ти "носят" это заклинание как своего рода неподвижный плащ при борьбе с серьезными противниками.

Престиж-классы

Чешуйчатые имеют доступ ко множеству престиж-классов, пользующихся преимуществом их уникальных способностей. Следующие престиж-классы подходят для определенных рас Чешуйчатых или для тех, кто охотится на таких существ.

Древний владыка (Ancient Master)

Большинство юань-ти с возрастом становятся сонными и забывчивыми, но разум некоторых из самых мощных и имеющих сильнейшую волю отвращений становится все более могущественным, пока их тело дряхлеет. Они приобретают дополнительные псионические силы и постепенно получают признание в качестве "древних владык" расы. Некоторые становятся религиозными фанатиками, основывая новые храмы или занимая существующие, фанатично содействуя любым целям, которые Ссет показывает им в грезах. Другие уходят от племенной политики юань-ти и затем - от общества в целом, предпочитая жить в изолированном уединении, во многом подобно одержимым изучениями волшебникам-людям. Подобно человеческим магам, такие юань-ти, как правило, для своих дел строят или занимают крепости. Такие древние владыки зачастую занимаются амбициозными экспериментами по размножению или с удивительной энергией и энтузиазмом берутся за странные хобби. Один рассказ повествует о древнем владыке, искусно изготавливавшем выдутые из стекла точные копии привлекательных людей в натуральную величину. Другой описывает того, кто украл все тома из Кендлкипа, перевел их на другие языки и затем тайно вернул на место.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать древним владыкой, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Юань-ти.

Мировоззрение: Любое злое (обычно хаотически злое).

Базовый бонус атаки: +9.

Навыки: Концентрация 15 разрядов, Знание (тайны) 10 разрядов.

Специально: Доступ к обширной магической библиотеке, наставник любой расы, обладающий по крайней мере четырнадцатью уровнями колдуна или волшебника, или любые псионические силы или уровни псионических классов.

Навыки класса

Навыки класса древнего владыки (и ключевая способность для каждого навыка) - Оценивание (Интеллект), Концентрация (Телосложение), Ремесло (любое) (Интеллект), Расшифровка Записи (Интеллект), Знание (все навыки, взятые индивидуально) (Интеллект), Говорить на Языке и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса древнего владыки.

Мастерство оружия и доспехов: Древние владельцы не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехами или щитами.

Привлекательность (Sp): Древний владыка может прививать неотразимую тягу в разуме любого субъекта в пределах 25 футов от себя. Тяга может быть к определенной персоне, объекту, действию или месту. Цель предпринимает все разумные шаги, чтобы подобраться поближе к персоне, найти объект, посетить место или исполнить обозначенное действие, хотя и не страдает от слепой навязчивой идеи и не идет ради этого на чрезвычайный риск. Субъект может распознать опасность, но не бежит, если угроза не непосредственна. Если древний владыка определяет себя как объект привлекательности, он не может командовать субъектом напрямую, хотя субъект и слушает его (даже если и не соглашается). Эта способность предоставляет древнему владыке +4 бонус по проверкам Харизмы, сделанным для влияния на субъекта во время действия эффекта. *Привлекательность* продолжается в течение 1 часа. Эта способность употребляема однажды в день на 1-м уровне и еще по разу в день на каждые три уровня древнего владыки после этого (дважды в день на 4-м уровне, трижды в день на 7-м уровне и четырежды в день на 10-м уровне). Эта способность эквивалентна заклинанию 1-го уровня.

Скрытые мысли (Sp): На 2-м уровне древний владыка может защищать свои собственные мысли (но не таковые любого другого существа) от анализа. Он получает +4 бонус на спасброски против эффектов предсказания, показывающих эмоции или мысли, и +20 бонус обстоятельств по проверкам Блефа, сделанным для противопоставленных проверок Чувства Мотива. Эта способность всегда активна.

Равновесие тела (Ex): Древний владыка 3-го уровня или выше может регулировать плотность своего тела в соответствии с тем, на чем он стоит - твердом или жидком. Таким образом, он может идти по воде, зыбучим пескам и даже по паучьей паутине, не рискуя провалиться или упасть. (Эта способность не присуждает сопротивления особенно липким паутинам). Он может двигаться со своей нормальной скоростью, но не может бежать по неустойчивой поверхности без риска провалиться или упасть. Если он падает при использовании этой способности, урон от воздействия делится пополам. Эта способность употребляема по желанию.

Левитация (Sp): По достижении 4-го уровня древний владыка может использовать *левитацию* (уровень заклинателя равен уровню древнего владыки) однажды в день. Он получает по одному дополнительному использованию в день этой способности на 7-м уровне и на 10-м уровнях.

Дверь измерений (Sp): На 5-м уровне древний владыка может использовать *дверь измерений* (уровень заклинателя равен уровню древнего владыки) однажды в день. Он получает еще одно использование в день этой способности на 8-м уровне.

Теневое укрывательство (Su): На 6-м уровне древний владыка получает способность принимать теневую форму в течение 1 минуты на уровень древнего владыки. Будучи в этом состоянии, он становится бестелесным, выглядя как темное изображение самого себя. Пока эта способность действует, он получает +10 бонус обстоятельств по проверкам Скрытности. Древний владыка получает еще одно использование в день этой способности на 9-м уровне.

Мрачный телепорт (Sp): На 7-м уровне древний владыка может разгонять молекулы целевого существа или объекта, весящего не более 300 фунтов. Цель берет от этой атаки 9d6 пунктов урона. Успешный спасбросок Воли (DC 10 + уровень древнего владыки + модификатор Харизмы древнего владыки) половинит урон. Цель под эффектом *якоря измерений* иммунна к *мрачному телепорту*. Эта способность употребляема однажды в день на 7-м уровне и дважды в день на 10-м уровне. Эта способность эквивалентна заклинанию 5-го уровня.

Когти вампира (Sp): Когда древний владыка достигает 8-го уровня, он может заставить свои пальцы на обеих руках (если у него есть таковые) вырасти в жуткие 2-дюймовые острия. Он получает атаку когтями (базовый урон 1d8 пунктов), не вызывающую атаку возможности. Всякий раз, когда он использует эту атаку, он излечивает половину базового урона, нанесенного *когтями вампира*. Он может использовать эту способность вкупе с умениями, способностями или заклинаниями, позволяющими дополнительные атаки в одном и том же раунде. Этот эффект продолжается в течение 1 часа на уровень древнего владыки и может использоваться однажды в день. Эта способность эквивалентна заклинанию 4-го уровня.

Исследование разума (Sp): Одновременно в день древний владыка 9-го уровня или выше может читать мысли любого живущего существа в пределах 30 футов, проваливающего спасбросок Стойкости (DC 10 + уровень древнего владыки + модификатор Харизмы древнего владыки). Ему доступны все воспоминания и знания цели, от таковых глубоко в подкорке до поверхностных. Он может узнавать ответ на один вопрос в раунд согласно лучшим из знаний цели. Он может также исследовать спящую цель, хотя та может сделать спасбросок Воли (DC 10 + уровень древнего владыки + модификатор Харизмы древнего владыки) для пробуждения после каждого из вопросов. Цели, не желающие подвергаться исследованию, могут пытаться переместиться за пределы диапазона способности, если им что-либо или кто-либо не препятствует. Древний владыка излагает вопросы телелатически, и ответы передаются непосредственно в его разум. Он и цель не должны говорить на одном и том же языке, хотя менее интеллектуальные существа могут в ответ на вопросы выдавать лишь соответствующие визуальные образы. Существа, защищенные *чистым разумом*, иммунны к этой способности. *Исследование разума* продолжается в течение 1 минуты на уровень древнего владыки. Эта способность эквивалентна заклинанию 5-го уровня.

Дезинтеграция (Sp): Древний владыка 10-го уровня может использовать *дезинтеграцию* (уровень заклинателя 10-й) однажды в день.

ТАБЛИЦА 12-1: ДРЕВНИЙ ВЛАДЫКА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+0	+0	+0	+2	<i>Привлекательность</i> 1/день
2-й	+1	+0	+0	+3	<i>Скрытые мысли</i>
3-й	+1	+1	+1	+3	<i>Равновесие тела</i>
4-й	+2	+1	+1	+4	<i>Привлекательность</i> 2/день, <i>левитация</i> 1/день
5-й	+2	+1	+1	+4	<i>Дверь измерений</i> 1/день
6-й	+3	+2	+2	+5	Теневое укрывательство 1/день
7-й	+3	+2	+2	+5	<i>Привлекательность</i> 3/день, <i>мрачный телепорт</i> 1/день, <i>левитация</i> 2/день
8-й	+4	+2	+2	+6	<i>Когти вампира</i> 1/день, <i>дверь измерений</i> 2/день
9-й	+4	+3	+3	+6	<i>Исследование разума</i> 1/день, <i>теневое укрывательство</i> 2/день
10-й	+5	+3	+3	+7	<i>Привлекательность</i> 4/день, <i>мрачный телепорт</i> 2/день, <i>дезинтеграция</i> 1/день, <i>левитация</i> 3/день

Вьющийся кабалист (Coiled Cabalist)

Стоящие в стороне от священников Сета, но старающиеся никогда не навлекать их ярость в открытом противостоянии, члены Вьющегося Заговора преследуют тайные искусства в значительной тайне. Кредо этой темной организации - в том, что истинную силу можно получить лишь через мастерство с магией, не имеющей никакого отношения к богам. В конце концов, магия неплохо служит оружием для никчемных людишек, так что почему бы ей также не стать частью арсенала враг оло?

Кабаллисты работают оумкагусс - маленькими группами не более чем в дюжину индивидуумов. Каждый оумкагусс отвечает перед тремя (или менее) сверхкапюшонами, которые в свою очередь рапортуяют более высокоранговым сверхкапюшонам скрытой иерархии. Ранги Вьющегося Заговора связаны не с уровнем или магическим мастерством, а с достижениями. Типичный член - колдун или волшебник, имеющий достаточный опыт и престиж для привлечения полудюжины учеников.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать вьющимся кабалистом, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Юань-ти.

Мировоззрение: Любое злое (обычно хаотически злое).

Базовый бонус атаки: +7.

Навыки: Концентрация 9 разрядов, Знание (тайны) 9 разрядов.

Колдовство: Способность читать тайные заклинания 3-го уровня.

Навыки класса

Навыки класса вьющегося кабаллиста (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (любое) (Интеллект), Расшифровка Записи (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Знание (все навыки, взятые индивидуально) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Чувство Мотива (Мудрость) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 8 +модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса вьющегося кабаллиста.

Мастерство оружия и доспехов: Вьющиеся кабаллисты не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехами или щитами.

Заклинания в день/известные заклинания: Когда получен новый уровень вьющегося кабаллиста, персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в любом тайном колдовском классе, предоставившем ему доступ к заклинаниям 3-го уровня, прежде чем он добавил престиж-класс. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (бонусное метамагическое умение или умение создания предмета, способности барда или убийцы и так далее), кроме увеличения эффективного колдовского уровня. Это по существу означает, что он добавляет уровень вьющегося кабаллиста к уровню другого тайного колдовского класса, предоставившего ему доступ к заклинаниям 3-го уровня, и затем определяет заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно. Если персонаж имел более одного тайного колдовского класса, предоставившего ему доступ к заклинаниям 3-го уровня, прежде чем он стал вьющимся кабаллистом, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень вьющегося кабаллиста с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Рука-кльк (Sp): На 1-м уровне вьющийся кабаллист может использовать *руку-кльк* (уровень заклинателя равен уровню тайного заклинателя; см. Заклинания в Главе 11) однажды в день. DC спасброска Стойкости для яда - 10 + уровень вьющегося кабаллиста +модификатор Харизмы вьющегося кабаллиста.

Уровень вьющегося кабаллиста	Эффект <i>руки-клька</i>	Спасбросок*
1-й	Яд (начальный и вторичный)	Стойкость - отменяет
3-й	1d4+1 пунктов кислотного урона	Нет
5-й	Паралич на 1d4 раундов	Стойкость - отменяет
7-й	Бессознательное состояние до 1d6 часов или пока жертва не получит урон	Стойкость - отменяет
9-й	4d4 пунктов урона	Стойкость - вполовину

* DC спасброска для всех эффектов - 10 + уровень вьющегося кабаллиста +модификатор Харизмы вьющегося кабаллиста.

По мере того, как он продвигается в престиж-классе, вьющийся кабаллист может использовать свою способность *руки-клька* для доставки яда, измененного его магическим знанием, для произведения других эффектов вместо яда, согласно таблице выше.

Обращение заклинаний (Sp): Три раза в день вьющийся кабаллист 2-го уровня может производить эффект, идентичный таковому заклинания *обращение заклинаний* (уровень заклинателя равен уровню персонажа), за исключением того, что он может обратиться лишь 1d4 уровней заклинаний в раунд. Количество уровней заклинаний, которые он может обратиться в раунд, увеличивается до 1d4+2 на 6-м уровне и до 1d4+4 на 10-м уровне.

ТАБЛИЦА 12-2: ВЬЮЩИЙСЯ КАБАЛЛИСТ

Уровень класса	Базовый бонус ата-ки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день/известные заклинания
1-й	+0	+0	+0	+2	<i>Рука-кльк</i> (яд)	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
2-й	+1	+0	+0	+3	<i>Обращение заклинаний</i> (1d4)	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
3-й	+1	+1	+1	+3	<i>Рука-кльк</i> (кислота)	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
4-й	+2	+1	+1	+4	-	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
5-й	+2	+1	+1	+4	<i>Рука-кльк</i> (паралич)	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
6-й	+3	+2	+2	+5	<i>Обращение заклинаний</i> (1d4+2)	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
7-й	+3	+2	+2	+5	<i>Рука-кльк</i> (бессознательное состояние)	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
8-й	+4	+2	+2	+6	-	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
9-й	+4	+3	+3	+6	<i>Рука-кльк</i> (урон)	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
10-й	+5	+3	+3	+7	<i>Обращение заклинаний</i> (1d4+4)	+1 уровень существующего тайного колдовского класса

Клык Ссета (Fang of Sseth)

Клыки Гадюки - скрытный орден шпионов, работающий по всему Фаэруну от имени юань-ти. Его члены - в значительной степени люди и чистокровные юань-ти - воры, убийцы и головорезы. Члены называют друг друга Гадюками и следуют за кодексу братства, известному отверганием приказов мощных священников юань-ти, вьющихся кабаллистов и лидеров племен. Кодекс - прост: не вредите и не крадите у других Гадюк.

Члены Клыков Гадюки знают, что правильный путь к власти юань-ти - медленная, мягкая и тонкая манера действий. Действительно, они чемпионы осторожного взращивания, дабы приз всегда стоил того, чтобы взять его (в момент максимальной его ценности). Однако, как гласит высказывание, "Бывает, что Гадюки должны укусить, и для этого-то им и нужны клыки". Клыки Ссета составляют ударную силу Гадюк - скрытные убийцы, не оставляющие следов.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать клыком Ссета, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Юань-ти, человек, полукровка юань-ти/человек, зараженный или другое создание юань-ти.

Мировоззрение: Любое злое (обычно хаотически злое).

Базовый бонус атаки: +7.

Религия: Кандидат должен поклоняться Ссету и только Ссету.

Умения: Любые два из следующих: Настороженность, Обманчивый, Ловкие Руки, Исследователь, Переговорщик, Ловкие Пальцы, Убедительный, Скрытный.

Специально: Кандидат должен ранее убить во имя Ссета и помочь юань-ти без заранее запланированной оплаты или награды.

Навыки класса

Навыки класса клыка Ссета (и ключевая способность для каждого навыка) - Оценивание (Интеллект), Баланс (Ловкость), Блеф (Харизма), Подъем (Сила), Ремесло (любое) (Интеллект), Расшифровка Записи (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Поломка Устройства (Интеллект), Маскировка (Харизма), Искусство Побег (Ловкость), Подделка (Интеллект), Сбор Информации (Харизма), Скрытность (Ловкость), Запугивание (Харизма), Прыжок (Сила), Знание (местное) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Открывание Замка (Ловкость), Исполнение (акт) (Харизма), Профессия (Мудрость), Поиск (Интеллект), Чувство Мотива (Мудрость), Ловкость Рук (Ловкость), Обнаружение (Мудрость), Использование Магического Устройства (Харизма) и Использование Веревки (Ловкость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 8 +модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса клык Ссета.

Мастерство оружия и доспехов: Клыки Ссета не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехами или щитами.

Увеличенная дальняя атака (Ex): На 1-м уровне клык Ссета получает +1 бонус на броски атаки со всем дальнобойным оружием. Этот бонус увеличивается до +2 на 6-м уровне.

Атака крадучись (Ex): Эта способность функционирует подобно способности жулика с таким же названием. Дополнительный наносимый урон увеличивается +1d6 на 4-м, 7-м и 10-м уровнях. Если клык Ссета получает бонус атаки крадучись из другого источника (типа уровней жулика), бонусы урона складываются. Кроме того, уровни клыка Ссета складываются с любыми другими уровнями соответствующих классов (типа жулика или убийцы) с целью преодоления улучшенной странной увертливости.

Сопротивление яду (Ex): Поскольку клык Ссета обучается все видам ядов (в не только ядам рептилий), он становится все более и более стойким к их эффектам. Клык Ссета 1-го уровня получает +1 бонус на спасброски против всех ядов. Этот бонус увеличивается +1 на каждые два полученных уровня клыка Ссета (до +2 на 3-м уровне, +3 на 5-м уровне, +4 на 7-м уровне и +5 на 9-м уровне).

Использование яда (Ex): Клыки Ссета обучены использовать яд и никогда не рискуют случайно отравиться при применении яда ко клинку.

Бонусное умение: На 2-м уровне клык Ссета получает умение Урывание Стрел как бонусное, если он еще не имеет его. Если у него уже есть Урывание Стрел, он вместо этого получает Выстрел на Бегу. Если и это умение у него есть, он вместо него получает Многовыстрел. Он не должен выполнять предпосылок для получения бонусного умения. Клык Ссета, уже имеющий все три умения, не получает никакой выгоды.

Форма змеи (Su): Клык Ссета 3-го уровня получает псионическую способность изменяться в Среднюю гадюку по желанию, как полнораундовое действие. Клык Ссета, уже обладающий этой способностью (типа юань-ти), вместо этого получает способность принимать полностью человеческую форму. Эта способность функционирует подобно заклинанию *полморф* (уровень заклинателя 19-й), за исключением того, что клык Ссета не восстанавливает потерянных очков жизни. Находясь в форме гадюки, клык Ссета с ядовитым укусом использует свой собственный яд или таковой своей формы гадюки, смотря что мощнее. Он может оставаться в форме гадюки, пока пожелает, и возвращать свою нормальную форму как полнораундовое действие.

Подъем паука (Su): Клык Ссета 5-го уровня или выше может использовать *подъем паука* (уровень заклинателя равен уровню клыка Ссета) по желанию.

Покровительство Ссета (Sp): После достижения 8-го уровня клыка Ссета во сне посещает сам Ссет и кусает его. Его яд передает особый дар - способность перемещаться, не страшась быть обнаруженным нормальными средствами. Эта способность функционирует подобно заклинанию *великая невидимость* (уровень заклинателя равен уровню клыка Ссета), за исключением того, что клык скрыт также от слушания и от нюха. Он излучает тишину в радиусе 5 футов, не оставляет

запаха и не может быть обнаружен способностью нюха. Этот эффект продолжается в течение 8 часов, хотя клык Ссета может заканчивать его ранее как свободное действие. Эта способность эквивалентна заклинанию 6-го уровня.

Бывшие клыки Ссета

Клык Ссета, прекращающий быть злым или предающий Ссета или Вьющийся Заговор, теряет все специальные способности престиж-класса и не может далее прогрессировать в уровнях как клык Ссета. Он восстанавливает свои способности и потенциал продвижения, если соответствующе искупит свои нарушения (см. описание заклинания *искупление* в "Руководстве Игрока").

ТАБЛИЦА 12-3: КЛЫК ССЕТА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+0	+0	+2	+0	Увеличенная дальняя атака +1, сопротивление яду +1, использование яда, атака крадучись +1d6
2-й	+1	+0	+3	+0	Бонусное умение
3-й	+2	+1	+3	+1	Сопротивление яду +2, форма змеи
4-й	+3	+1	+4	+1	Атака крадучись +2d6
5-й	+3	+1	+4	+1	Сопротивление яду +3, подъем паука
6-й	+4	+2	+5	+2	Увеличенная дальняя атака +2
7-й	+5	+2	+5	+2	Сопротивление яду +4, атака крадучись +3d6
8-й	+6	+2	+6	+2	<i>Покровительство Ссета</i>
9-й	+6	+3	+6	+3	Сопротивление яду +5
10-й	+7	+3	+7	+3	Атака крадучись +4d6

Владыка гадюк (Master of Vipers)

Большинство враз оло работают в пределах своих племен, но некоторые становятся одиночками, отклоняющими коллективные коварные планы и религиозные раздоры, характерные для племен юань-ти. Некоторые из этих индивидуумов проникают в человеческое общество, стараясь скрыть свою истинную природу и жить среди людей. Другие идут в дикое место, становясь независимыми исследователями глуши и охотниками джунглей. Редкая горстка признает глубокую близость к своей меньшей семье - ядовитым змеям, и следует этим путем. Эти юань-ти желают жить в диких местах, заполненных такими существами, типа залитых солнцем утесов, пронизанных пещерами, заросших руин в джунглях и т.п. Такие изгой-юань-ти в конечном счете учатся не только охотиться ради прокорма, но также и распространять разрушение вдалеку и вширь просто ради чистого удовольствия. В рассказах, бродящих среди и человеческих авантюристов, и среди авантюристов юань-ти, таких индивидуумов называют владыками гадюк. Владыка гадюк - всегда юань-ти-одиночка. Он никогда не присоединяется к приключенческим партиям и путешествует не с гадюками лишь для того, чтобы скрыться от преследователей или провести разведку о потенциальной добыче.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать владыкой гадюк, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Юань-ти.

Мировоззрение: Любое злое (обычно хаотически-злое).

Базовый бонус атаки: +7.

Навык: Знание (природа) 8 разрядов.

Умение: Великая Стойкость.

Навыки класса

Навыки класса владыки гадюк (и ключевая способность для каждого навыка) - Баланс (Ловкость), Подъем (Сила), Маскировка (Харизма), Искусство Побега (Ловкость), Приручение Животного (Харизма), Скрытность (Ловкость), Знание (природа) (Интеллект), Бесшумное Движение (Ловкость), Выживание (Мудрость) и Плавание (Сила). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 6 +модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса владыки гадюк.

Мастерство оружия и доспехов: Владыки гадюк не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехами или щитами.

Рука-клык (Sp): На 1-м уровне владыка гадюк может использовать *руку-клык* (уровень заклинателя равен уровню владыки гадюк; см. Заклинания в Главе 11) три раза в день. DC спасброска Стойкости для яда - 10 + уровень владыки гадюк + модификатор Харизмы владыки гадюк.

Иммунитет к яду (Ex): Владыка гадюк иммунен ко всем ядам.

Удержание змеи (Sp): На 2-м уровне владыка гадюк получает способность парализовать змею, как будто заклинанием *удержание животного* (уровень заклинателя равен уровню владыки гадюк), за исключением того, что эффект работает только против змей и продолжаются 1 раунд на уровень владыки гадюк. Любой субъект с показателем Интеллекта 3 или

выше может делать попытку спасброска Воли (DC 10 + уровень владыки гадюк + модификатор Харизмы владыки гадюк) для отмены эффекта.

Оберег от змей (Su): Начиная с 3-го уровня владыка гадюк может сдерживать змей. Эта способность функционирует подобно заклинанию *защита от зла* (уровень заклинателя равен уровню владыки гадюк), за исключением того, что бонусы отклонения и сопротивления применяются к атакам от змей, и вызванные змеи не могут касаться владыки гадюк. Эта способность употребляема однажды в день на 3-м уровне и еще по разу в день на каждые два уровня владыки гадюк, полученные после этого (дважды в день на 5-м уровне, трижды в день на 7-м уровне и четырежды в день на 9-м уровне).

Зачарование змеи (Sp): На 4-м уровне владыка гадюк может использовать ограниченную форму *зачарования животного* (уровень заклинателя равен уровню владыки гадюк), воздействующую только на змей. Любой субъект с показателем Интеллекта 3 или выше может делать попытку спасброска Воли (DC 10 + уровень владыки гадюк + модификатор Харизмы владыки гадюк) для отмены эффекта. Эта способность употребляема дополнительный раз в день на каждые два полученных уровня владыки гадюк (дважды в день на 6-м уровне, трижды в день на 8-м уровне и четырежды в день на 10-м уровне).

Змеиный дротик (Sp): На 5-м уровне владыка гадюк может производить змееподобные дротики из своих указующих пальцев. Эта способность функционирует подобно заклинанию *магическая ракета* (уровень заклинателя равен уровню владыки гадюк), за исключением того, что произведенные ракеты - Крошечные гадюки, доставляющие яд (ущерб, DC Стойко-сти 10 + уровень владыки гадюк + модификатор Телосложения владыки гадюк, начальный и вторичный урон 1d6 Телосложения) в дополнение к урону от заклинания. *Змеиные дротики* исчезают, нанеся удар по своей цели. Эта способность употребляема трижды в день на 5-м уровне, четыре раза в день на 7-м уровне и пять раз в день на 9-м уровне.

Достигаемость змеи (Ex): Три раза в день владыка гадюк 5-го уровня или выше может преобразовать свое запястье в гибкую, змееподобную форму, способную вытягиваться на 2 фута на уровень владыки гадюк. Этот эффект продолжается в течение 2 раундов на уровень владыки гадюк. Эта способность позволяет владыке гадюк доставлять заклинания касанием на расстоянии и, в сочетании с *рукой-клыком*, кусать отдаленных противников. Однако, у змеиного запястья нет силы сжимать или оплетать противника. Владыка гадюк может вытягивать и сокращать свое запястье как свободное действие.

Вызов змей (Sp): На 6-м уровне владыка гадюк может призывать любой вид змей, который он ранее видел, биться или работать для него. Две змеи одного и того же вида появляются и повинуются командам персонажа. На каждый новый достигнутый уровень владыки гадюк появляется по одной дополнительной змее (три на 7-м уровне, четыре на 8-м уровне, пять на 9-м уровне и шесть на 10-м уровне). Все вызванные змеи - одного и того же вида. В остальном эта способность функционирует подобно заклинанию *вызов природного союзника*.

Рой гадюк (Sp): Однажды в день владыка гадюк 7-го уровня или выше может вызвать *рой гадюк* (см. "Фолианта Извергов"), который движется по его указанию. Использование этой способности немедленно заканчивает любые способности оберега от змей, *зачарования змей* или *вызова змей*, которые у персонажа были активными в этот момент.

Великая змея (Su): На 8-м уровне владыка гадюк получает способности полукровки юань-ти - *силу хамелеона* и *нюх*, если он еще не имел их. Кроме того, его способность *дополнительная формы* больше не ограничена формами гадюк. Теперь он может принимать форму любой Огромной или меньшей змеи, которую ему до этого приходилось видеть.

Форма роя (Su): Когда владыка гадюк достигает 9-го уровня, его способность *дополнительной формы* расширяется, позволяя форму роя гадюк (см. "Фолиант Извергов"). Эта способность позволяет владыке гадюк двигаться сквозь крошечные отверстия, куда за ним не сможет пробраться противник, а также атаковать как рой.

Перемещение змеи (Sp): На 10-м уровне владыка гадюк может использовать ограниченную форму телепортации либо для перемещения Средней или меньшей змеи в желаемое место, либо для перемещения самого себя в любое место в пределах 5 футов от змеи или от ее физических останков. В остальном эта способность функционирует подобно заклинанию *дверь измерений*.

ТАБЛИЦА 12-4: ВЛАДЫКА ГАДЮК

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+0	+2	+0	+0	<i>Рука-клык</i> , иммунитет к яду
2-й	+1	+3	+0	+0	<i>Удержание змеи</i>
3-й	+2	+3	+1	+1	Оберег от змей 1/день
4-й	+3	+4	+1	+1	<i>Зачарование змеи</i> 1/день
5-й	+3	+4	+1	+1	<i>Змеиный дротик</i> 3/день, <i>достигаемость змеи</i> , <i>оберег от змей</i> 2/день
6-й	+4	+5	+2	+2	<i>Зачарование змеи</i> 2/день, <i>вызов змей</i>
7-й	+5	+5	+2	+2	<i>Змеиный дротик</i> 4/день, <i>рой гадюк</i> , <i>оберег от змей</i> 3/день
8-й	+6	+6	+2	+2	<i>Зачарование змеи</i> 3/день, <i>великая змея</i>
9-й	+6	+6	+3	+3	<i>Змеиный дротик</i> 5/день, <i>форма роя</i> , <i>оберег от змей</i> 4/день
10-й	+7	+7	+3	+3	<i>Зачарование змеи</i> 4/день, <i>перемещение змеи</i>

Нага-повелитель (Naga Overlord)

Наги-повелители - злые теньевые руководители, работающие в секрете, обычно за спиной культов преданных последователей. Они стремятся поработать меньшие расы и использовать их для доминирования над целыми общинами. Наги-повелители обычно чрезвычайно тщеславны, жаждут власти и одержимы устранением любых угроз своей безопасности и комфорту. У многих из них даже есть мощный комплекс бога. Большинство наг-повелителей - наги-бейнлары, темные наги, ха-наги или наги-духи, хотя встречаются и редкие злые представители других типов наг. Повелители-бейнлары, как правило, имеют уровни мистического теурга, в то время как темные наги, ха-наги и наги-духи, становящиеся нагами-повелителями - обычно мощные колдуны.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать нагой-повелителем, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Нага.

Мировоззрение: Любое злое.

Навыки: Блеф 4 разряда, Дипломатия 4 разряда, Запугивание 4 разряда, Чувство Мотива 4 разряда.

Умения: Продление Заклинания, Фокус Навыка (Запугивание), Фокус Заклинания (зачарование).

Колдовство: Способность читать *доминирование над персоной* как заклинание.

Навыки класса

Навыки класса наги-повелителя (и ключевая способность для каждого навыка) - Блеф (Харизма), Концентрация (Телосложение), Дипломатия (Харизма), Маскировка (Харизма), Запугивание (Харизма), Знание (все навыки, взятые индивидуально) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Исполнение (Харизма), Чувство Мотива (Мудрость), Говорить на Языке (нет), Колдовство (Интеллект), Обнаружение (Мудрость) и Использование Магического Устройства (Харизма). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 +модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса наги-повелителя.

Мастерство оружия и доспехов: Наги-повелители не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехами или щитами.

Заклинания в день/известные заклинания: Когда получен новый уровень наги-повелителя, персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в любом тайном колдовском классе, который он имел (или в котором мог читать заклинания) до того, как добавил престиж-класс. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (бонусное метамагическое умение или умение создания предмета, способности барда или убийцы и так далее), кроме увеличения эффективного колдовского уровня. Это по существу означает, что он добавляет уровень повелителя наги к уровню другого тайного колдовского класса, который он имел, и затем определяет заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно. Если персонаж имел более одного тайного колдовского класса прежде, чем он стал нагой-повелителем, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень наги-повелителя с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Порабощение (Su): Нага-повелитель может пытаться поработить любое живущее существо в пределах 30 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Воли (DC 10 + 1/2 уровня персонажа наги-повелителя + модификатор Харизмы наги-повелителя), или на нее будет воздействовать как будто заклинание *доминирование над персоной* (уровень заклинателя равен уровню тайного заклинателя наги-повелителя). Порабощенное существо повинуется телепатическим командам наги-повелителя, пока не будет освобождено *удалением проклятия*, и оно может делать попытку нового спасброска Воли каждые 24 часа, чтобы освободиться. Контроль также нарушается, если нага-повелитель умирает или уходит от раба далее чем на 1 милю. Эта способность употребляема однажды в день на 1-м уровне, дважды в день на 4-м уровне и трижды в день на 7-м уровне.

Увеличение последователей I (Su): Нага-повелитель может увеличивать способности своих последователей. Следующие заклинания автоматически функционируют как будто под воздействием умения Продление Заклинания, когда они наложены нагой-повелителем 2-го уровня или выше: *выносливость медведя, сила быка, кошачья грация, блеск орла, хитрость лисы, массовая выносливость медведя, массовая сила быка, массовая кошачья грация, массовый блеск орла, массовая хитрость лисы, массовая мудрость совы и мудрость совы*. Эти заклинания не занимают более высоких ячеек заклинаний и не требуют дополнительного времени чтения.

Выпивание раба (Su): На 3-м уровне нага-повелитель может высасывать жизненную любого порабощенного последователя в пределах 1 мили, как будто используя заклинание *вампирическое касание* (уровень заклинателя равен уровню тайного заклинателя наги-повелителя), за исключением того, что ему не требуется фактически касаться цели. Эта способность употребляема раз в день на 3-м уровне, дважды в день на 6-м уровне и трижды в день на 9-м уровне.

Увеличение последователей II (Su): Диапазоном следующих заклинаний автоматически становится "близко" (25 фт + 5 фт/2 уровня), когда они наложены нагой-повелителем 5-го уровня или выше: *выносливость медведя, сила быка, кошачья грация, блеск орла, хитрость лисы, массовая выносливость медведя, массовая сила быка, массовая кошачья грация, массовый блеск орла, массовая хитрость лисы, массовая мудрость совы и мудрость совы*.

Увеличение последователей III (Su): Следующие заклинания автоматически функционируют как будто под воздействием умения Продление Заклинания, когда они наложены нагой-повелителем 8-го уровня или выше: *выносливость медведя, сила быка, кошачья грация, блеск орла, хитрость лисы, массовая выносливость медведя, массовая сила быка, массовая кошачья грация, массовый блеск орла, массовая хитрость лисы, массовая мудрость совы и мудрость совы*. Эти заклинания не занимают более высоких ячеек заклинаний и не требуют дополнительного времени чтения.

Порабощение монстра (Su): К 10-му уровню способность порабощения наги-повелителя функционирует подобно *доминированию над монстром*, а не *доминированию над персоной*.

ТАБЛИЦА 12-5: НАГА-ПОВЕЛИТЕЛЬ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день/известные заклинания
1-й	+0	+0	+0	+2	Порабощение 1/день	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
2-й	+1	+0	+0	+3	Увеличение последователей I	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
3-й	+2	+1	+1	+3	Выпивание раба 1/день	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
4-й	+3	+1	+1	+4	Порабощение 2/день	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
5-й	+3	+1	+1	+4	Увеличение последователей II	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
6-й	+4	+2	+2	+5	Выпивание раба 2/день	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
7-й	+5	+2	+2	+5	Порабощение 3/день	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
8-й	+6	+2	+2	+6	Увеличение последователей III	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
9-й	+6	+3	+3	+6	Выпивание раба 3/день	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
10-й	+7	+3	+3	+7	Порабощение монстра	+1 уровень существующего тайного колдовского класса

Убийца змей (Serpent Slayer)

Любое интеллектуальное создание, изучающее, что из себя представляют юань-ти, может считаться противником врага, но некоторые индивидуумы посвящают всю свою жизнь срыву планов змеенорода. В эту категорию попадают определенные Арфисты и Красные Волшебники, а также высокопоставленные священники человеческих божеств, понявшие истинную мощь и натуру юань-ти. Такие персонажи видят в Скользящих полную гибель всего человечества, если их сила не будет сломлена.

В недавние десятилетия определенные священники Хелма дали клятву разбить юань-ти и, таким образом, стали первыми истинными убийцами змей. Но этот путь ни в коем случае не ограничен последователями Бдительного или клериками. Убийцы змей не являются частью формальной организации, но они помогают друг другу всякий раз, когда могут. Они иногда выцарапывают маленькие метки на камне или на земле, чтобы обозначить местоположение тайника, скрытого пути или чего-то подозрительного. Их знак - овальная голова змеи с разветвленным языком, пробитая кинжалом через видимый глаз на голове. Если этот знак окружен контуром алмазной формы - он предупреждает об опасности.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать убийцей змей, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Базовый бонус атаки: +6.

Навыки: Концентрация 4 разряда, Знание (природа) 2 разряда, Обнаружение 4 разряда.

Умения: Боевое Колдовство, Увертливость, Мобильность.

Заклинания: Способность читать тайные или божественные заклинания.

Навыки класса

Навыки класса убийцы змеи (и ключевая способность для каждого навыка) - Баланс (Ловкость), Концентрация (Телосложение), Ремесло (любое) (Интеллект), Знание (все навыки, взятые индивидуально) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Поиск (Интеллект), Обнаружение (Мудрость), Колдовство (Интеллект) и Выживание (Мудрость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 +модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса убийцы змей.

Мастерство оружия и доспехов: Убийцы змей не получают никакого мастерства с каким-либо оружием, доспехами или щитами. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожаного применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Ловкость Рук и Кувырок и удваивают нормальный штраф проверки доспехов, применяемый к проверкам Плавания.

Заклинания в день/известные заклинания: Когда получен новый уровень убийцы змей, персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в любом колдовском классе, который он имел перед добавлением престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (бонусное метамагическое умение или умение создания предмета, способности барда или убийцы и так далее), кроме увеличения эффективного колдовского уровня. Это по существу означает, что он добавляет уровень убийцы змей к уровню другого колдовского класса, который он имеет, и затем определяет заклинания в день, известные заклинания и уровень заклинателя соответственно. Если персонаж имел более одного колдовского класса прежде, чем он стал убийцей змей, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень убийцы змей с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Ядотража (Ex): Убийца змей получает +4 бонус на спасброски против яда всех Чешуйчатых.

Обнаружение яда (Sp): На 2-м уровне убийца змей получает псионическую способность использовать *обнаружение яда* (уровень заклинателя равен уровню убийц змей) по желанию.

Иммунитет к яду (Ex): На 3-м уровне убийца змей становится иммунным ко всем ядам.

Нахождение змеи (Sp): Убийца змей 4-го уровня получает способность чувствовать Чешуйчатых поблизости. Эта способность функционирует подобно заклинанию *нахождение существа* (уровень заклинателя равен уровню убийцы змей), за исключением того, что она обнаруживает только Чешуйчатых. Убийца змей может определять вид обнаруженного Чешуйчатого, но определенного индивидуума можно отличить, лишь если убийца змей ранее касался его. Эта способность употребляема дважды в день на 4-м уровне и еще по одному разу в день на каждые два уровня убийцы змей после этого (три раза в день на 6-м уровне, четыре раза в день на 8-м уровне и пять раз в день на 10-м уровне).

Нейтрализовать яд (Sp): На 5-м уровне убийца змей может использовать *нейтрализовать яд* (уровень заклинателя равен уровню убийцы змей) три раза в день.

Оберег от змей (Su): Начиная с 6-го уровня, убийца змей может сдерживать змей. Эта способность функционирует подобно заклинанию *защита от зла* (уровень заклинателя равен уровню убийцы змей), за исключением того, что бонусы отклонения и сопротивления применяются к атакам со стороны змей, и вызванные змеи не могут касаться убийцы змей. Эта способность употребляема однажды в день на 6-м уровне и еще по одному разу в день на каждые два уровня убийцы змей после этого (дважды в день на 8-м уровне и трижды в день на 10-м уровне).

Увядание чешуи (Su): На 7-м уровне убийца змеи может наносить 2d4 пунктов урона любому Чешуйчатому рукопашной атакой касанием.

Удар змеи (Sp): Однажды в день убийца змей 8-го уровня может использовать *истинный удар* (уровень заклинателя равен уровню убийцы змей) для увеличения атаки против любого Чешуйчатого. Он получает еще одно ежедневное использование этой способности на 10-м уровне.

Поразить змею (Su): Однажды в день убийца змей 9-го уровня или выше может пытаться поразить Чешуйчатого одной нормальной рукопашной атакой. Он добавляет свой бонус Харизмы (если есть) к своему броску атаки и наносит один дополнительный пункт урона на уровень убийцы змей. Если убийца змей случайно поражает Бесчешуйного, удар не оказывает никакого эффекта, но способность за этот день исчерпывается.

ТАБЛИЦА 12-6: УБИЙЦА ЗМЕЙ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день/известные заклинания
1-й	+0	+2	+0	+2	Ядотража	+1 уровень существующего колдовского класса
2-й	+1	+3	+0	+3	<i>Обнаружение яда</i>	+1 уровень существующего колдовского класса
3-й	+1	+3	+1	+3	Иммунитет к яду	+1 уровень существующего колдовского класса
4-й	+2	+4	+1	+4	<i>Нахождение змеи</i> 2/день	+1 уровень существующего колдовского класса
5-й	+2	+4	+1	+4	<i>Нейтрализовать яд</i>	+1 уровень существующего колдовского класса
6-й	+3	+5	+2	+5	<i>Нахождение змеи</i> 3/день, <i>оберег от змей</i> 1/день	+1 уровень существующего колдовского класса
7-й	+3	+5	+2	+5	Увядание чешуи	+1 уровень существующего колдовского класса
8-й	+4	+6	+2	+6	<i>Нахождение змеи</i> 4/день, <i>удар змеи</i> 1/день, <i>оберег от змей</i> 2/день	+1 уровень существующего колдовского класса
9-й	+4	+6	+3	+6	Поразить змею	+1 уровень существующего колдовского класса
10-й	+5	+7	+3	+7	<i>Нахождение змеи</i> 5/день, <i>поразить змею</i> 2/день, <i>оберег от змей</i> 3/день	+1 уровень существующего колдовского класса

Приключения

Следующие приключения демонстрируют Чешуйчатых всех мастей. Вам (DMу) понадобятся базовые Книги Правил D&D, включая "Руководство Игрока", "Руководство Ведущего", "Руководство Монстров" и "Фолиант Извергов". Так всегда, не стесняйтесь адаптировать представленный здесь материал так, как считаете нужным, чтобы заставить его работать в вашей кампании. Для начала пролистайте сценарий, который Вы желаете использовать, по крайней мере один раз, чтобы ознакомиться с ситуацией, NPC и проблемами, с которыми столкнутся игроки. Вносите изменения по мере необходимости для приспособления истории к вашей кампании.

Алтарь Черной Гадюки

Хоть многие люди и считают, что храмы юань-ти - полные змей разрушенные города, скрытые в глубинах неких отдаленных джунглей, большинство враэл оло фактически поклоняются в намного меньших местах. Храм, представленный здесь - немногим более чем скрытый алтарь. Много подобных храмов можно найти в подвалах и канализациях человеческих городов, на лесных полянах и в других местах, где юань-ти скрывают свое присутствие.

Общие сведения

Алтарь Черной Гадюки находится под заросшими, давным-давно покинутыми руинами человеческого городка в джунглях. Под каменным фундаментом, на котором когда-то стояли дома - спиральный туннель, ведущий в центральную алтарную палату.

Лizardfolki охраняют храм от вторгшихся, перезаряжая его ловушки, поддерживая тропы, ведущие к руинам, и освобождая область от всех существ джунглей, кроме змей. Лizardfolki уходят в свое логовище (область 3), если вторгшиеся приближаются днем, но они появляются ночью, устраивая скрытные атаки на тех, кто устроил лагерь и спит в руинах.

Это приключение подходит для персонажей 6-го уровня.

1. Разрушенный зал

В центре руин находится самая большая из палат.

Каменные столбы поддерживают обвитые лозой фрагменты того, что когда-то было сводчатой крышей, покрывающей эту обширную палату. Битый камень и растения джунглей заполняют разбитые плиты, которыми вымощен ее пол, но, похоже, кое-какие области еще свободны от расплзающейся лозы, протянувшейся и переплетающейся повсюду. Две широких каменных ступеней спускаются от одной из чистых областей к стене, на которой в ряд - три закрытых каменных двери.

Лестница - шириной 70 футов, спускается на 20 футов. Каждая из дверей в каменной стене - высотой 10 футов и шириной 10 футов, с петлями слева, справа - кольцо-ручка.

Каменные двери (3): 4 дюйма толщиной, твердость 8, hp 60, DC поломки 28.

1А. Правый и центральный туннели (EL 6)

Центральная и правая двери выходят в длинные, темные туннели.

Густые хлопья влажной паутины покрывают стены этого темного, усталого камнем туннеля. Тут и там видны клочки ползучей почвы и высохшие тела пауков размером с человеческую ладонь.

Каждый из туннелей сечением 10 на 10 футов идет на 60 футов прямо и слегка вниз. Затем они изгибаются на 180 градусов (центральный туннель - налево и правый - направо) в пределах следующих 60 футов длины и начинают крутой спуск. Затем они еще 40 футов остаются прямыми, слегка склоняясь вниз, и заканчиваются полностью перекрывающимися их завалами камней. Никакие раскопки не могут раскрыть каких-либо особенностей палат с сокровищами, в которые они когда-то вели.

Единственные существа, все еще населяющие эти туннели - безопасные пауки размером не больше человеческого ногтя.

Ловушки: Вдоль стен коридора идут отверстия 2-дюймового диаметра, по одному на каждые 10 футов, на разной высоте от пола (по шестнадцать на туннель). Эти дыры скрыты паутиной и висячими ключьями почвы, которая, будучи сожжена, иссыхает и выделяет ползущий по стенам и скрывающий их дым. Всякий раз, когда существо, контактирующее с полом, перемещается мимо одного из отверстий, из него исторгается отравленная стрела. В каждом из этих отверстий есть спусковой механизм, перевзводящийся с заметным щелчком, если в него вставить стрелу.

Ловушки - отравленные стрелы: CR 1; механический; срабатывание на местоположение; ручной перевзвод; Атака +12 дальнобойная (1d6 плюс яд, стрела); яд (яд Огромной гадюки, DC 14 спасбросок Стойкости для сопротивления, 1d6 Телосложение/1d6 Телосложение); Поиск DC 21; DC Поломки Устройства 20. *Рыночная цена:* 1,600 гр.

В конце каждого туннеля юань-ти поместили дополнительную ловушку. Незапертый сундук с сокровищами выстреливает конусом восемь отравленных стрел, если его открыть.

Ловушка - сундук с отравленными стрелами: CR 5; механический; срабатывание на местоположение; ручной перевзвод; Атака +12 дальнобойная (8d6 плюс яд, стрела); многократные цели (все в пределах 10 футов от сундука); яд (яд

Груды обгрызенных костей от самых разных существ (включая людей) разбросаны вдоль стен. Девять человеческих черепов висят вверх тормашками на стенах подальше друг от друга. Многочисленные стрелы с тщательно обработанными наконечниками занимают один из углов.

Шестьдесят восемь стрел, все отравленные, прислонены к стене. Они служат боеприпасами для различных ловушек комплекса.

Существа: Когда РС приходят в эту комнату, в ней отдыхают девять лизардфолков.

Лизардфолки (9): hp 11, 12, 12, 13, 13, 13, 14, 14, 15; см. "Руководство Монстров".

Тактика: Лизардфолки атакуют вторгшихся, едва их завидев. Если кажется, что РС побеждают, три лизардфолка пытаются прорваться мимо вторгшихся и предупредить юань-ти.

Сокровище: Девять черепов на стене служат шарами, содержащими долю каждого из лизардфолков в монетах, отобранных у предыдущих жертв. Каждый из черепов содержит 14 gp, 6 sp или также 17 sp или 16 sp. (Таким образом, добыча неравномерна).

4. Туннельная ловушка (EL 4)

Набор ловушек в этом изгибающемся туннеле препятствует неправомочным посетителям храма.

Приблизительно в 40 футах по устойчиво опускающемуся туннелю в его стенах начинаются мелкие углубления - с уровня пола, медленно поднимаясь, пока не сформируют выступы 2-дюймовой глубины высотой в 5 футов на обеих стенах.

Выступы голы и пусты, кроме нескольких костей от человеческих пальцев (с небольшими отверстиями, так что их можно использовать в качестве игральные кости) в небольшой кучке на выступе с левой стороны, примерно в 60 футах от того места, где начинаются углубления (Обнаружение DC 15). В месте, отмеченном на карте "4", на грубом, щелястом каменном полу глубоко вырезана вьющаяся змея.

Ловушка: Примерно в 20 футах за вырезанной змеей - люк, скрывающий яму. Секция пола туннеля 10 футов в длину, охватывающая всю ширину прохода, разрушается, как только на нее вступает любое существо Маленького размера или крупнее. Ловушка имеет скрытый переключатель для обхода, позволяющий проходить безопасно. Надавливание каменного выступа размером с большой палец на левой стене туннеля около вырезанной вьющейся змеи деактивирует ловушку на 1 минуту. После этого она переводится самостоятельно.

Яма-люк: CR 4; механический; срабатывание на местоположение; автоматический перевод; скрытый выключатель для обхода (Поиск DC 30); DC 24 Спасбросок Рефлексов для избежания; 30 футов глубиной (3d6, падение); Поиск DC 28; DC Поломки Устройства 26. *Рыночная цена:* 23,600 gp.

Развитие: Плотный осмотр (Поиск DC 14) резьбы показывает, что на ее глаза можно слегка надавить. Если сделать это, вся резьба отскочит, словно плохо поставленная крышка. Под ней обнажится круглая ниша в полу - 1 фут глубиной, 2 фута в диаметре. Ниша пуста.

5. Алтарная палата (EL меняется)

Алтарная палата когда-то была подвалом-хранилищем, но юань-ти немного модернизировали ее, чтобы сделать более подходящий для своих целей.

Изгибающийся туннель наконец заканчивается большой комнатой, высеченной в скале. Непосредственно перед устьем туннеля, примерно в 5 футах внутрь комнаты, стоит гигантская статуя змеи, вырезанная из блестящего черного камня. Ее тело кольцами вьется позади нее, и множество меньших змей с разверстыми пастьми растет из ее чешуи. Среди них - пара человекоподобных рук с высоко поднятыми ладонями.

В центре палаты царит огромный круглый диск из темного камня, в центре которого вырезано небольшое углубление. Множество змей, переплетенных случайным образом, вырезано по его сторонам. На потолке палаты, непосредственно над диском, есть резная плита, изображающая множество свисшихся и переплетенных змей. Груда битого камня занимает центр стены непосредственно в стороне от входного туннеля.

Алтарная палата - 50-футовый квадрат высотой 20 футов, а туннель выходит в центральные 10 футов одной из стен. Груда битого камня отмечает местоположение человеческого туннеля, который когда-то вел в этот подвал.

Ловушка: Вся статуя покрыта пастой корня малисс, сильным ядом, действующим при касании.

Отравленная статуя: CR 3; механический; срабатывание при касании (присоединении); ручной перевод; яд (паста корня малисс, DC 16 спасбросок Стойкости для сопротивления, 1 Ловкость/2d4 Ловкость); Поиск DC 22; Поломка Устройства 20. *Рыночная цена:* 4,400 gp.

Развитие: Человекоподобные руки статуи находятся в 16 футах от пола и расположены так, словно удерживают маленькие изделия, но они пусты. Витки статуи скрывают незапертую дверь, которая открывается, обнажая маленькую нишу. Внутри ниши - шестнадцать человеческих черепов (реликвии от памятных жертв).

Потолочная плита

Исследование потолочной плитки (Поиск DC 10) показывает, что большинство ее покрыто тонким слоем сажи, вероятно - от алтарных огней. Единственные части плит, остающиеся чистыми - несколько вырезанных змеиных тел, образующих собой что-то вроде ручек. Также можно заметить многочисленные маленькие отверстия, искусно скрытые в рисунке.

Любой, кто возьмется за ручки, может повернуть плиту против часовой стрелки, хотя она перемещается медленно и со значительным скрипом. Это движение освобождает плиту, и она вываливается, удерживаясь на каменных стержнях. Блок-противовес, помещенный над плитой, не давая ей упасть в круглое отверстие, перемещается вместе с ней на шести гладко обточенных и смазанных каменных сферах, служащих колесами. Перемещение плиты пробуждает гадюк, отдыхающих на блоке-противовесе (см. Существа, ниже).

Существа: Восемь Маленьких гадюк находятся на противовесе за потолочной плитой.

Маленькие гадюки (8): hp 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4; см. "Руководство Монстров".

Тактика: Гадюки высовывают головы из скрытых отверстий, ударяя в любого, кто окажется в пределах досягаемости.

Сокровище: Когда плита сваливается вниз, она открывает круглое отверстие в потолке, дающее доступ к хранилищу над ней, где находится противовес. Здесь можно найти храмовые сокровища, на выбор DМа. Как альтернативна, храмовый комплекс может быть расширен дополнительными палатами, туннелями и противниками.

Алтарь Черной Гадюки

Каменный диск в середине комнаты - алтарь Ссета. Алтарь Черной Гадюки имеет высоту 4 фута и 12 футов в диаметре. Несколько круглых углублений вырезано в 6-дюймовой окантовке круга, и в одном из них - кучка из шестнадцати глянцевых красных камней. Хотя они и похожи на драгоценные, это всего лишь кусочки красного стакана, несущие заклинание. Если потревожить любой из "камней" - он исчезнет, а вместо него в пределах 20 футов появится Огромная гадюка. Если все камни свалены в мешок, все шестнадцать змей появятся одновременно, причем некоторые из них заблокируют собой доступ ко входу в туннель.

Существа: Когда РС приходят, никаких существ в помещении нет, но их действия могут вызвать шестнадцать Огромных гадюк.

Огромные гадюки (16): hp 33, 33, 33, 33, 33, 33, 33, 33, 36, 36, 36, 36, 36, 38, 44, 50; см. "Руководство Монстров".

Тактика: Каждая гадюка немедленно движется, чтобы атаковать существо, потревожившее ее камень. Если этот индивидум умирает или перемещается за пределы ее досягаемости, змея нападает на любого другого не-юань-ти в комнате с алтарем.

Завершение приключения

Как только РС одолеют жителей-лизардфолков и найдут сокровище за потолочной плитой, в комплексе не останется ничего интересного. Если они осквернят или уничтожат алтарь, их может вознаградить их собственная церковь (если таковая имеется), но они, конечно же, навлекут на себя ярость юань-ти, которые приложат немалые усилия, чтобы выследить их и уничтожить или поработить.

Гадючьи Столбы

В городке Эссембра в северном Бэттлдейле, всего в нескольких сотнях футов к югу от центрального Двора Битвы (места размещения шерифа), стоит бесчестная барахолка и ломбард, известный как Гадючьи Столбы. Названный так из-за необычных, изрезанных змеями спиральных столбов у дверей, этот печально известный магазин номинально торгует подержанными товарами, хотя его владелец получает большую часть своей прибыли, подрабатывая укрывательством краденой собственности. Клиенты приходят в Гадючьи Столбы аж из северной Сембии, чтобы провести теневые сделки за пределами поля зрения своих коллег и купить порошок мордэйн для переработки его в наркотик, известный как сонная мгла (см. "Лорды Тьмы").

Это приключение подходит для четырех персонажей 13-го уровня.

Общие сведения

За тысячелетия до основания Эссембры Гадючьи Столбы были местоположением незначительного саррукского храма Ссс'тасин'сс, и в катакомбах под ними все еще есть несколько темных реликвий этого злого бога. После падения Миф Драннора случайное открытие давно захороненных руин саррукхов привело к открытию храма Ссс'тасин'сс, в котором давно забытое божество почитали как тотем ядовитых существ, включая скорпионов, змей, пауков и т.п.. (По правде говоря, это Талона, Леди Яда, подержала звериный культ). Девиз храма - "Змея Никогда Не Спит" - с тех пор вошел в местный лексикон Бэттлдейла, хотя и потерял свою изначальную атрибутику. Теперь эту фразу понимают как "Силы зла никогда не отдыхают". Культ Ссс'тасин'сс через несколько десятилетий после своего основания. Его бывший храм, который ныне известен как Гадючьи Столбы, в последующие годы использовался для различных других целей, пока наконец не стал магазином, которым является и по сей день. В Году Червя (1356 DR) Дускар Флеймхаэрн, владелец Гадючьих Столбов, случайно наткнулся на секретную дверь, ведущую в катакомбы внизу, и начал использовать их для припрятывания краденых товаров, взятых на хранение.

Три года спустя, в Году Змеи (1359 DR), нага-дух по имени Ссенсариит вывалился из *портала*, не найденного Дускаром, и провозгласил катакомбы своими. Используя мощную смесь Искусства, личного обаяния и самовлюбленности, нага-дух убедил Дускара и его семейство почитать себя как божественное воплощение Ссс'тасин'сс. Под руководством Ссенсариита Дускар потихоньку расширил свои незаконные действия, включив в них продажу наркотиков и захват рабов.

Сегодня Гадючьи Столбы - центр маленького, но активного культа бэттлдарран - прихожан змеи, контролирующего большинство незаконных действий в Эссембре под руководством Ссенсариита. Хотя некоторые бэттлдарране подозревают, что в магазине барахла творятся какие-то темные делишки, никто из них не понимает степени активности культа.

Главные NPC

Со следующими NPC, живущими или работающими в области Гадючьих Столбов, можно столкнуться в различных точках в течение этого приключения.

Дускар Флеймхаэрн

Владелец Гадючьих Столбов - мягкоголосый немногословный человек, предпочитающий ночную жизнь. Он живет над магазином с тремя своими дочерьми: Эсвел, Лхарини и Рован. Он ежедневно какое-то время присутствует в магазине, но самые поздние часы приберегает для осторожных встреч с сомнительными союзниками. Дускар - ученик-самоучка Ссс'тасин'сс, почитающий звериный аспект культа забытого божества - Лорда Яда. Регулярные посетители Гадючьих Столбов знают, что у Дускара всегда под рукой есть заряженный ручной арбалет. Помимо того, что он действует как местный укрывальщик товаров и не только, Дускар обеспечил прибыльную договоренность с определенными работорговцами-юань-ти, обосновавшимися в Нижних Путиях Оэбла (см. столкновение 3, ниже). Дускар и его дочери осторожно захватывают одиноких пу-

тешественников, проходящих через Эссембру, и других гуманоидов, которых вряд ли станут искать, и переправляет их в Оэбл через *портал* под Гадючьими Столбами. Взамен юань-ти посылают ему урны с порошком мордэйн, изготовленным в Черных Джунглях и переправляемым на север через Лашпул. Дускар преднамеренно избегает продавать порошок мордэйн местным бэтлдарранам, чтобы его присутствие не привлекло излишнего внимания местных властей. Вместо этого он приберегает его для городских завсегдатаев, знающих о нем. Сембийские агенты юань-ти, изображающие декадентствующих отпрысков торговой знати, часто рекомендуют своим товарищам заглянуть в Гадючьи Столбы, чтобы получить немного порошка мордэйн. После этого они используют эффеты наркотика и последующую склонность к нему для расширения своего контроля над сембийской торговой деятельностью.

Дускар Флеймхаэрт: Мужчина чондатанский человек адепт Ссс'тасин'сс (Талона) 7; CR 6; Средний гуманоид; HD 7d6+7; hp 31; Инициатива +4; Скорость 30 футов; AC 16, касание 12, застигнутый врасплох 14; Базовая атака +3; Захватывание +2; Атака +5 рукопашная (1d4-1/19-20, кинжал) или +6 дальнобойная (1d8+1/19-20, +1 *легкий арбалет*); Полная атака +5 рукопашная (1d4-1/19-20, кинжал) или +6 дальнобойная (1d8+1/19-20, +1 *легкий арбалет*); AL NE; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +4, Воля +7; Сила 8, Ловкость 14, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 15, Харизма 13.

Навыки и умения: Оценка +3, Блеф +4, Концентрация +5, Дипломатия +6, Профессия (владельца магазина) +3, Чувство Мотива +7, Колдовство +1, Обнаружение +4; Мастерство Доспеха (легкий), Кровный, Переговорщик, Ловкость с Оружием.

Подготовленные заклинания адепта (3/4/3; DC спасброска 12 + уровень заклинания): 0-й - *обнаружение магии, руководство, касание усталости*; 1-й - *сжигающие руки, команда, лечение легких ран, защита от добра*; 2-й - *сила быка, зеркальный образ, паутина*.

Имущество: +2 *кожаный доспех*, +1 *легкий арбалет*, 30 зарядов, кинжал, 2 *микстуры лечения легких ран*, *микстура темновидения*, *микстура необнаружимого мировоззрения*.

Эсвел, Лхарини и Рован Флеймхаэрт

Три дочери Дускара - высокие, стройные красивые женщины с черными вьющимися волосами, в распущенном виде опускающимися почти до пола. Ходят слухи, что все они - превосходные поддельватели и маскировщики, способные закрасить отверстия, головки гвоздей и швы везде, где они только бывают, и лишь самая плотная экспертиза может раскрыть обман. По правде говоря, все три женщины были превращены в зараженных на службе юань-ти, и они еще безжалостнее, чем их отец. Они часто увлекают любовников-путешественников в ситуации, когда немного вина может обеспечить в лучшем случае несложное их ограбление, в худшем - рабство.

Эсвел, Лхарини и Рован Флеймхаэрт: Женщина чондатанский человек зараженный жулик 5; CR 6; Средний гуманоид; HD 5d6+10; hp 27; Инициатива +2; Скорость 30 футов; AC 17, касание 13, застигнутый врасплох 17; Базовая атака +3; Захватывание +2; Атака +3 рукопашная (1d6/19-20, +1 *короткий меч*) или +5 рукопашная (1d4-1/19-20, кинжал); Полная атака +3 рукопашная (1d6/19-20, +1 *короткий меч*) или +5 рукопашная (1d4-1/19-20, кинжал); SA ядовитый поцелуй, псионика, атака крадучись +3d6; SQ уклонение, иммунитет к яду (только к змеиному), сопротивление заклинаниям 14, чувство ловушки +1, нахождение ловушек, странная увертливость; AL NE; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +6, Воля +3; Сила 8, Ловкость 15, Телосложение 14, Интеллект 13, Мудрость 10, Харизма 14.

Навыки и умения: Оценка +11, Блеф +10, Ремесло (рисование краской) +14, Дипломатия +14, Искусство Побега +10, Подделка +9, Запугивание +4, Слушание +10, Чувство Мотива +8, Ловкость Рук +12, Обнаружение +10; Настороженность, Железная Воля, Фокус Навыка (Ремесло [рисование краской]), Ловкость с Оружием.

Ядовитый поцелуй (Ех): При захватывании дочь Дускара может мазнуть противника ядовитой слюной вместо того, чтобы наносить урон. Этот ядовитый "поцелуй" может использоваться, только если захвачен противник с открытой кожей. Дочь делает противопоставленную проверку захватывания вместо атаки и берет -4 штраф по этой проверке. Если она побеждает, то успешно применяет яд (контакт, Стойкость DC 14, начальный и вторичный урон 1d4 Телосложение), целуя, облизывая или слегка покусывая своего противника.

Псионика (Sp): 3/день - *полиморф* (только змеи или змееподобные формы); 1/день - *яд* (DC 14). Уровень заклинателя 5-й.

Имущество: +2 *кожаный доспех*, +1 *короткий меч*, кинжал, инструменты ремесленника мастерской работы, *кольцо защиты* +1, 3 *микстуры лечения легких ран*, 23 гр.

Перемещение приключения

Гадючьи Столбы легко можно поместить в любой большой городок или город к северу или к востоку от Граничных Королевств. Местоположение должно иметь значение в роли первой стадии маршрута переправки рабов, ведущего в глубины Черных Джунглей, и иметь готовый рынок наркотика, известного как сонная мгла.

Ссенсариит

Вылупившийся у истоков Нагафлу, Ссенсариит блуждал на юг и на запад до достижения зрелости и в конечном счете осел в Граничных Королевствах. Несколько десятилетий назад он был вовлечен в легендарное столкновение, известное как Ночь Семи Наг, развернувшееся в Нижних Путиях Оэбла. В течение этой битвы Ссенсариит выжил при совместном нападении двух переливающихся наг, кувырнувшись через *портал*, который вел к ряду давно захороненных катакомб под бэтлдарранским городком Эссембра. Ссенсариит провел много лет, раскрывая секреты своего нового дома и становясь новым престоупным королем наркотиков и работоторговли в сердце Долин. Сегодня он возглавляет маленькую банду из людей и бывших людей-последователей в Эссембре, почитающих его как божественное воплощение Ссс'тасин'сс. (По правде говоря, и нага, и его последователи поклоняются младшему аспекту Талоны). Позволив Дускару Флеймхаэрну возглавлять повседневные действия культа, Ссенсариит проводит большинство своего времени, пытаясь разработать драгоценные камни, способные вести себя как яйца, испуская магических змей. Нага тратит большую часть подношений, получаемых от культа, на редкие

компоненты для своего исследования, но пока что он не достиг успеха. Однако, если нага-дух преуспее, у него появится новый и потенциально прибыльный предмет для торговли, весьма интересный змеенароду по всему Фаэруну.

Сценарий: Нага-дух клерик Ссс'тасин'сс (Талона) 3/мистический странник 3; CR 15; Большая аберрация; HD 9d8+36 плюс 3d8+12 плюс 3d8+12; hp 127; Инициатива +1; Скорость 40 футов; AC 20, касание 14, застигнутый врасплох 19; Базовая атака +9; Захватывание +17; Атака +12 рукопашная (2d6+6 плюс яд, укусы); Полная атака +12 рукопашная (2d6+6 плюс яд, укусы); Пространство/досыгаемость 10 фт/5 фт.; SA очаровывающий взгляд, яд, упрек нежити 7/день (+4, 2d6+7, 3-й), сон, заклинания; SQ темновидение 60 футов, выгоды фамильяра, магия драгоценного камня, слава божественных, знание природы, сопротивление зачарованию; AL CE; Спасброски: Стойкость +11, Рефлексы +10, Воля +17; Сила 18, Ловкость 13, Телосложение 18, Интеллект 12, Мудрость 17, Харизма 18.

Навыки и умения: Блеф +7, Концентрация +10, Ремесло (алхимия) +4, Дипломатия +12, Излечение +5, Скрытность -3, Знание (природа) +6, Слушание +9, Исполнение (танец) +7, Профессия (гербалист) +10, Колдовство +5, Обнаружение +9; Фокус Способности (очаровывающий взгляд), Настороженность, Настройка Драгоценного Камня, Боевое Колдовство, Сторониться Материалов, Железная Воля, Молниеносные Рефлексы, Скрежет Хвоста.

Очаровывающий взгляд (Su): Взгляд Сценария воздействует на всех существ в пределах 30 футов, как заклинание *зачарование персоны* (Воля DC 22 - отменяет).

Яд (Ex): Ущерб, DC Стойкости 18, первичный и вторичный урон 1d8 Телосложение.

Сон (Sp): Сценарий может использовать сон (уровень заклинателя 6-й; DC спасброска 18) однажды в день.

Заклинания: Сценарий может читать заклинания как колдун 10-го уровня и может читать заклинания из клерического списка заклинаний и из доменов Хаос и Зло как тайные.

Выгоды фамильяра: Сценарий получает выгоду умения Настороженность и +3 бонус по проверкам Блефа, когда его фамильяр находится в пределах 5 футов. Он также получает эмпатическую связь со своим фамильяром, способность разделять с ним заклинания, и фамильяр может доставлять его заклинания касанием.

Магия драгоценного камня (Su): Сценарий знает секрет магии драгоценного камня и получает Настройку Драгоценного Камня как бонусное умение.

Слава божественного (Su): Сценарий получает +4 светский бонус к AC (уже отраженный в статистике выше).

Знание природы: Сценарий получает +2 бонус компетентности на все проверки Профессии (гербалист) и Знания (природа) (уже отраженные в статистике выше).

Сопротивление зачарованию: Сценарий получает +2 светский бонус на спасброски против эффектов зачарования (обворожение).

Подготовленные заклинания клерика (4/4/3; DC спасброска 13 + уровень заклинания): 0-й - *лечение незначительных ран, обнаружение магии, исправление, сопротивление*; 1-й - *причинить страх, лечение легких ран, защита от добра**, *чит веры*; 2-й - *сила быка, осквернение**, *удержание персоны*.

* Заклинание домена. Божество: Ссс'тасин'сс (Талона). Домены: Хаос (заклинания хаоса накладываются с +1 к уровню заклинателя), Зло (заклинания зла накладываются с +1 к уровню заклинателя).

Известные заклинания колдуна (6/7/7/7/6/3; DC спасброска 14 + уровень заклинаний): 0-й - *кислотный всплеск, обнаружение магии, обнаружение яда, кашель Хоризикола*†, свет, рука мага, открыть/закрыть, луч мороза, читать магию*; 1-й - *тревога, бум Хоризикола*†, доспех мага, магическая ракета, летучий диск Тенсера*; 2-й - *темнота, обнаружение мысли, блеск орла, вызов роя*; 3-й - *рассеивание магии, защита от энергии, предложение*; 4-й - *крик †, каменная кожа*; 5-й - *облако-убийца*.

* См. "Магию Фаэруна".

† Из-за Скрежета Хвоста базовый DC для спасбросков против этих заклинаний - 16 + уровень заклинания.

Имущество: Амулет *щита разума* (рассматривайте как *кольцо щита разума*), *плащ сопротивления +1*, *колечко убеждения*, *камень юн* (розовая и зеленая сфера).

Фамильяр Сценария: Мужчина крошечная гадюка-фамильяр; CR -; Крошечная магическая тварь; HD 1/4 d8; hp 63; Инициатива +3; Скорость 15 футов, подъем 15 футов, плавание 15 футов; AC 19, касание 15, застигнутый врасплох 16; Базовая атака +9; Захватывание -2; Атака +14 рукопашная (1-3 плюс яд, укусы); Полная атака +14 рукопашная (1-3 плюс яд, укусы); Пространство/досыгаемость 2 1/2 фт/0 фт.; SA яд; SQ темновидение 60 футов, улучшенное уклонение, видение при слабом освещении, нюх; AL CE; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +10, Воля +13; Сила 4, Ловкость 17, Телосложение 11, Интеллект 7, Мудрость 12, Харизма 2.

Навыки и умения: Баланс +11, Подъем +11, Концентрация +6, Ремесло (алхимия) +1, Дипломатия +4, Скрытность +15, Слушание +11, Исполнение -1, Обнаружение +11, Плавание +5; Ловкость с Оружием.

Яд (Ex): Ущерб, DC Стойкости 10, первичный и вторичный урон 1d6 Телосложение.

Хендар "Мечебой" Лоргин

Хендар - член Людей Лорда, маленькой группы вооруженных мужчин, обосновавшейся в Эссембре и возглавляемой Военным Канцлером Илметом (LN мужчина чондатанский человек боец 11). Хендар давно был другом Дускара Флеймхаэрна и первым был обращен к Культуре Ссс'тасин'сс, не считая семейства Флеймхаэрна.

Хендар гарантирует то, что Люди Лорда закрывают глаза на продолжающиеся незаконные действия в Гадючьих Столбах. Взамен Дускар обогащает своего друга устойчивым потоком монет, которые он быстро спускает на азартные игры и на развратниц. Авантюристы, исследующие Гадючьи Столбы, вряд ли столкнутся с Хендаром, если не ворвутся на саму процедуру поклонения.

Хендар "Мечебой" Лоргин: Мужчина ваасанский человек боец 5; CR 5; Средний гуманоид; HD 5d10+10; hp 37; Инициатива +1; Скорость 20 футов; AC 19, касание 11, застигнутый врасплох 18; Базовая атака +5; Захватывание +8; Атака +9 рукопашная (2d6+4/19-20, великий меч мастерской работы) или +7 дальнобойная (1d6+3/x3, короткий композитный лук мастерской работы [+3 бонус Силы]); Полная атака +9 рукопашная (2d6+4/19-20, великий меч мастерской работы) или +7 дальнобойная (1d6+3/x3, короткий композитный лук мастерской работы); AL CN; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +2, Воля +2; Сила 17, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 8.

Навыки и умения: Подъем +3, Запугивание +7, Поездка +9; Раскол, Великий Раскол, Улучшенное Раскалывание, Силовая Атака.

Имущество: Полный пластинчатый доспех, тяжелый стальной щит, великий меч мастерской работы, короткий композитный лук мастерской работы (+3 бонус Силы), 20 стрел, колчан, 2,150 гр.

Дхесса из Рыбы

Дхесса - стареющая распутница таверн из Четырех Летучих Рыб и последняя любовница Дускара Флеймхаэрна. Дхесса была второй, кого привлекли в Култ Ссс'тасин'сс из-за пределов семейства Дускара. Хотя поначалу она отказывалась, она за последние недели с энтузиазмом ухватила учение культа. Дхесса "держит ухо к земле" в Четырех Летучих Рыбах, выискивая информацию, представляющую интерес для культа.

Авантюристы, исследующие Гадючьи Столбы, вряд ли столкнутся с Дхессой, если не ворвутся на саму процедуру поклонения.

Дхесса из Рыбы: Женщина чондатанский человек обыватель 3; CR 2; Средний гуманоид; HD 3d4; hp 7; Инициатива +5; Скорость 30 футов; AC 11, касание 11, застигнутый врасплох 10; Базовая атака +1; Захватывание +0; Атака +2 рукопашная (1d4-1/19-20, кинжал); Полная атака +2 рукопашная (1d4-1/19-20, кинжал); AL CE; Спасброски: Стойкость +1, Рефлексы +2, Воля +2; Сила 8, Ловкость 13, Телосложение 11, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 14.

Навыки и умения: Ремесло (готовка) +6, Слушание +4, Профессия (владелец гостиницы) +7, Обнаружение +4; Увертливость, Улучшенная Инициатива, Мастерство Простого Оружия (кинжал), Ловкость с Оружием.

Имущество: Кинжал.

1. Гадючьи Столбы

Это прямоугольное здание построено из сложенного на цементе камня и имеет наклонную сланцевую крышу. Три ступени ведут ко крепким двойным дверям меж гравированными змеями спиральными столбами, из-за которых магазин и получил свое название.

1А. Магазин

Эта часть Гадючьих Столбов была когда-то главной комнатой старого храма.

Магазин Гадючьих Столбов представляет собой большую главную комнату, загроможденную различными товарами, включая очаровательную свалку старых масок и некоторые части доспехов, сгроможденные в огромные ведрах. Четыре хрупких лестницы поднимаются к верхним палатам. Лампы свисают с многочисленных брусьев, которые можно спустить посредством шкивов, и одежда висит на ступенчатых стойках-плечиках на каждом шагу.

Гадючьи Столбы - место, куда можно прийти, если понадобится что-то срочное - особенно маскировка, связанная с определенным типом доспехов или униформы. Дускара собирает военную одежду всех сортов с Лунного Моря и земель Драконьего Предела. Лишь сам Дускар может быстро найти что-либо в хаосе своего магазина, но он всегда знает, где что лежит. Те покупатели, которые берут товары, таскают их по магазину какое-то время, а затем бросают в другом месте, всегда вызывая его гнев.

У Дускара есть уникальная система противодействия ворами, по крайней мере тем, которые заинтересованы наличными деньгами. Он сбрасывает монеты, принимаемые в уплату, в одну из дюжины трубок, стоящих по всему магазину, в свою очередь направляющих свое содержимое в неизвестные захоронки вниз. Сдачу клиентам приносит одна из дочерей Дускара. Таким образом, из монет в магазине есть лишь те, которые находятся при клиентах.

1В. Спальня Дускара

В доступной лишь по хрупкому пролету, ведущему к западному концу северной стены спальне Дускара есть большая кровать и сундук, а также много предметов, когда-то принадлежавших его последней жене. Скрытный владелец осторожен и не хранит здесь ничего инкриминирующего его. Эта палата соединяется с комнатами его дочерей досками-переходами над помещением магазина.

1С. Спальня Эсвел

Хрупкий пролет ведет с восточного конца северной стены в эту палату. В спальне Эсвел есть узкая кровать и сундук с потайным дном (Поиск DC 20).

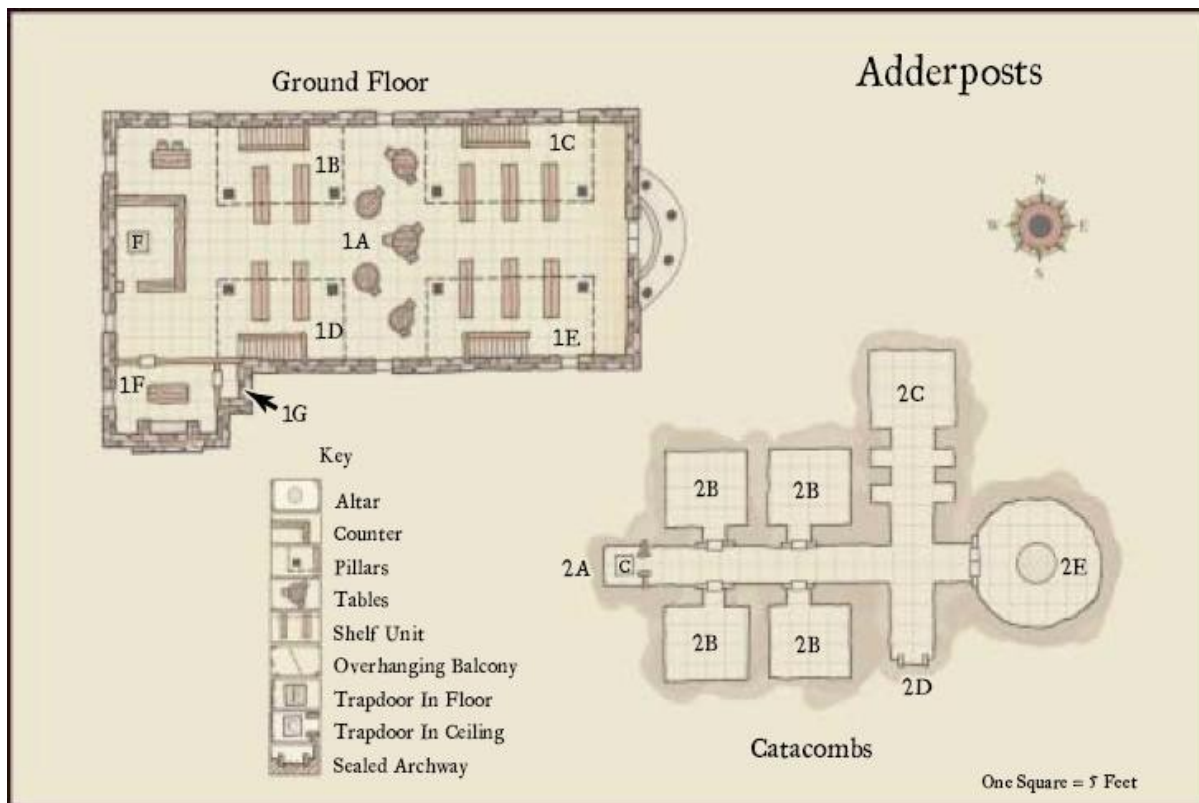
Сокровище: В получившемся тайнике скрыты кое-какие драгоценности (стоящие в общем 69 гр), украденные Эсвел у путешественников, проходящих через городок.

1D. Спальня Лхарини

Спальня Лхарини обставлена подобно спальням ее сестер. До нее можно добраться по такой же хрупкой лестнице, ведущей к западному концу южной стены. За спинкой кровати спрятан маленький переплетенный кожей том, служащий Лхарини дневником. В нем она записывает имена тех, кого она совращает, включая и тех, кого она затем отправляет через *портал* в Оэбл. РС, ищущие кого-либо, похищенного культом в рабство, могут найти здесь его имя.

1Е. Спальня Рован

Подобно палатам ее сестер, в спальне Рован есть кровать и сундук. Хрупкая лестница которая ведет к ней от восточного конца южной стены.



Без ведома своего отца или сестер Рован увлеклась сонной мглой. У нее под матрасом есть маленькая захоронка порошка мордэйн (2 дозы, стоящие по 200 гр каждая), обернутого в глянцевые листья какого-то экзотического южного дерева.

1F. Кухня

Эта комната была присроена намного позже постройки Гадючьих Столбов. В ней есть большой очаг, множество кухонных принадлежностей, стол для приготовления еды и для обедов, нескольких стульев и разнообразные пищевые продукты. Единственная нестандартная деталь - клетка, полная мышей, отражающая недавно появившуюся склонность к живым грызунам, которую проявляют дочери Дускара после своего преобразования в зараженных.

1G. Гардероб

Дускар и его дочери исполняют свои ежедневные очищения в этой маленькой палате.

2. Катакомбы Ссс'тасин'сса

Катакомбы под Гадючьими Столбами когда-то служили подвалом и приватной часовней храма наверху. Все коридоры в этой области изготовлены из высеченных каменных блоков, искусно установленных для создания выгнутой крыши высотой от 10 до 12 футов. Все двери здесь - прочные деревянные, но ни одна не заперта.

2A. Нартекс (EL 13)

Этот маленький 10-футовый куб служит нартексом храма. Прочитайте или перефразируйте следующее, когда персонажи приблизятся.

Эта маленькая, кубическая палата построена из высеченных каменных блоков. В потолке - дверь-люк, а сводчатый проход в восточной стене ведет во тьму. Пол уложен плиткой-мозаикой, изображающей рой скорпионов, змей и пауков. Руны высечены на других трех стенах.

Дверь-люк в потолке ведет в магазин Гадючьих Столбов (область 1A), открываясь прямо за прилавком. Сводчатый проход ведет в остальную часть катакомб. Руны на стенах - на Драконьем, и они гласят: "Змея Никогда Не Спит".

Ловушка: Любой встающий на пол нартекса вызывает ловушку, заполняющую комнату ядовитым газом. Ссенсариит и культисты знают о ловушке и минуют ее при помощи скрытого выключателя, расположенного высоко на северной стене, где его можно достать с любого входного пути в нартекс. Кроме того, нага-дух обычно накладывает *тревогу*, сосредоточенную на вершине сводчатого прохода, чтобы получить предупреждение о прибытии гостей (званных или незванных). Радиус заклинания достаточен, чтобы подготовить нагу к присутствию клиентов в магазине наверху.

Ловушка обжигающего пара отур: CR 13; механический; срабатывание на местоположение; ремонт для перевзвода; обход - скрытый выключатель (Поиск DC 25); газ; многократные цели (все цели в комнате 10x10 футов); без промаха; задержка начала (1 раунд); яд (обжигающий пар отур; DC 18 спасбросок Стойкости для сопротивления, иссушение 1 Телосложения/3д6 Телосложения); Поиск DC 30; Поломка Устройства DC 30. Рыночная цена: 21,100 гр.

2B. Складские помещения (EL 10)

Эти палаты когда-то использовались культом Ссс'тасин'сса для хранения храмовых вещей, но теперь Дускар использует их как склад присвоенных товаров, которые следует оградить.

Сокровище: В любое данное время в каждой из этих четырех комнат запасены украденные изделия, стоящие 800 гр. Однако, такие изделия обычно велики, и с ними трудно что-либо сделать, не привлекая нежелательного внимания местных властей. Среди барахла в юго-восточной комнате припрятан маленький, защищенный ловушкой кофр с восемью пачками порошка мордэйн (стоящими по 200 гр каждый).

Замок, покрытый желчью дракона: CR 10; механический; срабатывание на касание (присоединение); без перевзвода; обход - замок (DC Открывания Замка 30); яд (желчь дракона, DC 26 спасбросок Стойкости для сопротивления, 3d6 Сила/0); Поиск DC 30; Поломка Устройства DC 30. Рыночная цена: 14,400 гр.

2С. Гнездо Ссенсариита (EL 15)

Ссенсариит живет в этой палате. Прочитайте или перефразируйте следующее, когда РС войдут сюда.

В этой 20-футовой квадратной палате - весь спектр хлама, устроенного в форме большого гнезда.

Барахло на полу дает покрытие любому, кто присядет за ним. Кроме того, любой, кто пытается пройти по комнате, может делать это лишь с нормальной скоростью и должен делать проверку Баланса (DC 5) каждый раунд, чтобы ему это удалось.

Существо: В этом гнезде живет нага-дух Ссенсариит, проводя здесь большинство своего времени за экспериментированием с магическими процессами.

Ссенсариит: См. секцию Главные NPC, выше.

Тактика: Если Ссенсариит получил предупреждение о присутствии РС от своего заклинания *тревога* или любыми другими средствами, он готовится к столкновению, читая *обнаружение мысли, темноту, защиту от энергии (огонь)* и *доспех мага*. Затем он скрывается за хламом в комнате, чтобы получить покрытие. Когда РС входят, нага сначала использует свою способность *сна*, сопровождаемую *предложением*, чтобы они просто развернулись и ушли. Если такая тактика не поможет избавиться от них, он использует на одном из них свой очаровывающий взгляд и старается заставить этого персонажа защищать себя. Когда Ссенсариит присоединяется к бою, он начинает его с *магической ракеты*, затем использует *облако-убийцу* и другие свои наступательные заклинания для получения максимального преимущества. Втянутый в рукопашную, нага использует свой ядовитый укус. Если Ссенсариит проигрывает битву, он бежит к *порталу* и старается сбежать в Оэбл.

Развитие: Если его захватят, нага притворяется, что является всего лишь одним из культивистов, и старается убедить РС пройти *портальную* арку (область 2D) вслед за лидером культа. Это лжет о ключе, чтобы гарантировать, что РС пойдут в ловушку, если они будут склонны оставить нагу; иначе он говорит правду и дает им правильный ключ, чтобы они могли доставить себя к работорогцам на другом конце *портала*.

Сокровище: В хламе и среди него скрыты драгоценные камни, вместе стоящие 500 гр, плюс восемь настроенных драгоценных камней (*драгоценный камень тревоги, драгоценный камень бума Хоризикола, драгоценный камень крика, драгоценный камень предложения* и три *драгоценных камня вызова роя*).

2D. Портальная арка (EL 7)

Портал в Оэбл - сводчатый проход, заложённый камнем и исчерченный глифами, неопределенно напоминающими о змеях. Этот двухсторонний управляемый портал соединяет катакомбы под Гадючьими Столбами с Нижними Путиами Оэбла (см. ниже). Ключ, требуемый для прохода в Оэбл - жало скорпиона (мертвого или живого). Ключ, требуемый для возвращения в Эссембру - гремучка гремучей змеи (которая у Ссенсариита есть всегда благодаря его умению Скрежет Хвоста). Оба ключа известны лишь Ссенсарииту, оберегающему свои мысли *амулетом щита разума*, хотя юань-ти Оэбла очень хотят заполучить это знание.

Ловушка: Попытка использовать портал с этого направления без надлежащего ключа запускает ловушку, вызывающую рой гадюк. Вызванный рой нападает на любое живое существо, с которым столкнется (включая Ссенсариита и его последователей, если они присутствуют при этом).

Ловушка вызова природного союзника VI: C R 7; магическое устройство; срабатывание на близость (*тревога*); автоматический перевзвод; эффект заклинания (*вызов природного союзника VI*, друид 6-го уровня, рой гадюк); Поиск DC 31; DC Поломки Устройства 31. Стоимость: 38,900 гр, 3,112 XP.

Рой гадюк (1): hp 27; см. "Фолиант Извергов".

2Е. Часовня Ссс'тасин'сс (EL 13)

Эта палата - главная область поклонения культа.

Пол и потолок этой круглой палаты слегка возгнуты. На стенах, полу и потолке нанесены словно живые образы извивающихся змей, заполняющих все пауков и жестоко выглядящих скорпионов. В центре палаты стоит каменный алтарь, вырезанный в форме вьющейся змеи с наклоненной назад головой и невероятно широко разверстыми челюстями. Несколько деформированных существ-рептилианов стоят на страже со всех сторон алтаря.

Успешная DC 15 проверка Обнаружения показывает, что многие из высеченных змей вместе словно принимают гуманоидную форму. Рот змеи формирует широкий, плоский шар, достаточно большой, чтобы вместить тело Среднего существа, а его горло - узкая труба, иссушающая кровь жертв. Если Ссс'тасин'сс (Талона) довольна жертвой, ее ответ - как правило, рой многоножек, пауков или гадюк, вытекающий из горла змеи в шар. Затем рой действует по воле персоны, поднесшей жертву. (См. "Книгу Мерзкой Тьмы" для большего количества деталей о жертвах темным богам).

Существа: Алтарь охраняет шестнадцать кровавых стражей. Один из них был когда-то женой Дускара, которую большинство эссембран считают умершей от источившей ее болезни. Другой был одиноким путешественником, на котором проверяли действие яда юань-ти, трав и корней, поставляемых юань-ти Оэбла для создания зараженных. Если РС ищут NPC и Вы хотите закончить приключение здесь, последний кровавый страж - это пропавший NPC. Иначе - считайте, что искомую персону переправили в Оэбл в качестве раба.

Кровавые стражи (16): hp 26, 26, 25, 25, 24, 24, 23, 23, 22, 22, 22, 20, 20, 19, 19, 19; см. "Монстров Фаэруна".

Сокровище: Несколько темных реликвий, используемых в темных ритуалах, лежит на алтаре. Они включают в себя мешок из змеиной кожи, содержащий религиозное священное писание, прикрепленное к кожаному шнуру (*филактерия верности*) и кинжал из черного дерева с зазубренным краем (+1 кинжал).

2F. Обвалившийся туннель

Этот туннель когда-то шел на восток, но с тех пор обвалился. Если Вы хотите расширить приключение, этот туннель может вести к ранее нераскрытым хранилищам, которые могут содержать дополнительные сокровища культа, нежить, оставшуюся от давным-давно изгнанных культивистов или даже мумифицированные останки одного или нескольких саррукхов.

3. Оэбл

Городок Оэбл расположен около центра Граничных Королевств, раскинувшись по Реке Сцелптар к западу от Леса Курт. Здесь живет весь спектр жуликов, объявленных вне закона и тех, кого не принимают в других местах, и многонациональные народные массы города включают юань-ти ссрат (меньшее племя, см. Главу 1) Дома Эселемаа. Змеенарод живет в Нижних Путиях Оэбла - постоянно растущем лабиринте проходов под Оэблом, в котором селится большинство монстров, живущих в городе.

Члены ссрат перемещают рабов, отправляя их на юг, в племенные земли Эселемас в южных Черных Джунглях через Лашпул. Они также занимаются порошком мордэйн, отправляя его агентам по всему Фаэруну для внедрения дальнейших планов Дома Эселемас. Один из источников рабов - двухсторонний *портал*, связывающий Эссембру (а именно - катакомбы Гадючьих Столбов) с Оэблом. Южная оконечность этого *портала* открывается в пустынной части Нижних Путей близ подземной таверны, известный как Танец Талоны. Юань-ти плотно присматривают за *порталом*, чтобы иметь возможность быстро принять любых рабов из Эссембры. Информацию об Оэбле и о живущих в нем юань-ти можно найти в романе "Черный букет" Ричарда Ли Байерса.

Руины саррукхов

"Руины саррукхов" - короткое приключение, предназначенное для персонажей 7-го уровня, которое можно разместить где угодно в пределах Фаэруна. Сезон, время года и погода не играют роли, так как большая часть приключения - подземная.

Общие сведения

В их поисках живущих саррукхов кхаасты раскопали множество древних руин старой империи. Иногда такие усилия открывали нескольких живых саррукхов, находящихся в глубоком анабиозе, которых кхаасты немедленно убивали. Однако, в большинстве случаев руины пусты.

Хотя кхаасты обычно стараются не сталкиваться с уроженцами Фаэруна, они обычно чрезмерно фанатичны в отношении зажиты руин саррукхов, которые еще не полностью исследованы. Недавно маленькая экспедиционная группа кхааст раскопала это место, и теперь ее члены работают, чтобы распутать секреты, которые оно содержит.

Некогда застава саррукхов, это поселение покинуто давным-давно. Однако, в его руинах еще есть изделия, которые стоят целого состояния, если их извлечь. Кроме того, огромный четырехгранный серый обелиск в центре поселения - двухсторонний управляемый *портал* на любой план, указываемый существом, которое его активизирует. Саррукхи когда-то использовали этот *портал* как средство для исследования мультивселенной. Такое устройство может оказаться неоценимым для кхааст, заставляя их гораздо менее полагаться при планарных путешествиях на милосердие своих демонических союзников.

Кратко о приключении

Кхаасты предполагают, что любые существа в этой области, включая Бесчешуйных, работают с саррукхами и знают что-либо ценное об их местонахождении. Таким образом, они попытаются захватить РС, как только заметят вторжение, и будут пытать у них информацию. Если захватить РС окажется трудно, кхаасты вместо этого не задумываясь убьют их. Партия может взаимодействовать с кхаастами по-разному. Она может просто разогнать существ, забрать реликвии, которые они выкопали в поселении саррукхов, и затем разобраться с обелиском, или она может войти в руины тайком, вывести из строя обелиск и убраться восвояси, не ввязываясь в бой с кхаастами.

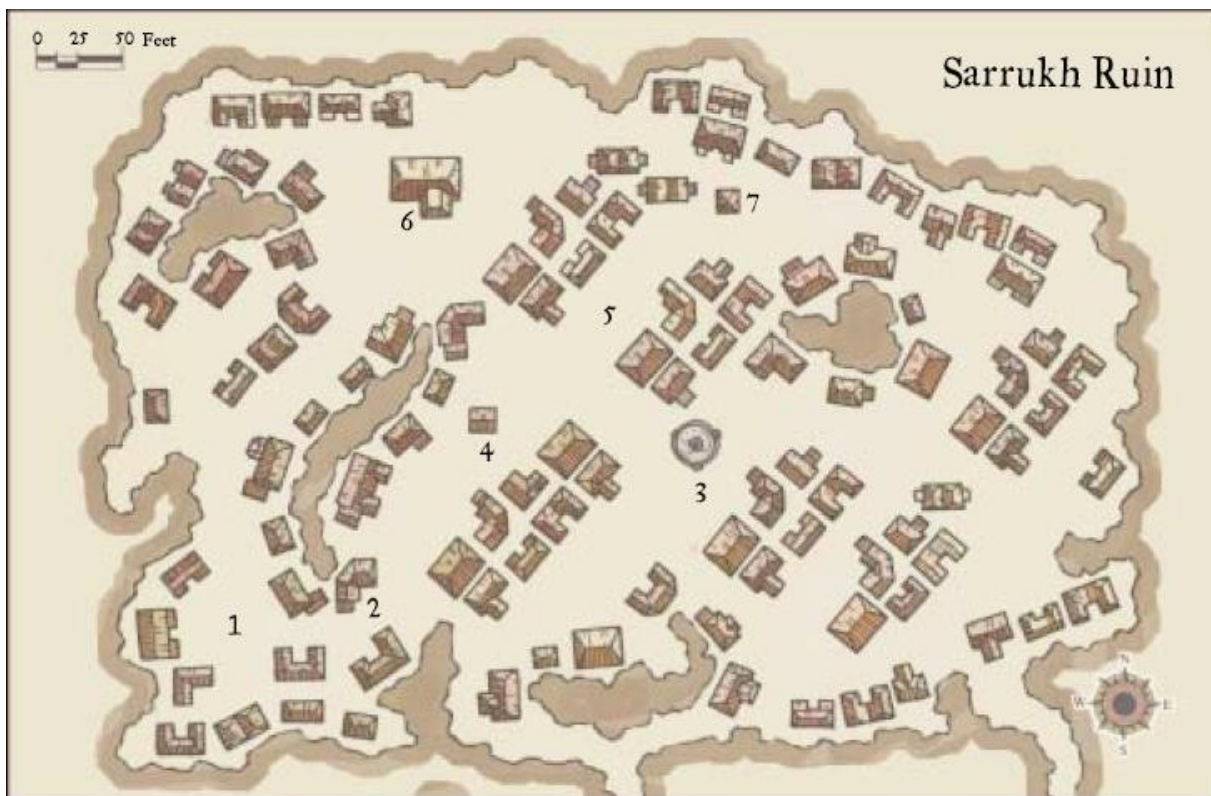
Хоть РС могут и не понять этого, самый важный элемент этого приключения - не дать кхаастам получить доступ к силе обелиска. К настоящему времени досягаемость этих агрессивных и воинственных существ была в значительной степени ограничена их неспособностью легкого доступа к другим планам. *Портал* типа этого, обеспечивающий доступ практически на любой из планов мультивселенной, сделал бы их серьезной угрозой. Кхаасты понимают вероятную функцию этого устройства, так что они пошлют большие силы, если эти их представители будут убиты или отброшены. Разрушение обелиска обеспечит намного более безопасный способ сдержать угрозу.

Начало приключения

С поверхности руины выглядят как всего лишь довольно большой, покрытый листвой холм. Изначально этого подземного поселения можно было достичь только через туннель, ведущий из системы пещер, начинающейся в миле отсюда. Но давным-давно землетрясение разрушило жизненно важную туннельную связь, отрезав этот маршрут. Теперь лишь глубокое отверстие, недавно вырытое в вершине холма кхаастами, обеспечивает доступ к входной пещере. Приключение начинается, когда РС обнаруживают это отверстие.

Поселение

РС удастся перемещаться свободно, пока они заботятся о том, чтобы минимизировать производимый шум. Поскольку кхаасты периодически дерутся меж собой, незначительные беспорядки немедленно не тревожат лидера кхааст. Однако, существенный шум заставит его послать четырех кхааст узнать, что случилось.



Поскольку они были защищены от грабителей и стихии, постройки в пределах холма хорошо сохранились. Большинство - жилища с двумя комнатами, сделанные камня, их внешние стены украшены высеченными образами переплетенных змей или приподнявшихся ходячих змей. В среднем доме все еще есть 1d8 произведений искусства, статуй, ковриков или других ценных украшений (на выбор ДМа), каждое из которых стоит 3d20 gp на открытом рынке или вдвое дороже у любого, кто заинтересуется стариной.

1. Вход (EL 5)

Входное отверстие частично скрыто листвой от любого, кто находится далее чем в 20 футов, но двух охранников-кхааст можно обнаружить как обычно.

Два чешуйчатых существа, походящие на ящериц человеческого размера, стоят на вершине этого холма, их глаза просматривают горизонт.

Существа: Два кхаасты, стерегущие на вершине, призваны привести в готовность своих товарищей внизу к любому потенциальному вторжению, а также защитить вход.

Кхаасты (2): hp 19, 21; см. "Фолиант Извергов".

Тактика: Если изначально не заставить их замолчать, одна из кхааст пролаивает сообщение в отверстие, а затем мчитя, чтобы атаковать партию. Если их превосходят численно, они будут биться с первыми членами партии, которые к ним приблизятся.

Если одна из кхааст падет в бою, или если у них обеих очки жизни падают ниже половины первоначальных, или если битва продолжается дольше 4 раундов, один из охранников бросает гонг в палату внизу, приводя тех, кто внутри, в готовность к неизбежному вражескому проникновению. Услышав этот сигнальный звук, кхаасты, размещенные в пределах руин, перемещаются для укрепления области вокруг входа и готовятся к бою.

Развитие: Как только охранники побеждены, РС могут войти в руины. Входное отверстие имеет 5 футов в диаметре и идет вниз, сквозь землю, на 15 футов, раскрываясь в большую, темную пещеру. Место, отмеченное на карте "1" - точка на полу пещеры (в 200 футах внизу), находящаяся непосредственно под входом. Поскольку это место лежит чуть позади основной части руин, лишь кхаастам в областях 2 и 3 позволяют проверки Обнаружения для того, чтобы заметить спуск партии.

2. Большая резиденция (EL 6)

Кхаасты используют этот дом как пост стражи для наблюдения за входным отверстием и близлежащим туннелем.

Эта структура кажется увеличенным вариантом стандартных каменных резиденций в пределах этих руин. Внешняя сторона здания сделана из темного камня и украшена приметными гравюрами змей и других ящериц.

Существа: Три кхаасты стоят на страже за пределами этой резиденции саррукхов. Поскольку группа исследовала эти руины большую часть недели без каких-либо инцидентов, внимательность здешней охраны ослабла. Таким образом, если персонажи неким образом не привлекут к себе внимание, эти кхаасты обнаружат их лишь при успешной DC 20 проверке Обнаружения.

Кхаасты (3): hp 19, 20, 25; см. "Фолиант Извергов".

Тактика: Охранники изначально дезорганизованы и просто нападают на первых РС, на которых могут. Если они переживут более 2 раундов, то будут стремиться получить поддержку, отходя к ближайшей позиции, контролируемой другими кхаастами.

Развитие: Эта постройка охватывает более 3,000 квадратных футов в шести больших комнатах. Ценности уже были разграблены и унесены в область 5.

3. Фонтан (EL 5)

Эта площадь когда-то служила саррукхам местом публичных сборов.

В центре этой каменной площад виюда струится из фонтана неопределенно-гуманоидной формы, покрытого несколькими слоями твердых как скала минералов. Множество каменных скамеек и пурпурных фосфоресцирующих глыбы грибов окружают фонтан. На площади стоят на страже два двуногих ящерцеподобных существа.

Существа: Две разместившиеся здесь кхаасты нападают на любого, кто приблизится к ним.

Кхаасты (2): hp 20, 22; см. "Фолиант Извергов".

Тактика: Если эти охранники ранее не знали о партии, они немедленно отходят к области 5. Если они уже получили предупреждение о неизбежном вторжении, они стараются заманить персонажей в область 4, уходя окольным маршрутом, ведущим туда и затем - в область 5.

Развитие: Несмотря на тот факт, что деятельности саррукхов не было здесь в течение более 30,000 лет, этот фонтан продолжает качать воду. Минеральные отложения сформировали твердую корку на мраморной статуе змеи, делая невозможным различить ее первоначальную форму. Пруд, куда стекает вода, намного в лучшем состоянии, чем статуя, как и окружающие фонтан скамьи. Вода пригодна для питья и не обладает никакими магическими или иными необычными свойствами.

Сокровище: Покрытая минералами статуя сработана из белого мрамора. Хотя она весит 500 фунтов, за нее можно получить 2,000 gp на открытом рынке или вдвое больше - от любого, кто заинтересован стариной.

4. Ловушка от воров (EL 12)

Будучи доминирующими существами в своих королевствах, саррукхи собрали очень много сокровищ и, таким образом, часто оказывались жертвами воровства. Чтобы защититься от воровства, они часто устанавливали дразнящие ловушки типа этой.

Это здание из камня и цемента в высоту вдвое больше, чем в ширину. Приблизительно в 30 футах над землей - секция, открытая со всех сторон, кроме колонн по углам, поддерживающих крышу. Внутри - что-то, что выглядит как изумруд размером с голову среднего человека. Лучи света вспыхивают из него во всех направлениях.

Здание - 20 футов длиной, 20 футов шириной и 40 футов высотой, построенное из камней, скрепленных цементом. Приблизительно в 30 футах над землей - открытая область под наклонной крышей, поддерживаемой четырьмя толстыми колоннами, по одной в каждом углу. В пределах этой открытой области - *тихое изображение*, изображающее зеленый драгоценный камень размером с человеческую голову. Луч света, сияющий из драгоценного камня - часть иллюзии.

Ловушка: Стены силы исторгаются между каждой парой столбов через 1 раунд после того, как любое существо входит в открытую палату. 1d4 раундов спустя туда же вызывается руканир. Стены силы остаются на месте, пока или захватчик, или руканир не убиты.

Ловушка стены силы/вызова монстра VIII: CR 12; магическое устройство; срабатывание на близость (*тревога*); автоматический перевзвод; многократные ловушки (шесть ловушек *стены силы* и одна - *вызов монстра VIII*, вызывающая руканира); эффект заклинания (*стена силы*, волшебник 15-го уровня); эффект заклинания (*вызов монстра VIII*, волшебник 15-го уровня, руканир); Поиск DC 34; DC Полочки Устройства 34. Стоимость 83,500 gp, 6,680 XP.

Обратите внимание: Эта ловушка - по сути шесть ловушек, создающих *стены силы*, и седьмая ловушка, вызывающая руканира, в одной и той же области. Если все удачно, руканир появляется внутри кольца *стен силы*. Эти эффекты независимы друг от друга.

Руканир: hp 85; см. "Фолиант Извергов".

Тактика: Независимо от противников, с которыми он сталкивается, руканир начинает бой с раскалывающего рева, и затем концентрирует свои атаки на любых существах, которых это не затронуло. Будучи вынужден выбирать между целями, он нападает на любого, кто выглядит как заклинатель.

Развитие: Палата пуста, кроме ужасно искалеченных тел двух кхааст, нарвавшихся на ловушку при исследовании этого места.

5. Награбленное (EL 7)

Здесь собраны вещи, извлеченные из многих жилищ саррукхов.

Золото и различные другие изделия свалены грудой в этой открытой области. Вокруг груды стоят на страже четыре чешуйчатых существа.

Кхаасты держат эти сокровища подальше от командного поста, чтобы ограничить к ним доступ. Такая договоренность помогает сохранить более ценные изделия от исчезновения, прежде чем сокровища можно будет разделить поровну.

Существа: Груды награбленного охраняют четыре кхаасты, имеющих приказ атаковать любых существ (включая других кхааст), приблизившихся менее чем на 20 футов. В зависимости от действий РС ранее, охранники из области 3 также могут быть здесь.

Кхаасты (4): hp 18, 22, 22, 26; см. "Фолиант Извергов".

Тактика: Поскольку они полагают, что лучший способ боя - рукопашная, здешние кхаасты в первую очередь бросаются на рукопашников, а не на заклинателей. Однако, если какое-либо заклинание явно воздействует более чем на половину их, они немедленно пытаются сбить заклинателя, при необходимости вызывая атаки возможности.

Развитие: Если бой поворачивается против них, кхаасты пытаются отойти к области 6.

Сокровище: Груда сокровищ состоит из 1,250 gp в монетах, точно выгравированного маленького золотого браслета (25 gp), вырезанной костяной статуэтки в форме саррукха (250 gp), серебряного набора гребешков с лунными камнями (10 gp),

одеяния с тканью, сделанной из золота (700 gr), идола змеи из твердого золота (500 gr), арфы, вырезанной из экзотического дерева, инкрустированной слоновой костью и усеянной камнями циркона (1,500 gr), золотого набора кубков с изумрудами (50 gr), кулона из огненного опала на прекрасной золотой цепи (75 gr) и серебряного набора чаш с изумрудами и рубинами (50 gr).

6. Командный пост (EL 9)

Двадцать кхааст, предпринявших эту миссию, используют это место в качестве командного центра. Хотя тактически имело бы смысл использовать одну из построек, кхаасты приучены к жизни на открытом месте и полагают, что оставаться внутри постройки - значит уменьшить свое понимание окружающей среды. Таким образом, они предпочитают оставаться на открытом месте.

Три походных костра формируют узкий треугольник прямо за пределами особенно большого здания. Вокруг них лежат двадцать спальников и общая добыча, включая туши двух убитых оленей, дрова для костра, пять фонарей "бычий глаз", которые в настоящее время незажжены, пять совков и два больших ковша.

Существа: Ракх'тил, кхааста-клерик 4-го уровня, возглавляющий эту партию, находится здесь вместе с четырьмя охранниками-кхаастами.

Кхаасты (4): hp 19, 20, 22, 25; см. "Фолиант Извергов".

Ракх'тил: Мужчина кхааста клерик Сесс'иннека 4; CR 7; Средний чудовищный гуманоид (экстрапланарный, рептилиан); HD 3d8+6 плюс 4d8+8; hp 45; Инициатива +2; Скорость 30 футов; AC 28, касание 13, застигнутый врасплох 26; Базовая атака +6; Захватывание +10; Атака +10 рукопашная (1d4+4, укус) или +12 рукопашная (1d8+6, +2 *тяжелая булава*); Полная атака +10 рукопашная (1d4+4, укус) или +12/+7 рукопашная (1d8+6, +2 *тяжелая булава*) и +5 рукопашная (1d4+2, укус); SA упрек нежити 3/день (+0, 2d6+4, 4-й); SQ темновидение 60 футов; AL CE; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +6, Воля +8; Сила 18, Ловкость 14, Телосложение 14, Интеллект 13, Мудрость 13, Харизма 11.

Навыки и умения: Концентрация +6, Приручение Животного +3, Запугивание +3, Знание (религия) +5, Знание (планы) +4, Поездка +5, Колдовство +5, Обнаружение +4, Выживание +4; Выстрел в Упор, Силовая Атака, Написание Свитка.

Подготовленные заклинания клерика (5/5/3; DC спасброска 11 + уровень заклинания): 0-й - *создать воду, лечение незначительных ран, обнаружение магии, очистить еду и питье, читать магию*; 1-й - *причинить страх, лечение легких ран, божественное покровительство, защита от добра*, щит веры*; 2-й - *осквернение*, меньшее восстановление, необнаружимое мировоззрение.*

* Заклинание домена. Божество: Сесс'иннек. Домены: Хаос (заклинания хаоса накладываются с +1 к уровню заклинателя), Зло (заклинания зла накладываются с +1 к уровню заклинателя).

Имущество: +2 *нагрудник*, +1 *легкий стальной щит*, +2 *тяжелая булава*, *кольцо защиты* +1, рюкзак, бурдюк, спальник, кремь и кресало, святой символ, 10 факелов, 179 gr.

Тактика: Когда РС подходят, охранники вовлекают их в рукопашный бой, в то время как Ракх'тил читает *причинить страх*. В следующем раунде Ракх'тил читает *защиту от добра*, если его товарищи-кхаасты еще держатся, иначе - ввязывается в драку сам. Его привилегированные цели - вражеские заклинатели. Если он может оставаться вне боя, он концентрируется на лечении раненных кхааст и использует для преимущества другие свои заклинания.

Развитие: Если партия выигрывает эту битву, любые оставшиеся кхаасты в области быстро покидают ее, если у них есть шанс. После этого РС могут беспрепятственно перемещаться по руинам.

7. Обелиск Рак'ха'наали

Обелиск стоит неохраняемым в центре руин саррукхов.

Огромный четырехгранный обелиск, высеченный из серого камня, вздымается над полом пещеры примерно на 60 футов. Все четыре грани сужаются к центру, наверху сходясь в точку. Камень кажется абсолютно невыразительным.

Кхаасты исследовали обелиск, но пока они могут лишь предполагать, что он функционирует как *портал*. Они намереваются вернуться в Пустоты Гибели и Отчаяния и сообщить о его существовании своим старшим, чтобы те могли послать для его исследования нескольких демонических союзников.

Развитие: Ключ для активизации *портала* с этого направления - чушуйка саррукха, которую следует поместить в скрытую щель (Поиск DC 30) в 6 футах над землей с любой стороны. Оконечные пункты на других планах - просто открытые области. Ключ для возвращения - сердце любого Бесчешуйного, убитого в пределах последнего часа, которое следует поместить на открытую землю, произнося молитвы Мировой Змее.

Завершение приключения

Если РС нанесут поражение кхаастам, они могут исследовать обелиск и разграбить руины до основания. Любые сбежавшие кхаасты немедленно возвращаются к своим лидерам и сообщают, что их обнаружили, в связи с чем лидеры посылают для расследования вхока (см. "Руководство Монстров"). Если кхаасты будут не в состоянии отрапортовать в пределах еще 2 недель, войско из тридцати кхааст во главе с кхаастой-клериком 6-го уровня прибудет для выяснения того, что случилось с этой группой.

Оскверненный храм Мировой Змеи

"Оскверненный храм Мировой Змеи" - короткое привязанное к месту приключение для персонажей 7-го уровня, которое можно разместить в пределах любого из болот Фаэруна. Длительность сезонов значения не имеет, преобладающая погода - от теплой до жаркой.

Общие сведения

Первоначально построенное саррукхами Мхайршаулка, это сооружение когда-то было храмом Мировой Змеи. За те столетия, когда он стоял неиспользуемым, он постепенно погружался в грязь болот южных Джунглей Мхайр - района, считающегося священным для юань-ти, живущих в окружающей области.

Поскольку оно когда-то было святым местом саррукхов, занятие этой постройки было большой победой для преданных Сесс'иннека. Группа лизардфолков, возглавляемая королем-ящером Кха'гаасстой и несколькими его союзниками-кхаастами обнаружила храм несколько недель назад. Они немедленно обустроились в нем, осквернили все статуи и религиозные артефакты саррукхов, считавшиеся священными, и превратили это место в храм Сесс'иннека. Однако, несмотря на очевидный успех, им не удалось получить доступ к одной из палат (область 9). Все же они должны войти в эту комнату, и они подозревают, что в ней есть нечто, имеющее великую ценность.

Фактически, этот древний храм саррукхом - последний приют легендарного оружия, называемого *Клык Змеи* - оружия одного из известнейших воинов, когда-либо встречавшегося в империи саррукхов. Этот великий меч был сработан для Ил'ник'ту, одного из немногих саррукхов, желавших самим стать воинами, а не лениво наблюдать за тем, как слуги защищают империю. Тысячи лет назад Ил'ник'ту вел юань-ти и другие чешуйчатые гонки против их врагов, когда империя саррукхов падала. Он и по сей день считается героем и юань-ти, и саррукхами. Саррукхи и их союзники уже какое-то время пытались обнаружить местонахождение этого утерянного храма Мировой Змеи, потому что они отчаянно желают вернуть оружие Ил'ник'ту для вдохновения своего народа в продолжающейся борьбе за подтверждение господства. Мало того, что они желают возвратить *Клык Змеи* - они также хотят восстановить храм. Сделав это, они могут провозгласить моральную победу против кхааст и их демонических союзников.

Кхаасты и их союзники также знают о клинке и активно ищут его. Если они найдут его первыми, они не преминут насмеяться над своими врагами, позволив лучшему из воинов владеть им в битве против саррукхов. Подобная демонстрация, конечно же, нанесла бы серьезный удар по морали саррукхов. Люди региона ничего не знают ни об ужасном конфликте между злыми рептилианами области, но король-ящер, жаждущий человеческой плоти, породил ситуацию, в связи с которой авантюристы могут выйти на храм. Племя активно разыскивало и захватывало людей - и путешественников, и жителей близлежащих деревень. За последнюю пару недель жители окрестных поселений узнали, что люди исчезают, и решили звать на помощь в их обнаружении.

Кратко о приключении

PC должны войти в храм и исследовать его, преодолевая при этом лизардфолков и кхааст. Если они успешно пройдут по храму, то им может удастся получить доступ к области 9 и заполучить интересующий очень многих клинок.

Начало приключения

Храм сделан из базальта и лежит захороненный под многими футами грязи. Потолки в большинстве секций храма - в 40 футах над полом, хотя в области куполов они вздымаются на 60 футов. Несмотря на свой возраст и степень погруженности в болотную жижу, храм примечательно хорошо сохранился.

1. Вход (EL меняется)

Плотная листва скрывает храм настолько хорошо, что любой, кто проваливает DC 15 проверку Обнаружения, принимает его за еще одну покрытую растительностью насыпь этих джунглей. Когда PC заметят его, прочитайте или перефразируйте следующее.

Постройка, сделанная из базальта, на несколько футов погрузилась в болотистую землю. Стены постройки обвиты лозой, и мангровые заросли не могут соперничать с ними. Пара украшенных двойных дверей с выгравированными на них змеями - единственный очевидный вход.

Эта пара дверей - единственный вход в храм. Когда-то их защищал замок удивительного качества, но он давно прожавел и больше не функционирует.

Существа: В любое время несколько лизардфолков охотятся за пределами храма.

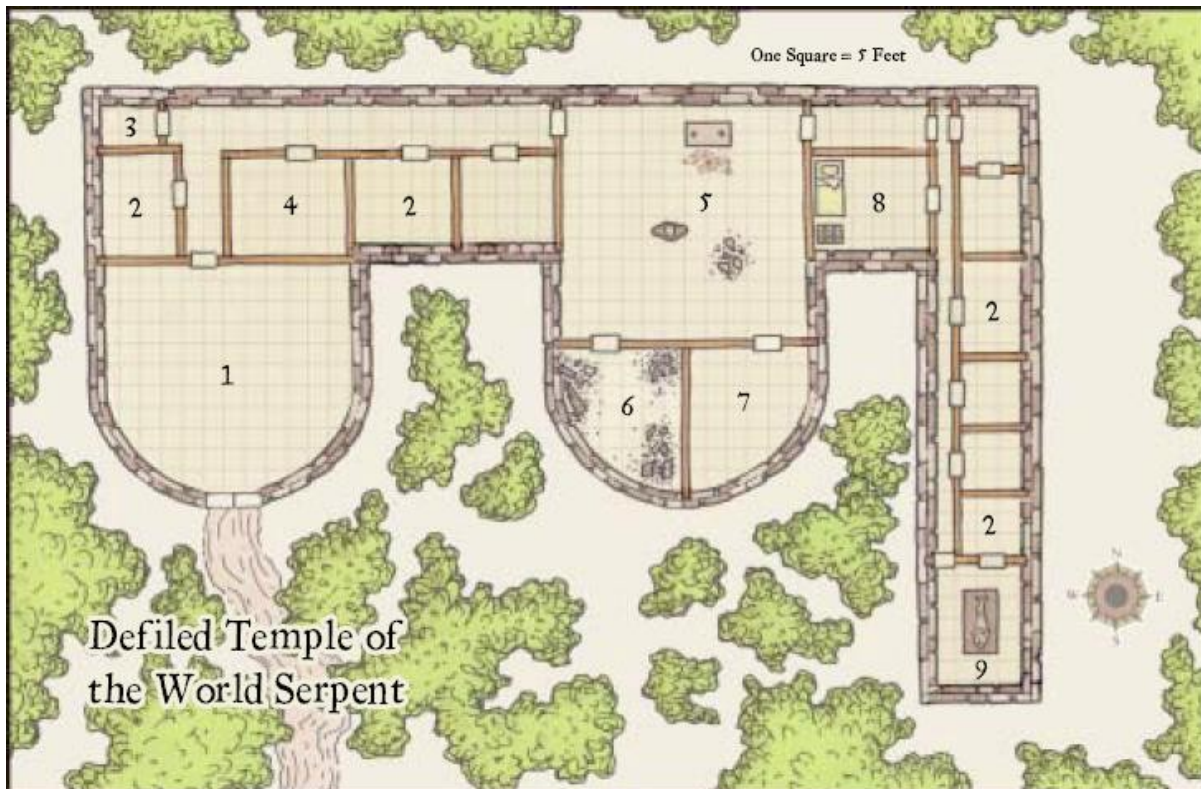
Лизардфолки (1d4): hp 12 каждый; см. "Руководство Монстров".

Развитие: Более близкий осмотр показывает, что грязь перед самым дверным проемом была счищена, позволяя дверям открываться наружу. Продолжите следующее, когда PC откроют двери.

1А. Вестибюль (EL 6)

Эта палата когда-то принимала прихожан Мировой Змеи. Эта огромная палата сформирована подобно прямоугольнику, раскрывающемуся в полукруг. Двойные двери, открывающиеся в центр полукруглой части, и таковые на противоположной стороне комнаты - единственные двери, установленные чуть влево от центра.

Куполообразный потолок поднимается примерно на 60 футов над гладким полом. Стекло, когда-то пропускавшее в палату свет, все еще на месте, но снаружи покрыто грязью и листвой, позволяя проникать лишь нескольким столбикам света. Пол палаты усыпан горами щебня, а из стен в 15 футах над полом выпирают выступы.



Годы назад многочисленные мраморные статуи Мировой Змеи украшали эту комнату, но лизардфолки и их союзники разбили их вдребезги. Скрытые захваты (Поиск DC 15) в стенах позволяют забираться на выступы.

Существа: Две кхаасты и три лизардфолка стоят в этой комнате на страже. Когда входят РС, они скрываются в темных задних углах палаты.

Кхаасты (2): hp 19, 23; см. "Фолиант Извергов".

Лизардфолки (3): hp 11, 12, 14; см. "Руководство Монстров".

Тактика: Кхаасты и лизардфолки немедленно нападают на любых вторгшихся, которые выглядят не как представители их рас. Если охрана знает о РС по крайней мере за 1 раунд до их входа, лизардфолки уже стоят на выступах. Иначе они начинают с действия движения, чтобы подняться на выступы, используя крошечные захваты. Оказавшись наверху, лизардфолки метают в персонажей свои дротики, покрытые сонным ядом (см. Яды в Главе 10). Тем временем кхаасты связывают партию рукопашным боем. Дополнительные дротики есть на выступах, и у каждого их всего по пять. Каждая кхааста несет во рту осушенное куриное яйцо, наполненное тем же самым ядом, который покрывает стрелы лизардфолков. Однажды в течение боя каждый из них может раскусить яйцо как свободное действие, распыляя яд на всех противников в пределах 10-футовой четверти круга. Сами кхаасты иммунны к яду.

Если персонажи используют захваты, чтобы подняться на стены, лизардфолки используют свои дротики, чтобы повалить их. Подсеченные персонажи падают на землю, оказываясь в склоненном состоянии. Если РС сумеют подняться до уровня выступов, лизардфолки пытаются схватить их и спрыгнуть с выступа, продолжая бой на полу. Затем два лизардфолка занимают РС рукопашным боем, а третий бежит к ближайшему посту стражи (область 2) за подкреплением.

Развитие: Любые РС, павшие в бою, оттаскиваются в область 3 для последующего съедения.

2. Посты стражи (EL 5)

В храме есть несколько почти идентичных комнат, которые теперь служат постами стражи. Обстановка - спартанская, состоящая из четырех твердых стульев и стола в каждой из палат.

Существа: В каждой из этих палат находятся начеку по три лизардфолка и одной кхаасте.

Кхааста (1): hp 22; см. "Фолиант Извергов".

Лизардфолки (3): hp 11, 12, 14; см. "Руководство Монстров".

Тактика: У охранников в этих комнатах есть приказ не позволять вторгшимся продвигаться дальше в храм. Дротики лизардфолков покрыты сонным ядом (см. Яды в Главе 10), как и зубы на сети кхаасты. Кхааста не опытна с сетью, так что она берет -4 штраф на свои броски атаки с этим оружием.

Развитие: Если в любое время главные силы в храме приведены в готовность к присутствию захватчиков, охранники из ближайшей комнаты покидают свои посты, чтобы узнать, что за шум. Любые захваченные или убитые РС уводятся в область 3, где удерживаются, чтобы их потом мог съесть Кха'гааста.

3. Холодная

Эта палата - для пленников, оставленных в пищу Кха'гаасты, и на тела, которыми могут пообедать лизардфолки и кхаасты. Дверь заперта (DC Открывания Замка 23). Прочитайте или перефразируйте следующее, когда персонажи входят сюда.

Эта палата темна и чрезвычайно холодна. С пола испуганно смотрят пять человек. Отвратительный запах гниющего мяса ползет по комнате, поднимаясь от полусъеденного человеческого трупа полу.

Из-за наклона, под которым храм погрузился в землю, эта угловая комната захоронена глубже, чем большинство остальной части храма. Из-за этого она остается холодной, несмотря на жару снаружи. Ключ к этой палате находится среди имущества Кха'гаасты.

Существа: Пять человек-пленников сидят несвязанными в этой комнате.

Пленники (5): Мужчины и женщины люди обыватели 5; CR 4; Средний гуманоид; HD 5d4+5; hp 17; Инициатива +1; Скорость 30 футов; AC 12, касание 11, застигнутый врасплох 11; Базовая атака +2; Захватывание +4; Атака +4 рукопашная (1d3+2, невооруженный удар); Полная атака +4 рукопашная (1d3+2, невооруженный удар); AL NG; Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +2, Воля +3; Сила 15, Ловкость 12, Телосложение 13, Интеллект 8, Мудрость 14, Харизма 10.

Навыки и умения: Ремесло (любое) +4, Профессия (охотник) +8, Плавание +7; Дальний Выстрел, Выстрел в Упор, Точный Выстрел, Мастерство Простого Оружия (длинный лук).

Имущество: Подбитый доспех, факел, бурдюк, путевой паек, спальник.

Развитие: Заключенные травмированы, но желают сообщить РС все, что они знают. Каждый из них был захвачен на дороге около болота в пределах последних трех дней. Каждый день лизардфолки приходят и забирают одного-двоих, и те никогда не возвращаются. Однажды заключенные сообща пытались справиться с охраной, но неудачно. После этого инцидента в качестве урока был оставлен полусъеденный труп. Любый член партии приводится сюда для заточения, разоружается и запирается в этой палате с другими заключенными на 12 часов. После этого он забирается в область 5 для пожертвования.

4. Палаты кхааст (EL 7)

Кхаасты превратили эту комнату в свое логовище. Хотя обычно они предпочитают находиться на открытом воздухе, они знают, что этот храм находится на вражеской территории, так что остаются внутри.

Восемь больших камней равномерно размещены по комнате. Кроме камней, в поле зрения нет никакой обстановки в поле зрения. Здесь удобно расположились четыре чеуиучатых существа.

Существа: Если храм еще не потревожен, четыре кхаасты отдыхают здесь.

Кхаасты (4): hp 20, 22, 25, 30; см. "Фолиант Извергов".

Тактика: Если партия не устроила большого шума в близлежащей области или храм не был приведен в готовность к присутствию вторгшихся, кхаасты спят, когда входят РС. Для их пробуждения требуется 1 раунд, и еще один, чтобы схватить оружие. Если есть шанс, они зовут на помощь из комнаты 2.

Развитие: Будучи захвачены и допрошены, эти кхаасты могут сообщить имя короля-ящера (Кха'гааста) и причину своей оккупации. (Это место - старый храм саррукхов). Они не знают, есть ли здесь что-либо особенно ценное.

5. Церемониальная палата (EL 5)

Эта комната некогда была церемониальной палатой для почитания Мировой Змеи.

В центре этой квадратной комнаты стоит 20-футовая статуя гуманоида со змеиным телом, потерявшая голову и руки. Голова лежит на полу рядом с основанием статуи, и вокруг рассыпан битый камень. У основания статуи - возвышение с запятанным чем-то коричневым алтарем. Рядом стоят большие каменные глыбы, все еще бесформенные и необработанные. Четыре лизардфолка, на одном из которых - церемониальная роба, обрабатывают их острыми инструментами.

Оскверненная статуя изображает аспект Мировой Змеи. Ее рук уже были разбиты, и щебень от них усеивает пол. Однако, большие куски уже были собраны, измельчены и смешаны с другими компонентами для изготовления новой части из камня.

Лизардфолки использовали жертвенный алтарь у основания разрушенной статуи змеи для пожертвования пленников Сесс'иннеку, чтобы Кха'гааста мог удовлетворять свою потребность в еде.

Существа: В настоящее время три обычных лизардфолк и клерик Сесс'иннека высекают воссозданную скалу в новую статую своего бога-демона.

Лизардфолки (3): hp 11, 12, 13; см. "Руководство Монстров".

К'сс'ла: Женщина лизардфолк клерик Сесс'иннека 2; CR 3; Средний гуманоид (рептилиан); HD 2d8+4 плюс 2d8+4; hp 26; Инициатива +3; Скорость 30 футов; AC 21, касание 9, застигнутый врасплох 21; Базовая атака +2; Захватывание +4; Атака +4 рукопашная (1d4+2, коготь) или +5 рукопашная (1d8+3, +1 *тяжелая булава*) или +2 дальнобойная (1d8/19-20, легкий арбалет мастерской работы); Полная атака +4 рукопашная (1d4+2, 2 когтя) и +2 рукопашная (1d4+1, укус) или +5 рукопашная (1d8+3, +1 *тяжелая булава*) и +2 рукопашная (1d4+1, укус) или +2 дальнобойная (1d8/19-20, легкий арбалет мастерской работы); SA упрек нежити 3/день (+0, 2d6+2, 2-й); задержка дыхания SQ; AL SE; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +2, Воля +5; Сила 15, Ловкость 8, Телосложение 14, Интеллект 12, Мудрость 15, Харизма 10. Рост 5 фт 1 дм, Вес 150 фунтов.

Навыки и умения: Баланс +0, Концентрация +6, Дипломатия +2, Прыжок +3, Знание (тайны) +3, Колдовство +4, Плавание -3; Слепая Борьба, Улучшенная Инициатива, Мультиатака.

Задержка дыхания (Ех): К'сс'ла может задерживать свое дыхание в течение 56 раундов, прежде чем рискует утонуть (см. "Руководство Ведущего").

Подготовленные заклинания клерика (4/4; DC спасброска 12 + уровень заклинания): 0-й - *создать воду, лечение незначительных ран, обнаружение магии, очистить еду и питье*; 1-й - *причинить страх, команда, лечение легких ран, защита от закона**

* Заклинание домена. Божество: Сесс'иннек. Домены: Хаос (заклинания хаоса накладываются с +1 к уровню заклинателя), Темнота (Слепая Борьба как бонусное умение).

Имущество: +1 чешуйчатая кольчуга, тяжелый стальной щит, +1 тяжелая булава, легкий арбалет мастерской работы, 10 арбалетных зарядов, микстура лечения умеренных ран, 2 микстуры лечения легких ран, рюкзак, бурдюка, путовой паек, спальник, мешок, кремь и кресало, деревянный святой символ.

Тактика: Поскольку К'сс'ле не удалось обойти *тайный замок* на двери к области 9, она предпочитает договориться с любыми вторгшимися, а не биться с ними. Если РС не нападают сразу, она предлагает им два рубина из сундука сокровищ Кха'гаассты в обмен на то, что они помогут обойти дверь и позволят ее народу взять то, что за ней. Если РС отказываются, она дает своим компаньонам сигнал к атаке.

По команде К'сс'лы лизардфолки атакуют РС своими дротиками, покрытыми сонным ядом (см. Яды в Главе 10). Если возможно, К'сс'ла зовет на помощь, затем накладывает *защиту от закона* в первом раунде боя и *причинить страх* - в следующем. После этого она старается быть вне боя и подлечивать своих союзников. Втянутая в рукопашную, она бьется своей тяжелой булавой.

Развитие: Если персонажи принимают предложение К'сс'лы, она ведет их к области 9. Если они убивают всех лизардфолков в палате, то могут продолжать исследование по своему усмотрению.

6. Логовище твари хаоса (EL 7)

Эта палата когда-то была библиотекой, но теперь в ней устроила логовище тварь хаоса, служившая этим лизардфолкам задолго до того, как они пришли в этот храм.

Эта куполообразная комната, представляющая собой четверть круга, уставлена книжными полками, полными пыльных, древних на вид книг в кожаных переплетах. Окна наверху укрыты растительностью, так что затемненную палату освещает лишь несколько лучей света. Самые разнообразные кости усеивают пол.

Книги на полках настолько древни, что их страницы распадаются от прикосновения. Кости - от гуманоидных и животных жертв, которые тварь хаоса притащила сюда, чтобы сожрать.

Существо: В настоящее время здесь живет тварь хаоса, хотя она иногда уходит из храма поохотиться на других существ.

Тварь хаоса: hp 55; см. "Руководство Монстров".

Тактика: Когда приходят персонажи, тварь хаоса скрывается среди книжных полок. Она нападает, как только представляется хорошая возможность, и часто меняет формы в течение боя.

7. Палаты лизардфолков (EL 6)

Большинство лизардфолков, населяющих храм, остается в этой комнате, когда они не стоят на постах и не добывают продовольствие.

На полу вдоль восточной стены этой куполообразной палаты, представляющей собой четверть круга, тесно лежат пятнадцать спальников. У противоположной стены - гряда отброшенного продовольствия и отходов. Девять чешуйчатых гуманоидов грызут что-то похожее на части человеческого тела.

Лизардфолки в этой комнате проводят большинство своего времени за едой или во сне, хотя иногда, когда им это надо-едаст, вспыхивают дрки.

Существа: В настоящее время в этой палате находится девять лизардфолков, обедающих останками людей-пленников.

Лизардфолки (9): hp 11, 11, 12, 12, 13, 13, 13, 14, 15; см. "Руководства Монстров".

Тактика: Если партия не устроила большой шум в близлежащей области или если храм не был приведен в готовность к присутствию вторгшихся, лизардфолки не готовы к вторжению. Чтобы схватить оружие, им потребуется 1 раунд. Если у них есть шанс - они зовут на помощь из ближайшей караулки (область 2). У каждого лизардфолка есть дротик, обработанный сонным ядом (см. Яды в Главе 10) и две колючих сети, обработанные таким же ядом (см. область 2). Они не опыты с сетями, так что каждый из них берет -4 штраф на атаки, проделанные ими.

Развитие: Любые персонажи, павшие в битве в этом месте, разоружаются и заключаются в область 3.

8. Палата Кха'гаассты (EL 8)

Эта комната когда-то принадлежала клерику-саррукху, отвечающему за этот храм, но король-ящер Кха'гааста провозгласил ее своей.

Внутри этой богатой спальни стоит мощно сложенная фигура человекоящера темной окраски с крыльями. Еще четыре чешуйчатых гуманоидных существа сопровождают его.

В этой комнате есть кровать, которая недавно была восстановлена, и сундук, принесенный с собой королем-ящером.

Существа: Короля-ящера всегда сопровождают четыре охранника-кхаасты. Если он слышит звук борьбы, то покидает эту комнату, чтобы понять, что за шум.

Кха'гаасста: Мужчина король-ящер варвар 2; CR 4; Средний гуманоид (рептилиан); HD 2d8+6 плюс 2d12+6; hp 34; Инициатива +5; Скорость 40 футов, полет 30 футов (средне); AC 25, касание 13, застигнутый врасплох 25; Базовая атака +3; Захватывание +10; Атака +10 рукопашная (1d4+7, коготь) или +12 рукопашная (2d6+12/19-20, +2 великий меч) или +8 дальнобойная (1d8/x3, длинный лук); Полная атака +10 рукопашная (1d4+7, 2 когтя) и +8 рукопашная (1d6+3, укусе) или +12 рукопашная (2d6+12/19-20, +2 великий меч) и +8 рукопашная (1d4+3, укусе) или +8 дальнобойная (1d8/x3, длинный лук); SA ярость 1/день, поразить добро, подобные заклинаниям способности; SQ уменьшение урона 5/магия, темновидение 60 футов, быстрое движение, задержка дыхания, иммунитеты (яд), сопротивление кислоте 10, холоду 10, электричеству 10 и огню 10, сопротивление заклинаниям 14, странная увертливость; AL SE; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +9, Воля +2; Сила 25, Ловкость 20, Телосложение 16, Интеллект 16, Мудрость 13, Харизма 12.

Навыки и умения: Баланс +11, Блеф +3, Подъем +6, Дипломатия +3, Скрытность +4, Запугивание +5, Прыжок +17, Знание (планы) +5, Слушание +5, Бесшумное Движение +4, Поездка +10, Поиск +4, Обнаружение +3, Выживание +8, Плавание +10; Мультиатака, Силовая Атака.

Ярость: Когда Кха'гааста в ярости, действуют следующие изменения в вышеуказанной статистике: HD 2d8+10 плюс 2d12+10; hp 42; AC 23, касание 11, застигнутый врасплох 23; Захватывание +12; Атака +12 рукопашная (1d4+9, коготь) или +14 рукопашная (2d6+15/19-20, +2 *великий меч*) или +8 дальнобойная (1d8/x3, длинный лук); Полная атака +12 рукопашная (1d4+9, 2 когтя) и +10 рукопашная (1d6+4, укусы) или +14 рукопашная (2d6+15/19-20, +2 *великий меч*) и +10 рукопашная (1d4+4, укусы) или +8 дальнобойная (1d8/x3, длинный лук); Спасброски: Стойкость +9, Воля +4; Сила 29, Телосложение 20; Подъем +8, Прыжок +19, Плавание +12. Его припадок ярости продолжается в течение 8 раундов.

Поразить добро (Su): Однажды в день Кха'гааста может делать нормальную рукопашную атаку, нанося 4 дополнительных пункта урона против доброго противника.

Подобные заклинаниям способности: 3/день - *темнота*; 1/день - *осквернение*. Уровень заклинателя 4-й.

Имущество: +1 *нагрудник*, +2 *великий меч*, длинный лук, 20 стрел, 5 стрел холодного железа, 2 *микстуры лечения умеренных ран*, *микстура нейтрализации яда*, *плащ сопротивления +1*, комплект альпиниста.

Кхаасты (4): hp 25, 30; см. "Фолиант Извергов".

Тактика: Когда РС открывают дверь в эту комнату, кхаасты блокируют им путь, вставая бок о бок в дверном проеме. Кха'гааста поднимается в воздух и старается оставаться вне поля зрения, пока персонажи не смогут пробиться в комнату. В этот момент он снижается, впадает в ярость и атакует. Его привилегированная цель - любой персонаж, выглядящий как тайный заклинатель.

Развитие: Если битва складывается не в пользу Кха'гаасты, он пытается бежать из храма с любым лизардфолком и кхаастами, которые все еще живы и могут передвигаться. Любые персонажи, павшие в битве в этом месте, разоружаются и уводятся в область 3 - ждать похоронения.

Сокровище: Сундук заперт (DC Открывания Замка 25). Он содержит 540 гр, два рубина (по 2,250 гр каждый), *пыль исцеления* и *складную лодку*.

9. Клык Змеи (EL 9)

Эта комната - место последнего упокоения героя-саррукха Ил'ник'ту, владеющего *Клыком Змеи*. *Тайный замок* охраняет дверь. У лизардфолков, населяющих храм в настоящее время, нет средств для обхода заклинания, так что они еще не проникли в эту палату.

Ловушка: Открытие двери активизирует заклинание, помещенное саррукхами, вызывая писколота. Писколот немедленно накладывает на партию *вонючее облако*, а затем бросается в рукопашную, используя свои клешни и щупальца. Если битва для существа идет плохо, оно вызывает четырех скерелотов для сдерживания нападавших, используя свою способность *раскрыть в камень*, чтобы скрыться на 1d3 раундов, надеясь при повторном появлении удивить противников.

Ловушка вызова монстра VIII: CR 9; магическое устройство; срабатывание на близость (тревога); автоматический перезвод; эффект заклинания (*вызов монстра VIII*, волшебник 15-го уровня, писколот); Поиск DC 33; DC Поломки Устройства 33. Стоимость: 60,500 гр, 4,840 XP.

Писколот: hp 65; см. "Фолиант Извергов".

Скерелоты (4): hp 22, 25, 27, 35; см. "Фолианта Извергов".

В центре этой комнаты стоит каменная платформа с телом чешуйчатого существа в церемониальном доспехе. Труп держит огромный меч, явно хорошо сработанный. Стены палаты украшает резьба в виде извивающихся змей, но в остальном она не украшена. Ил'ник'ту был имеющим ноги саррукхом великой силы. Его тело было сохранено постоянным заклинанием нежный отдых.

Развитие: Ил'ник'ту действительно мертв и не оживает, если меч взять из его рук.

Сокровище: Единственные сокровища в пределах этой комнаты - *Клык Змеи* (+2 *великий меч гадюки*) и комплект +3 *полного пластинчатого доспеха*, надетый на Ил'ник'ту.

Завершение приключения

Если персонажи покидают храм с *Клыком Змеи*, саррукхи в конечном счете узнают о его местонахождении и посылают своих миньонов вернуть его. Если РС уничтожат клинок, саррукхи могут жаждать мести, если узнают об этом, но у них настолько много других забот, что они сделают не более пары атак. Если РС открывают область 9 и позволяют лизардфолкам взять меч, те позволяют персонажам уйти с миром. Вскоре после этого Кха'гааста представляет клинок лидерам кхааст, объявляющим короля-ящера и его племя почетными членами. Они используют меч в своей продолжающейся борьбе против саррукхов, и моральный удар по врагу дает кхаастам верх, по крайней мере на какое-то время.

Если партия покидает храм, не защищая его или не забирая *Клык Змеи*, саррукхи обнаруживают его местоположение две недели спустя. В отличие от лизардфолков и кхааст, у них есть магия, необходимая для входа в область 9 и возвращения меча. Легендарный клинок заставляет своих последователей напасть на кхааст в нескольких местах по всему Фаэруну. Их набег настолько успешны, что они получают верх в борьбе, по крайней мере на какое-то время.

Приложение

В этой секции дана таблица исторических эр Фаэруна, таблица расовых способностей для различных Чешуйчатых, описанных в этой книге, и краткое описание божеств Чешуйчатых.

Исторические эры Фаэруна

Следующая таблица представляет даты начала и окончания всех известных царств в истории Фаэруна. Все даты даны в Отсчете Долин (DR). Примечание "(наши дни)" означает, что царство все еще цело, по крайней мере в некоем виде.

Империя	Даты
Дни Грома	от -35,000 до -30,000
Империи Саррукхов	от -35,000 до -33,500
Исстосеффил	от -34,500 до -33,800 (наши дни, только Ореми)
Мхайршаулк (саррукхи)	от -34,800 до -33,500
Мхайршаулк (юань-ти)	от -33,500 до -24,000
Окотх	от -35,000 до -34,100, от 699 до наших дней
Империи Батрачи	от -33,500 до -31,000
Империи Аирэи	от -31,000 до -30,000
Фейри	-34,000 до наших дней
Век Рассвета/Время Драконов	от -30,000 до -24,000
Господство Драконов	от -30,000 до -24,000
Господство Гигантов	от -28,000 до -25,000
Остория (облачные, огненные, морозные, холмовые, штормовые и титаны)	от -28,000 до -25,000
Первый Расцвет	от -24,000 до -12,000
Эривандаар (золотые эльфы)	от -23,900 до -9,000
Шантел Отрейер (золотые и лунные эльфы)	от -23,600 до -10,100
Иллитир (темные эльфы)	от -23,200 до -10,000
Сиопиир (зеленые эльфы)	от -23,100 до -11,600
Иллефарн (зеленые и лунные эльфы)	от -22,900 до 342
Оришаар (лунные эльфы)	от -22,500 до -11,700
Теарнитаар (зеленые эльфы)	от -21,400 до -11,200
Эйеллур (зеленые эльфы)	от -21,000 до -11,400
Миеритар (темные и зеленые эльфы)	от -18,800 до -10,500
Келтормир (зеленые и лунные эльфы)	от -17,800 до -8,500
Баэринден (золотые дварфы)	от -15,000 до -9,000
Эльфийские Войны Короны	от -12,000 до -9,000
Век Гордых Народов	от -9,000 до -3,000
Шанатар (щитовые дварфы)	от -11,000 до -1,900
Эльфийский Двор (золотые, зеленые и лунные эльфы)	от -10,000 до -4,000
Синнория (лунные эльфы)	от -9,800 до наших дней
Телантивар (дрю)	от -9,600 до -7,600
Лес Ристолл (зеленые эльфы)	от -8,800 до -64
Эвереска (золотые, зеленые и лунные эльфы)	от -8,600 до наших дней
Силуваниди (золотые эльфы)	от -8,400 до 882
Джиреннстар	от -8,400 до -4,000
Уваэрен (золотые и лунные эльфы)	от -8,200 до -5,000
Семберхолм (лунные эльфы)	от -8,000 до -4,000
Шаррвен (зеленые и лунные эльфы)	от -7,600 до -2,770
Глубинные Земли (золотые дварфы)	от -7,600 до наших дней
Сарфил (щитовые дварфы)	от -7,500 до -4,400
Огранн (щитовые дварфы)	от -5,215 до -3,770
Хонгданнар (щитовые дварфы)	от -4,974 до -3,389
Горрагор (щитовые дварфы)	от -4,819 до -3,611
Иэрлэнн (зеленые и лунные эльфы)	от -4,700 до 882
Бесилмер (щитовые дварфы)	от -4,420 до -4,160
Аммариндар (щитовые дварфы)	от -4,100 до 882
Кормантир (золотые, зеленые и лунные эльфы)	от -4,000 до 1344
Делзун (щитовые дварфы)	от -3,900 до -100
Глубинное королевство (серые дварфы)	от -3,717 до наших дней
Железная Звезда (щитовые дварфы)	от -2,919 до 207

Век Человечества

Калимшан
Джаамдат
Нетерил
Имаскар
Мезро/Чалт
Мулхоранд
Унтер
Нарфелл
Роматар

от -3,000 до наших дней

от -6,060 до наших дней
от -5,800 до -255
от -3,859 до -339
от -3,600 до -2,448 (наши дни, Глубинный Имаскар; см. "Подземье")
от -2,637 до наших дней
от -2,135 до наших дней
от -2,087 до наших дней
от -900 до -150
от -900 до -150

* Змеи от -304 до 10 (наши дни)

* Змеи включены как "человеческое" царство, так как юань-ти имеют частично человеческую родословную.

Божества Чешуйчатых

Божества, почитаемые различными Чешуйчатыми, подытожены в таблице далее. Детали их происхождения и истории показаны в следующих статьях.

Эссиллисс

После сотворения лизардфолков Мировая Змея создала аспект самой себя по их образу. Бог чувствовал потребность дать этим простым существам божество, которое они могли назвать своим собственным и не отвлекаться на изобилие других божеств. Поклонение Эссиллисс продолжалось две тысячи лет после падения управляемого саррукхами Мхайршаулка. Однако, в конечном счете отколовшиеся фракции лизардфолков начали поклонение Семуани. Сегодня Эссиллисс почитаем лишь горсткой лизардфолков, и от него остался только слабый след.

М'даэсс

Принесение в жертву несаррукхов было первым и главным пунктом для разделения для Мировой Змеи. Когда саррукхи приняли решение о том, что члены их собственной расы слишком важны, чтобы жертвовать их богу, они нарушили одну из самых ранних и фундаментальных доктрин своей религии. Хотя Мировая Змея в принципе и согласилась с тем, что Бесчешуйные - приемлемые жертвы, она не могла урегулировать изменение соглашения с саррукхами. Вместо того, чтобы отступить от своих требований или вынудить их придерживаться первоначального соглашения (и таким образом рисковать их отступничеством в пользу другого божества), Мировая Змея создала аспект самой себя, называемый М'даэсс, мать-змею, задача которой состояла в том, чтобы очистить души пожертвованных во имя Мировой Змеи, таким образом делая их эквивалентными душам саррукхов в глазах их бога.

Мерршаулк

После распада своего первичного божества саррукхи пожелали почитать аспект, воплощенный Мерршаулком. Это жестокое и деспотичное божество ставит саррукхов на путь к абсолютному злу. Мерршаулк не особенно заботился о тяжелом положении змеиных рас, пока они продолжали поклоняться ему. Он без объяснений впал в глубокую дремоту, продолжавшуюся в течение тысяч лет. В конечном счете он был перерожден в форме своего аватара Ссета - божества, которое теперь почитают юань-ти.

Паррафаир

Принц Наг - страж магических секретов и скрытых мест глубоко под землей. Его цель не состоит в том, чтобы предотвратить доступ к таким секретам, но в том, чтобы проверять мудрость и изобретательность тех, кто приходит в поисках их. Паррафаир восхищается созданием умных ловушек, приманок, диверсий и лабиринтов и предложением загадочных ключей. Его религиозное учение представлено в форме загадок и головоломок, которые следует расшифровать прихожанам. У принца Скрытых Секретов немного прихожан и нет обосновавшейся церкви, хотя почти все наги отдадут ему по крайней мере косвенное уважение.

Семуани

Лизардфолки в настоящее время поклоняются Семуани, бесчувственному и ни о чем не заботящемуся фрагменту Мировой Змеи. Семуани продвигает только выживание и учит, что приемлемы любые действия ради этой цели. Он отвергает большую часть борьбы, имеющей место на Фаэруне, включая тяжелое положение своих последователей, как полностью неместную. У Семуани нет никаких союзников, и его единственный враг - лорд-демон Сесс'иннек.

Шекинестер

Шекинестер - сложная, прагматичная богиня с пятью аспектами: Приобретающая (LE), Усиливающая (LG), Искатель (CG), Ткач (CE) и Хранящая (N). Каждый аспект представляется и почитается как отдельная богиня.

Приобретающая: Этот аспект богини представляет убеждение контролировать и обладать. Она часто представляется в виде сварливой женщины-наги с резкими чертами лица, отчаянно цепляющейся к неудачливой молодежи. Как Приобретающая, Пятиликая Королева стремится копить знание и мудрость, которые находятся в опасности, могут быть утеряны или забыты.

Усиливающая: В своей роли стража молодых и непосвященных Усиливающая дарует мудрость. Представляющаяся с голой красивой молодой девы, она в общем считается любезной и милосердной. Как Усиливающая Шекинестер активно ищет возможности предоставить мудрость тем, кто даже не понимает, что нуждается в ней. Этот аспект ее природы может также делать ее неприятной, вынуждая последователей к тому, что может причинить им "растущую боль".

Искатель: Часто представляющаяся как детоподобная нага, Искатель полна любопытства. Этот аспект Шекинестер подталкивает потребность исследовать и учиться.

Ткач: Этот аспект Пятиликой Королевы - принцип активного разрушения: нага с лицом старой карги, уничтожающая, дабы создать место для новой жизни. Однако, также она - воплощение связей, соединяющих несопоставимые берега знания для создания нового понимания. Как Ткач Шекинестер стремится уничтожить любого, кто входит в утерянные и распадающиеся места, которые она охраняет.

Хранящая: Выглядящая как женщина-нага средних лет, этот аспект богини - хранитель пламени во Дворе Света и великий служитель, поддерживающий существование. У нее также есть юрисдикция над духами мертвых - она приветствует их водой, плодами и хлебом и защищает их от вреда. Как Хранящая, Шекинестер обеспечивает пропитание смертным, которым угрожает исчезновение, подавляющая сила или некая другая ужасная угроза.

Ссет

Приблизительно во время краха Нетерила появился харизматичный юань-ти с перистыми крыльями, объявляя себя аватаром Мерршаулка, давно пребывавшего в сонном состоянии. Змеи, великое королевство юань-ти, были скованы под правлением этого нового лидера, назвавшего себя Ссетом. Юань-ти и немногие оставшиеся саррукхи начали поклоняться ему как новому воплощению Мерршаулка. В конечном счете Ссет также погрузился в долгую дремоту, что в конце концов заставило саррукхов Окотха переметнуться к мулхорандскому божеству Сету.

Шшарструн

Еще одним фрагментом Мировой Змеи был Шшарструн, змеиный бог, почитаемый прежде всего злыми нагами. Шшарструн, воплощавшего жадно впитывающую, голодную к силе природу некоторых наг, в конечном счете поглотила Шекинестер, что неосторожно заставило ее принять множество аспектов.

Ссс'тасин'сс

Еще один аспект Мировой Змеи, Ссс'тасин'сс был злым божеством, некогда почитаемый юань-ти, темными нагами и некоторыми другими Чешуйчатými. Он появлялся перед своими последователями как корчащийся рой вьющихся змей примерно гуманоидной формы и, как правило, поддерживал связь через головы бесчисленных меньших змей. Ссс'тасин'сс был в конечном счете уничтожен одним из эльфийских богов примерно в то время, когда в Эривандааре поднялась сила Вишаантаар. Талона с тех пор приняла его аспект.

Варэи

Кочевой культ твари, состоящий из людей, на Сияющих Равнинах, начал поклоняться богу Варэи в течение Пятого Века Калимшана (с 200 по 270 DR). Группа чистокровных юань-ти с Чалтского Полуострова просочилась в культ и распространила его влияние по всему Фаэруну. Одна из групп культистов мигрировала на север в поисках Сс'тхар'тисс'суна и была массово превращена в офидианов, когда выпустила силу артефакта, созданного Домом Орогот и оставленного юань-ти.

БОЖЕСТВА ЧЕШУЙЧАТЫХ

Имя (статус) *	Миро-воз- зрение	Одобренное оружие/оружие божества	Домены	Символ	Сфера	Почитают...
Эссиллис (Пб)	N	Дубинка/+1 дубинка воздействия	Животные, Защита, Чешуйчатые, Шторм, Война, Водянистая Смерть † †	Голова ящерицы	Лизардфолки	Горстка лизардфолков
Лаогзед (Пб)	CE	Великая дубина/+1 порочная великая дубина	Хаос, Смерть, Разрушение, Слизь	Сочающаяся ящерица-жаба	Голод, разрушение	Троглодиты, трены
М'даэсс (Пб)	NG	Коса/+1 милосердная коса	Животные, Семейство, Растения, Возобновление, Вода	Надтреснутое яйцо с вылезавшей змеей	Очистка, молодые змеи и змеенарод	Саррукхи
Мерршаулк (аспект Ссета) †	CE	Длинный меч/+1 ядовитый длинный меч	Животные, Хаос, Зачарование, Разрушение, Судьба, Растения, Чешуйчатые, Война	Голова кобры	Твари, хищники, сонливость	Изгой-юань-ти, охотники, асаби Ореми
Паррафаир (Пб)	CN	Коса-хвост(ЗК)/+1 предупреждающая коса-хвост	Иллюзия, Защита, Чешуйчатые, Война	Мужская голова наги с перистыми ушами	Охрана	Наги
Себек (Пб)	NE	Длинное копьё, полукопьё или короткое копьё/+1 острое длинное копьё, полукопьё или короткое копьё	Животные, Зло, Чешуйчатые, Вода	Крокодил в рогатом головном уборе с перьями	Речные опасности, крокодилы, крокодилы-оборотни	Друиды, жители наполненных крокодилами областей, рейнджеры, крокодилы-оборотни
Семуани (М)	N	Дубинка/+1 кричащая дубинка	Животные, Судьба, Лечение, Растения, Защита, Возобновление, Чешуйчатые, Война	Яйцо ящерицы	Выживание, распространение	Лизардфолки, свободные асаби Анорача
Сесс'иннек (ПД)	CE	Длинный меч/+1 коррозионный длинный меч	Темнота, Разрушение, Тирания, Война, Водянистая Смерть † †	Когтистая зеленая рука рептилиана	Цивилизация, доминин	Кхаасты, короли-ящеры и лизардфолки, которыми они управляют
Шекинестер (В)	LG/CG/ N/LE/CE	Коса-хвост(ЗК)/+1 уверенно ударяющая коса-хвост	Хаос, Зло, Судьба, Добро, Закон, Магия, Возобновление, Защита, Чешуйчатые, Заклинания	Книга (Искатель), монета (Приобретающая), маска (Ткач), зеркало (Усиливающая), фляга зерна (Хранящая)	Изменяется по аспектам	Наги, птерафолки
Ссет (аспект Сета) (П)	LE	Длинное копьё, полукопьё или короткое копьё/+1 ядовитое длинное копьё, полукопьё или короткое копьё	Воздух, Темнота, Зло, Ненависть, Закон, Магия, Чешуйчатые	Вьющаяся пустынная кобра	Разрушение, засуха, ночь, гниль, змеи, ненависть, предательство, злая магия, амбиции, яд, убийство	Злые мулан, шакалооборотни, окотиане, саррукхи, прихожане заточенного Ссета
Ссет (заточенный**) (П)	CE	Скимитар/+1 ядовитый скимитар	Воздух, Животные, Хаос, Зло, Знание, Магия, Планирование, Чешуйчатые, Обман	Летучая змея с обнаженными клыками	Яд, сонливость	Юань-ти, сарукхи Мхайршаулка и Исстоссеффифила, офидианы, разумные змеи, наги-духи
Шшаретрун (аспект Шекинестер)	NE	Коса-хвост(ЗК)/+1 коса-хвост касания призрака	Зачарование, Зло, Магия, Чешуйчатые, Тирания	Призрачная голова наги	Приобретение, сила	Темные наги
Ссс'тасин'сс (аспект Талоны)	CE	Кнут/+1 подсекающий кнут	Животные, Хаос, Смерть, Зло, Лечение, Чешуйчатые	Рой корчащихся змей	Ядовитые существа	Юань-ти, темные наги
Варэн (аспект Ссета) †	CN	Скимитар/+1 ядовитый скимитар	Животные, Хаос, Чешуйчатые, Водянистая Смерть † †	Змея, кусающая свой хвост	Змеи	Чистокровные юань-ти, офидианы, варвары-калишиты

* Сокращения в статусе: В = великое божество; П = промежуточное божество; М = меньшее божество; Пб = полубог, ПД = принц демонов

** Истинный Ссет в настоящее время заточен и недостижим для прихожан. Эта статистика отражает сферу Ссета, если он вернется и вернет свою сферу от Сета-узурпатора.

*** Обратите внимание, что Ссет теперь подходит для СЕ клериков своего аспекта Ссета, в дополнение к своим обычно позволяемым мировоззрениям клериков.

† Аспекты Ссета - в настоящее время аспекты Сета, и следуют правилам для Ссета [аспект Сета]. Эта статистика отражает уникальные характеристики аспекта, если Ссет освободится и вернет свою сферу от Сета-узурпатора.

† † См. "Руководство Игрока по Фаэруну" или "Подземье".

ТАБЛИЦА РАСОВЫХ ЧЕРТ 1

Раса	Регулировка показателей способностей	Размер	Скорость	Расовый Hit Dice	Базовая атака/базовые спасброски	Расовые пункты навыков	Навыки класса	Расовые умения
Асаби	+2 Ловкость, +2 Интеллект, +2 Мудрость	Средний	50 футов, копание 20 футов	3d8	+3/+1/+3/+3	(2+мод.Интеллекта)х6	Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение	2 (Боевые рефлексy, Фокус Навыка [Прыжок])
Асаби, жалоxвост	+4 Сила, +4 Телосложение, -4 Интеллект, -2 Харизма	Большой	40 футов, копание 30 футов	7d8	+7/+2/+5/+5	(2+мод.Интеллекта)х10	Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение	3 (Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Фокус Навыка [Прыжок])
Кровавый страж	+2 Ловкость, +2 Телосложение, -4 Интеллект, -4 Харизма	Как базовое существо	Как базовое существо	Как базовое существо	Как базовое существо	Как базовое существо, но теряет 2 разряда от каждого из навыков	Как базовое существо	Как базовое существо плюс Настороженность ^b
Огненный тритон	+2 Ловкость, +2 Телосложение, -2 Интеллект, -2 Харизма	Средний	30 футов	2d8	+1/+0/+3/+3	(2+мод.Интеллекта)х5	Запугивание, Слушание, Поездка, Обнаружение	1 (Верховой Бой)
Кхааста	+8 Сила, +2 Ловкость, +4 Телосложение, +2 Интеллект	Средний	30 футов	3d8	+3/+1/+3/+3	(2+мод.Интеллекта)х6	Подъем, Приручение Животного, Запугивание, Знание (планы), Поездка, Обнаружение, Выживание	2 (Выстрел в Упор, Силовая Атака)
Король-ящер	+6 Сила, +4 Ловкость, +4 Телосложение, +2 Интеллект, +2 Харизма	Средний	30 футов, полет 30 футов (средне)	2d8	+2/+3/+3/+3	(8+мод.Интеллекта)х5	Баланс, Блеф, Дипломатия, Запугивание, Прыжок, Знание (планы), Слушание, Бесшумное Движение, Плавание	1 (Силовая Атака)
Офидиан	+2 Сила, +4 Ловкость	Средний	20 футов, подъем 15 футов, плавание 50 футов	3d8	+3/+1/+3/+3	(2+мод.Интеллекта)х6	Подъем, Скрытность, Слушание, Бесшумное Движение, Обнаружение, Плавание	2 (Настороженность, Увертливость)
Саррукх	+12 Сила, +4 Ловкость, +10 Телосложение, +20 Интеллект, +8 Мудрость, +8 Харизма	Средний	30 футов	14d8	+14/+4/+9/+9	(2+мод.Интеллекта)х17	Оценка, Концентрация, Расшифровка Записи, Дипломатия, Маскировка, Излечение, Запугивание, Знание (тайны), Знание (история), Знание (религия), Слушание, Бесшумное Движение, Обнаружение	5 (Настороженность, Боевая Экспертиза, Улучшенная Инициатива, Убедительный, Силовая Атака)
Зараженный	+2 Телосложение	Как базовое существо	Как базовое существо	Как базовое существо	Как базовое существо	Как базовое существо	Как базовое существо	Как базовое существо плюс Настороженность ^b
Трен	+4 Сила, +4 Телосложение, -4 Интеллект	Средний	30 футов	4d8	+4/+1/+1/+4	(2+мод.Интеллекта)х7	Скрытность, Бесшумное Движение, Обнаружение, Плавание	2+1 бонусное (Увертливость, Улучшенная Инициатива, Мультиатака ^b)
Троглодит	-2 Ловкость, +4 Телосложение, -2 Интеллект	Средний	30 футов	2d8	+1/+3/+0/+0	(2+мод.Интеллекта)х5	Скрытность, Слушание (+4 расовый бонус на Скрытность)	1+1 бонусное (Мультиатака ^b , Фокус оружия [копье])
Птерафолк	+10 Сила, +6 Телосложение, +4 Мудрость, -2 Харизма	Большой	30 футов, подъем 20 футов, полет 30 футов (средне, руки-крылья) или полет 50 футов (хорошо, птеранодон)	4d8	+4/+1/+4/+4	(2+мод.Интеллекта)х7	Подъем, Прыжок, Слушание, Обнаружение	2+1 бонусное (Настороженность, Атака с Лета ^b , Силовая Атака)
Юань-ти, чистокровный	+2 Ловкость, +2 Интеллект, +2 Харизма	Средний	30 футов	4d8	+4/+1/+4/+4	(2+мод.Интеллекта)х7	Концентрация, Маскировка, Скрытность, Знание (любое), Слушание, Обнаружение	2+2 бонусных (Настороженность ^b , Слепая борьба ^b , Увертливость, Улучшенная Инициатива)

¹ **Ядовитый поцелуй (Ex):** При захватывании зараженный может мазнуть противника ядовитой слюной вместо того, чтобы наносить урон. Этот ядовитый "поцелуй" может использоваться, только если захвачен противник с открытой кожей. Зараженный делает противопоставленную проверку захватывания вместо атаки и берет -4 штраф по этой проверке. Если он побеждает, то успешно применяет яд (контакт, DC Стойкости 13 + модификатор Телосложения зараженного, начальный и вторичный урон 1d4 Телосложение), целуя, облизывая или слегка покусывая своего противника. (Эта способность заменяет способность ядовитого укуса, данную в "Резюме Монстров: Монстры Фаэруна").

² (3/день - разрушение нежити, идентификация, невидимость, стук, магическая ракета, неверное направление (DC 16), видеть невидимость, сон (DC 15); 2/день - замешательство (DC 18), огненный шар (DC 17), заряд молнии (DC 17), полиморф; 1/день - телепорт (DC 19), стена силы; уровень заклинателя 14-й.

ТАБЛИЦА РАСОВЫХ ЧЕРТ 2

Раса	Мастерство	Бонус естественного доспеха	Естественные атаки	Специальные атаки	Специальные качества	Языки	Одобренный класс	Регулировка уровня
Асаби	Простое оружие, скимитар, щиты	+2	2 когтя (1d4) и 1 укус (1d4)	-	Темновидение 60 футов	Драконий; Бонус: Общий, Абиссал	Боец	+1
Асаби, жалохвост	Простое оружие, щиты	+6	2 когтя (1d6) и 1 укус (1d4) и 1 удар хвостом (1d4)	Яд хвоста (Стойкость DC 15, 2d6 hp/1d4 Телосложение и Воля DC 15 или замешательство на следующие 2 действия)	Темновидение 60 футов, иммунитет к заклинаниям зачарования	Драконий; Бонус: Общий, Абиссал	Варвар	+5
Кровавый страж	Как базовое существо	Как базовое существо	Как базовое существо плюс 2 когтя (1d2) и 1 укус (1d3)	Ярость (1/день, +4 Сила, +4 Телосложение, +2 спасбросок Воли, -2 АС)	Иммунитеты (зачарование, удержание, яд)	Как базовое существо	Как базовое существо	+3
Огненный тритон	Простое оружие, щиты	+0	2 когтя (1d4)	Дыхательное оружие (1/5 мин., 5 футов, 1d6 огонь, Рефлексы - вполонину)	Иммунитет к огню, уязвимость к холоду	Драконий; Бонус: Общий, Саламандра	Боец, клерик	+3
Кхааста	Простое оружие, средний доспех, щиты, длинный композитный лук, алебарда, скимитар	+6	2 когтя (1d4) и 1 укус (1d4)	-	Темновидение 60 футов	Драконий; Абиссал, Общий	Боец	+3
Король-ящер	Простое оружие, щиты	+5	2 когтя (1d4) и 1 укус (1d6)	Поразить добро (1/день, +2 урон), подобные заклинаниям способности (3/день - <i>темнота</i> ; уровень заклинателя равен уровню персонажа)	Уменьшение урона 5/магия, темновидение 60 футов, задержка дыхания 4хпоказатель Телосложения раундов, сопротивление кислоте 10, холоду 10, электричеству 10, огню 10	Лизардфолк; Бонус: Абиссал, Общий	Варвар	+5
Офидиан	Простое оружие, скимитар, щиты	+3	1 укус (1d4)	Змеиное проклятие (укус, Стойкость DC 11, станет офидианом через 2 недели)	Темновидение 60 футов	Адский, Юань-ти; Бонус: Абиссал, Общий, Драконий, Саррукхар	Боец	+2
Саррукх	Простое оружие, трезубец	+18	2 когтя (1d8) и 1 укус (1d6)	Аура страха (10-футовый радиус, Воля DC 21), яд (укус, Стойкость DC 22 1d6/1d6), управление формой (касание, Стойкость DC 22, физическое изменение на выбор), подобные заклинаниям способности ²	Темновидение 60 футов, иммунитет к огню, сопротивление заклинаниям 20	Драконий, Саррукхар; Бонус: Общий	Колдун	+8
Зараженный	Как базовое существо	Как базовое существо	Как базовое существо	Ядовитый поцелуй ¹ , псионика (3/день - <i>полиморф</i> [только змеиная форма]; 1/день - яд ([DC 13 + мод.Телосложения], уровень заклинателя равен уровню персонажа)	Иммунитеты (зачарование, удержание, яд), SR 12 +1/два уровня	Абиссал, Общий, Драконий, Юань-ти	Как базовое существо	+3
Трен	Простое оружие	+8	2 когтя (1d4) и 1 укус (1d4)	Зловоние (30 футов, Стойкость DC 14, отвращение 10 раундов)	Темновидение 60 футов	Драконий; Бонус: Общий, Саламандра	Варвар	+4
Троглодит	Простое оружие	+6	2 когтя (1d4) и 1 укус (1d4)	Зловоние (30 футов, Стойкость DC 13, отвращение 10 раундов)	Темновидение 90 футов	Драконий; Бонус: Общий, Гигантский, Гоблинский, Орский	Клерик	+2
Птерафолк	Простое оружие	+7	2 когтя (1d6) и 1 укус (1d8)	-	Дополнительные формы (руки становятся крыльями или полная форма птеранодона)	Птерафолк; Бонус: Общий, Саррукхар, Юань-ти	Варвар	+4
Юань-ти, чистокровный	Простое оружие, легкий доспех, щиты, длинный лук, скимитар	+1	-	Подобные заклинаниям способности (1/день - <i>животный транс</i> (DC 13), <i>причинить страх</i> (DC 12), <i>зачарование персоны</i> (DC 12), <i>темнота, запутывание</i> (DC 12); уровень заклинателя 4-й)	Дополнительная форма (от Крошечной до Большой гадюки), темновидение 60 футов, обнаружение яда, SR 14	Общий, Юань-ти; Бонус: Абиссал, Драконий	Рейнджер	+2