

Dungeons&Dragons
3rd edition

**Недоступный
Восток**

От переводчика

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

Перевод некоторых спорных слов:

spell – заклинание или (в общем смысле) магия

cast – накладывать, колдовать или читать

caster, spellcaster – колдующий или заклинатель

wizard - волшебник

sorcerer – колдун

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

celestial – селестиал или небесный

beast – тварь

fiend – изверг

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

Дословно переведено на русский большинство географических названий, кроме тех, перевод которых звучит несколько «криво». Для навыков, заклинаний, престиж-классов в скобках даны оригинальные английские названия.

Благодарю всех тех, кто помогал мне в работе над этим переводом – посетителей форума на forums.rpgworld.ru
Жду откликов, стоит ли продолжать переводы D&D-материалов.

LE_Ranger, LE_Ranger@rambler.ru

Вступление

По всей шири земель Фаэруна барды и путешественники рассказывают странные истории о Недоступном Востоке, отдаленной земле гордых варваров, поросших лесом руин и ужасного колдовства. Это - мир, наполненный древними тайнами и бесконечным раздором, циркулирующий водоворот экзотической красоты и порожденной адом опасности, где племена ценят свободу дороже своей жизни и рабы стонут под напуганнейшим магическим гнетом. Это - перекресток и поле битвы, где Восток встречается Запад и сегодня когтями бьется за свою свободу от полузабытого прошлого. Столь фантастическая репутация этой области на западном Фаэруне, что в тавернах и пивных дюжин западных городов скептики приветствуют маловероятный рассказ или причудливую басню фырканьем и бормотанием: "Ну, на Востоке - возможно!"

История Недоступного Востока - череда древних империй, ужасной магии и столкновений человеческих рас и царств. В отличие от стран запада, где эльфийские и dwarфские царства неимоверной старины оградили молодые человеческие королевства от чудовищных угроз, немногие из нечеловеческих царств оставили свои отметки на востоке. Вместо этого древние человеческие царства типа старого Картелла, Роматара и ранних династий Малхоранда и Унтера бились за эти земли почти две тысячи лет, и новые силы - Тэй, Орда Туйган и города Восточного Предла - продолжают соперничать за превосходство. Сражений старины велись могучей магией и великими армиями, но сегодня борьба все чаще соединяется с обманом, хитростью и монетами.

Так что же в точности является Недоступным Востоком? По простому уровню, это - обширная область, затрагивающая страны между Восточным Предлом и Горами Восхода Солнца, от Предела Волшебников (южные побережья полуострова Агларонд) до Гор Ледяного Края промерзшего севера на границах Великого Ледника. Больше полумиллиона квадратных миль территории попадают в пределы его границ, разделенные между пятью основными странами: Агларондом, Великой Долины, Рашемена, Тэя и Теска (Нарфелл считается частью и Недоступного Востока, и Холодных Земель Дамары и Ваасы). Множество независимых городов, городков и цитаделей лежит рассеянными по землям между признанными странами, хотя любое поселение Великой Долины или Теска может также рассматриваться как "независимое", поскольку эти страны испытывают недостаток какого-либо центрального правительства или силы.

Агларонд известен как царство Симбул, могущественной королевы-колдуньи, управляющей этой землей поколениями. Юирвуд, древний лес, когда-то укрывавший мощную цивилизацию таинственных эльфов, покрывает большую часть полуострова, защищая его прибрежные города от Тэйского расширения. Незаведанные руины, полные смертельных опасностей и чудесной магии, лежат под густой сенью леса.

К востоку от Агларонда - могущественный Тэй, густонаселенная земля, поработанная высокомерной и честолюбивой магократией Красных Волшебников. Немногие из захватчиков преодолели крутые откосы и трудные горы, ограждающие Плато Тэй, и скрытые и подозрительные Красные Волшебники также подняли огромные барьеры, препятствуя проникновению путешественников на из земли. Из своих цитаделей и поместий Красные Волшебники готовят коммерческое и военное доминирование над всем Недоступным Востоком — а затем и над всем миром.

К западу от Тэя, в управляемом ворами городе Телфлэм, начинается торговая дорога, известная как Золотой Путь. Она идет на тысячи миль в восточном направлении, соединяя Фаэрун с невероятными странами Кара-Тура. На этой дороге лежат торговые города, включающие царство Теск, перекресток Недоступного Востока. Дюжину лет назад могущественная орда Туйган напала на Теск. Великий союз западных сил приостановил Туйган около города Фсант, но Теск все еще оправляется от опустошений войны, приспосабливаясь к тысячам шу, сбежавших от орды со своей дальневосточной родины.

К северу от Теска находится слабозаселенная земля, зажата между двумя из величайших лесов Фаэруна. Великая Долина - длинный, плодородный дол, бегущий на восток на 300 миль от города Утмер, отделяя Лес Летир от темного и смертельного Ролинсвуда. Управляемые советом друидов, независимые клановые твердыни Великой Долины стоят среди древних руин старого Нарфелла, заповедного демонов царства, темное наследство которого все еще угрожает близлежащим землям тысячу лет спустя после его разрушения.

К востоку от Великой Долины, поперек ожесточенного Озера Слез, находится самая отдаленная земля Недоступного Востока - Рашемен. Давний смертный враг Тэя, Рашемен по-своему неприветлив к незнакомцам, как и царство Красных Волшебников. Здесь известные Ведьмы Рашемена охраняют секреты магических знаний и бдительно следят за следующим проявлением амбиций Тэя.

Каждая из этих пяти различных стран имеет свои риски и мистерии, злодеев и опасности. Все они связаны географией и памятью о древних империях, но каждая скрывает свои собственные тайны и угрозы. Для персонажей из других частей Фаэруна Недоступный Восток непостижим, неизвестен и очарователен - место для риска, где немногие из западных жителей путешествовали и исследовали тайны, немногие из посторонних пробивались сюда. Для агларондцев, рашеми и других коренных народов Востока эти страны менее таинственны, но все же полны древних опасностей и смертельных бесконечных раздоров.

Как использовать эту книгу в Вашей кампании

Эта книга дает Вам все, что Вам необходимо, для исследования Недоступного Востока в вашей кампании Забытых Царств. Этот регион - великое предназначение для исследования Вашими персонажами, и здесь вы найдете все детали. Также это хорошее место, чтобы провести отличительную и незабываемую кампанию, построенную вокруг партии персонажей - аборигенов Востока.

Глава 1: Расы Востока. Эта глава представляет множество новых рас для персонажей - аборигенов Недоступного Востока: загадочных звездных эльфов, свирепых таэров, замученное ведьминское отродье, созерцательный народ духов, диких гноллов и решительных володны.

Глава 2: Престиж-классы. Недоступный Восток - дом орденов таинственных заклинателей, изучающих запрещенные знания, и братств берсерков. Эта глава описывает множество престиж-классов, обычных для региона.

Глава 3: Регионы и умения. Новые региональные умения и некоторое количество общих умений, полезных для персонажей - аборигенов Востока, могут быть найдены в этой главе.

Глава 4: Магия и заклинания: Красные Волшебники Тэя - известные создатели новых и смертельных магий, но на Недоступном Востоке существует и много других магических традиций. Эта глава представляет новые использования магии и новые заклинания.

Глава 5: Магические изделия. Красные Волшебники и *времюнни* Рашемена - знаменитые изготовители магических изделий. Эта глава представляет новые изделия, сделанные народами Востока.

Глава 6: Монстры Востока. Эта глава представляет множество монстров - аборигенов стран Востока или обычных в близлежащих областях, включая меняющих форму утраки, внушающих страх ведьм беур, ледяных троллей и чужеродных нилшаи.

Глава 7: Приключения на Востоке. В этой главе вы найдете полезную информацию об управлении приключениями на Недоступном Востоке, включая диаграммы столкновений и описание некоторых из наиболее известных подземелий.

Глава 8: Агларонд. Эта глава описывает царство Симбул, детализируя историю Агларонда, его народ, города и известные места.

Глава 9: Великая Долина. Эта глава исследует Великую Долину, включая великие леса, обрамляющие ее: Лес Летир и Ролинсвуд.

Глава 10: Рашемен. Ведьмы Рашемена и их таинственная земля описаны в этой главе, включая обширные пределы Северной Страны.

Глава 11: Тэй. Эта глава охватывает земли Красных Волшебников, включая их историю, народ, правительство и интересные места.

Глава 12: Теск. Эта глава описывает перекресток Недоступного Востока - Теск.

Глава 13: Пограничные области. Много царств и интересных мест окружают Недоступный Восток, включая Бескрайнюю Пустошь, Горы Ледяного Края и воды Моря Упавших Звезд..

Что Вам необходимо для игры

Эта книга предполагает, что у Вас есть три основные книги правил игры "Подземелья и Драконы": "Руководство Игрока", "Руководство Ведущего" и "Руководство Монстров". Кроме того, материал в этой книге часто обращается к "Установке Кампании Забытых Царств". Заклинания или изделия, взятые из этого источника, имеют примечание (FRCS).

Мы также рекомендуем "Резюме Монстров: Монстры Фаэруна". Существа, описанные в этой книге, перечислены ниже. Если у Вас нет "Монстров Фаэруна", замените его на соответствующего монстра из "Руководства Монстров" (показано в круглых скобках).

- Абаллин (серый ил)
- Абишай (дьявол, барбазу)
- Алахи (огр с хаотически-добрым мировоззрением)
- Костяной мертвец (гхол)
- Страж-губитель (джаст)
- Бандар (темная нага)
- Тварь Малара (извергский ужасный тигр)
- Избранный (багбир)
- Ползучий коготь (крошечный скелет)
- Проклятый (вампир)
- Темная тварь (дух)
- Смертельный поцелуй - бехолдероподобный (гидра, двенадцатиголовая)
- Глубинная летучая мышь, ночной охотник (ужасная летучая мышь)
- Глубинная летучая мышь, зловещая (извергская ужасная летучая мышь)
- Дракон, коричневый (белый дракон)
- Дракон, клыкастый (зеленый дракон)
- Дракон, песенный (синий дракон)
- Драгоноподобный (горгулья)
- Дwarf, арктический (dwarf с холодным подтипом)
- Гибберлинг (гоблин)
- Зеленый оберегающий (треант)
- Гулгугидра (гидра, тринадцатиголовая)
- Хайбсил (кентавр)
- Ледяная змея (большой воздушный элементал с холодным подтипом)
- Лекротта (извергский ужасный волк)

Мизл (багбир жулик 1)
 Мирлочар (извергский большой чудовищный паук)
 Нишруу (призрак)
 Нит (блуждающий огонек)
 Перитон (извергский гигантский орел)
 Шаларин (тритон)
 Спектральная пантера (извергский леопард)
 Поверхностный рот (бизон)
 Трессим (небесный кот).
 Единорог, черный (извергский единорог)
 Летучая мышь-оборотень (вервольф)

Примечания о монстрах

Существа, описанные в Главе 6: Монстры Востока, отражают некоторые изменения в пересмотренных основных книгах правил. Эти пересмотры подытожены ниже.

Типы: Типов "тварь" и "меняющий форму" больше не существует. Твари с показателем Интеллекта 3 или выше - магические твари; с более низким Интеллектом - животные. Меняющий форму - теперь подтип (см. ниже).

Подтипы: Эта книга представляет или пересматривает следующие подтипы.

Холодный подтип: Существо с холодным подтипом иммунно к урону от холода. Оно получает вполнину больше (+50%) нормального урона от огня, независимо от того, позволяет ли спасбросок или удачен ли он.

Огненный подтип: Существо с огненным подтипом иммунно к урону от огня. Оно получает вполнину больше (+50%) нормального урона от холода, независимо от того, позволяет ли спасбросок или удачен ли он.

Родной подтип: Этот подтип применяется только к аутсайдерам. Эти существа имеют смертных предков или связи с Материальным Планом и могут быть подняты, перевоплощены или возрождены, как и другие живущие существа.

Подтип меняющего форму: Меняющий форму имеет сверхъестественную способность принимать одну или более дополнительных форм. Многие магические эффекты позволяют некоторую смену формы, и не каждое существо, которое может изменять форму - меняющий форму.

Базовая атака / Захват: Число перед слэшем в этой записи - базовый бонус атаки существа, который является его бонусом атаки до применения любых модификаторов. Базовый бонус атаки существа зависит от его типа, Hit Dice и уровня классов (если есть). Вы обычно не нуждаетесь в этом числе, но его может быть удобно иметь иногда, особенно если существо имеет умение Экспертизы или Силовой Атаки. Число после слэша - бонус захватывания существа, который используется, когда существо делает атаку захватывания или когда кто-либо пытается захватить существо. Бонус захватывания включает все модификаторы, которые применяются к проверкам захватывания существа (базовый бонус атаки, модификатор Силы, специальный модификатор размера и любой другой применимый модификатор, типа расового бонуса по проверкам захватывания).

Атака: Эта запись описывает одну очную физическую атаку существа, используемую действием атаки (в большинстве случаев, это также атака, используемая существом при атаке возможности). Запись показывает оружие, бонус атаки и форму атаки (рукопашная или дальнобойная). Бонус атаки включает модификации за размер и Силу (для рукопашных атак) или Ловкость (для дальнобойных атак). Существо с умением Ловкость с Оружием может использовать свой модификатор Ловкости для рукопашных атак.

Если существо использует естественное оружие, данное естественное оружие является первичным естественным оружием существа.

Если существо имеет в своем распоряжении несколько различных оружий, альтернативное оружие также показано.

Существо может использовать одно из своих вторичных естественных оружий при действии атаки, если пожелает, но если оно это делает, дается штраф атаки, как отмечено в секции Полной атаки (ниже).

Полная атака: Эта запись дает все физические атаки, которые может делать существо, когда использует действие полной атаки. Это обеспечивает количество атак оружием, бонус атаки и форму атаки (рукопашная или дальнобойная). Первая запись - для первичного оружия существа, с бонусом атаки, включающим модификаторы за размер и Силу (для рукопашных атак) или Ловкость (для дальнобойных атак). Существо с умением Ловкость с Оружием может использовать свой модификатор Ловкости для рукопашных атак.

Оставшееся оружие - вторичное и имеет штраф -5 на бонус атаки, независимо от того, сколько их. Существа с

Именения навыков и умений

В пересмотренных основных книгах D&D три навыка и одно умение переименованы. Чтобы быть совместимой в этом отношении с основными книгами правил, эта книга использует новые названия, данные ниже.

Старое название	Новое название
Алхимия (Alchemy)	Ремесло (алхимия) (Craft (alchemy))
Очистка Карманов (Pick Pocket)	Ловкость рук (Sleight of Hand)
Знание Дикой Местности (Wilderness Lore)	Выживание (Survival)
Раскалывание (Sunder)	Улучшенное Раскалывание (Improved Sunder)

Также небольшие изменения были сделаны в работе еще двух умений.

Борьба с Двумя Оружиями больше не имеет Расторопности в качестве предпосылки.

Ловкость с Оружием больше не должна применяться к определенному оружию при выборе, единственное приобретение умения позволяет его обладателю использовать умение всякий раз, когда индивидуум владеет любым оружием, к которому применяется умение.

умением Мультиатаки (см. Умения, ниже) получают только -2 штраф на вторичные атаки.

Навыки: Эта часть описания расписывает все навыки существа в алфавитном порядке наряду с модификатором каждого навыка, включая регулировку к показателям способностей и любые бонусы от умений или расовых черт. Все прописанные навыки - навык класса, если существо не имеет класса персонажа (отмеченного в статье). Тип существа и показатель Интеллекта определяет количество пунктов навыка, которые оно имеет. Если оно испытывает недостаток показателя Интеллекта, оно не имеет никаких пунктов навыка.

Секция Навыков описания существа подытоживает расовые бонусы и другую регулировку проверок навыков ради ясности; эта регулировка уже объяснена в блоке статистики. Звездочка (*) после модификатора навыка в блоке статистики указывает условную регулировку, которая объясняется в секции Навыков. Условная регулировка не объясняется в блоке статистики.

Совместное действие навыков: Некоторые навыки обеспечивают бонус к использованию связанных навыков, когда персонаж имеет 5 или более разрядов в этом навыке. Например, наличие 5 или более разрядов в Искусстве Побега обеспечивает +2 бонус по проверкам Использования Веревки, чтобы сбежать, будучи связанным. Это выражается в блоке статистики существа вводным примечанием после базового модификатора навыка, типа Использование Веревки +2 (+4 связывание).

Умения: Эта часть описания прописывает умения существ в алфавитном порядке. Текст описания существа может содержать дополнительную информацию, если умение работает иначе по сравнению с тем, как описано в Главе 5: Умения в "Руководстве Игрока" или в "Руководстве Монстров".

Иногда существо имеет одно или более бонусных умений, обозначенных (Б) после названия. Нет необходимости для существа выполнить предпосылки умения, чтобы иметь и использовать бонусное умение. Если Вы желаете настроить существо с новыми умениями, Вы можете заменить его стандартные умения, но не бонусные. Существо не может иметь стандартного умения, если оно выполняет предпосылки всего умения.

Глава 1: Расы Востока

Расы, которые обычно можно найти в других частях Фаэруна — люди, дварфы, эльфы, гномы, халфлинги и полуорки — распространены также и повсюду на Недоступном Востоке. Однако Восток - также дом нескольких народов, которые или изолированы в более отдаленных частях региона, или могут быть найдены только здесь. Это - звездные эльфы, гноллы, ведьминское отродье, народ духов, таэры и володни. Из обычных рас люди намного многочисленнее остальных. Они включают несколько отличающихся этнических принадлежностей. Народ Рашемена и обыватели Тэя - рашеми, темноволосый народ с глубоким, смуглым цветом лица, в то время как мулан, народ, происходящий из Малхоранда, управляет Тэем. Дамарцы, широко распространенная группа, колонизировавшая много земель к востоку от Внутреннего Моря в последние шесть-семь столетий, называют своим домом Агларонд, Великую Долину и Теск. Небольшое количество чондтанцев живет в Агларонде и Теске, и некоторые нары живут в Великой Долине. Наконец, более экзотические нации типа шу и туйган разбросаны по всему региону.

Дварфы на Недоступном Востоке не в диковинку, хотя арктические дварфы строят свои дома на Великом Леднике к северу от Нарфелла, а города дуэргаров лежат захороненными под Горами Восхода Солнца. Маленькое количество шитовых дварфов живет в изолированных трердынях в Горах Шпили Гиганта и в Горах Ледяного Края.

Лесные и дикие эльфы населяют царство Агларонд, и маленькое количество лесных эльфов бродит по Лесу Летир, но Востока никогда не был благословлен великими эльфийскими царствами, которые возникали на более западных землях. Обрастаемые слухами дрею скрываются под открытыми землями Теска и промерзшими пределами Гор Ледяного Края, но у них немного деловых отношений с поверхностными народами Востока.

Гномы на Недоступном Востоке в чем-то обычны, что примечательно, поскольку Забытый Народ невозможно найти в значительных количествах где-либо помимо острова Лантан. Поселения скальных гномов усеивают горы Челюсти Дракона, и изолированная долина на восточных склонах Гор Восхода Солнца - дом секретного, хорошо защищенного царства гномов, известного как Скрытое Королевство.

Полуэльфов на Востоке также обычны, особенно в Агларонде. Рожденные от человеческих поселенцев и древних эльфов Юир, этот красивый народ сделал владения Симбул приятным для своего вида. Полуорки также многочисленны, хотя они и не называют какую-либо специфическую землю своим домом. Происходящие в значительной степени от Жентского легиона, который бился против орды Йамуна Каана в Теске тринадцать лет назад, полуорки не в диковинку в городах по Золотому Пути.

Халфлинги на Востоке не особо хорошо известны, и те, которые живут там - почти исключительно легконогие. Небольшое количество халфлингов живет в городах Агларонда и торговых городах Теска, и некоторые осели в Великой Долине рядом с человеческими фермерами и границами этой одинокой земли.

Затронутые планами редки в большинстве частей Недоступного Востока — кроме Тэя. Тифлинги там более обычно, чем где-либо еще - произошедшие от извергов, вызванных для службы Красным Волшебникам. Другие затронутые планами народы менее обычны, хотя города Предела Волшебников, управляемого Унтером - дом нескольких аззимаров и дженази.

Мощные расы

Некоторые из рас, описанных в этой главе, имеют в своих расовых чертах регулировку уровня. Когда член этих рас получает уровни классов, эта регулировка уровня добавляется к Hit Dice существа для определения эффективного уровня персонажа, или ECL. ECL измеряет относительную силу персонажа с целью определения опыта, требуемого для дальнейшего продвижения в уровнях. Например, таэр имеет регулировку уровня +1. Добавляя ее к начальному 2 Hit Dice таэра, получаем ECL таэра 3. Таким образом, персонаж-таэр 1-го уровня - эквивалент стандартного персонажа 4-го уровня. Для большего количества информации см. Главу 1: "Персонажи" в "Установке Кампании Забытых Царств".

ТАБЛИЦА 1-1: РАСОВАЯ РЕГУЛИРОВКА ПОКАЗАТЕЛЕЙ СПОСОБНОСТЕЙ

Раса	Регулировка способностей	Одобренный класс
Эльф, звездный	-2 Телосложение, +2 Харизма	Бард
Гнолл	+4 Сила, +2 Телосложение, -2 Интеллект, -2 Харизма	Рейнджер
Ведьминское отродье	+2 Сила, +2 Телосложение, -2 Харизма	Варвар
Народ духов	-	-
Таэр	+4 Сила, +2 Телосложение, -4 Интеллект, -2 Харизма	Варвар
Володни	+2 Телосложение, -2 Интеллект, +2 Мудрость, -2 Харизма	Друид

Эльф, звездный (Elf, star)

Зеленые глубины Юирвуда скрывают древнюю тайну, давно забытую народом за пределами границ Агларонда и нешироко известную даже в их пределах — звездных эльфов, эльфийскую подрасу, ушедшую с Фаэруна в экстрапланарное убежище, известное как Силдеюр. Иногда упоминаемые в древних текстах как мифриловые эльфы, звездные эльфы скрывали существование своего скрытого королевства почти две тысячи лет, оставив за собой лишь таинственные руины и старую сильную магию в каменных кругах Юирвуда.

Хотя звездные эльфы держались в стороне от остальной части Фаэруна в течение многих столетий, их изоляция подходит к концу. Осажденные коварной опасностью из-за пределов кругов мира, они стоят перед возможностью возвращения из Силдеюра обратно на свое древнее место жительства в Юирвуде.

Личность: Звездные эльфы осторожны и держатся в стороне, удерживая эмоциональное расстояние от событий. Они могут быть рассудительными, хотя берут много времени и рассматривают много факторов перед тем, как вынести свое суждение о существе или действии. Будучи однажды заработанной, дружба (и вражда) звездных эльфов глубока и длительна. Звездные эльфы любят красоту в любой форме и тонки скорее к восприятию внутренней красоты, чем направленных наружу представлений и действий. Среди своего собственного вида звездные эльфы восхищаются песнями, танцами и работой магии, но вдали от своей родины они не спешат дарить окружающим свой голос или мастерство.

Физическое описание: Из всех эльфийских подрас звездные эльфы более всего похожи на лунных эльфов. Они имеют бледную кожу, которая иногда принимает жемчужно-серый или слабо-фиолетовый оттенок, и золотые, красные или серебристо-белые волосы. Их глаза - серые или фиолетовые, иногда с золотыми пятнами. Подобно солнечным или лунным эльфам, звездные эльфы высоки и стройны; мужчины составляют в среднем от 5 1/2 до 6 футов ростом и весят около 140 фунтов, в то время как женщины примерно на полфута ниже и весят около 110 фунтов. В своих домах они предпочитают изящный, вышитые туники, но носят платье нейтральных цветов с пестрыми серо-зелеными плащами, чтобы оставаться невидимыми в лесистых местностях. Звездные эльфы по человеческим стандартам изящны и поразительно красивы.

Отношения: Большинство звездных эльфов удалилось от повседневной жизни Фаэруна и поэтому не особо хорошо понимает людей, дварфов и другие расы. Они думают о людях как об агрессивных экспансионистах, с готовностью берущихся за клинки и заклинания, чтобы получить то, что они хотят, и они смотрят на людей с опаской. Они хорошо уживаются с другими эльфами, особенно солнечными и лесными эльфами, но побаиваются лунных эльфов из-за их неосторожного великодушия и связей с человеческими царствами.

Мировоззрение: Большинство звездных эльфов предпочитают не ввязываться в проблемы мира. Общество звездных эльфов ценит индивидуальные достижения и права выше коллективных усилий, так что они склоняются скорее к хаотическому, чем к законному мировоззрению.

Религия: Звездные эльфы уважают Селларин, пантеон эльфийских божеств. Они - не набожная раса, но особо почитают Кореллона Ларетиана.

Язык: Звездные эльфы говорят на Общем и Эльфийском. Рискующие выбраться из Силдеюра на Фаэрун часто изучают Агларондский, Мулан или Рашеми. В их убежище Ауран, Селестиал и Сильванский обычны, в то время как некоторые из звездных эльфов изучают Абиссал и другие злые языки, чтобы общаться с теми, кто стремится уничтожить Силдеюр.

Имена: Мужские — Аэрил, Бревел, Дистен, Джеред, Моурел, Оурвел, Таэлевен; Женские — Браката, Каластра, Эвиндра, Фалиндра, Лаурата, Нимара, Варели. *Фамилии:* Доунсонг ("Рассветная Песнь"), Дасквуд ("Сумрачный Лес"), Муншедоу ("Лунная Тень"), Найтсонг ("Ночная Песнь"), Найтвинд ("Ночной Ветер"), Старвинд ("Звездный Ветер"), Вудсонг ("Песнь Деревьев"), Вудволкер ("Деревород").

Авантюристы: После двух тысячелетий изоляции звездные эльфы поняли, что они немного знают о мире, от которого они старались укрыться. Поскольку их древний приют больше не ограждает их полностью, многие начали дебатировать от том, должен ли Силдеюр оставаться закрытым. Некоторые Фаэрунские царства могли бы стать мощными и надежными союзниками в их войне против отвращений, угрожающих Силдеюру. Некоторые приняли на себя шпионаж за окружающими землями, ища знание, чтобы защитить свой дом — или место, которое они смогут назвать своим собственным - если придется покинуть Силдеюр.

Регионы: Большинство звездных эльфов живет в экстрапланарном царстве Силдеюр; см. Описание региона звездных эльфов в Главе 3: Регионы и умения. Маленькое количество их спокойно живет среди народов Агларонда и выбирает вместо этого соответствующий регион.

Расовые черты звездных эльфов

Звездные эльфы имеют следующие способности и характеристики.

- +2 Харизма, -2 Телосложение: Звездные эльфы изящны, но хилы.
- Средний размер.
- Сухопутная скорость 30 футов.
- Иммунитет к заклинаниям и эффектам магического сна и +2 расовый бонус спасброска против заклинаний и эффектов зачарования.
- **Видение при слабом освещении:** Звездные эльфы могут видеть вдвое дальше, чем человек, при звездном свете, лунном свете, свете факелов и в подобных условиях плохого освещения. Они сохраняют способность различать цвета и детали при этих условиях.
- **Касание другого мира (Su):** Между закатом и восходом солнца звездному эльфу присуждается способность касания призрака на любое рукопашное оружие, которым он владеет, и любому доспеху, который он носит, но только пока он держит оружие в руке или носит доспех. Звездные эльфы имеют магическую близость к звездному свету, который дает им нечто необычное в борьбе с межпространственными противниками.
- **Экстрапланарный (Su):** Звездные эльфы - не аутсайдеры, но они и не аборигены Фаэруна. Заклинания и эффекты, нацеленные на экстрапланарных существ, затрагивают звездных эльфов. *Изгнание, распускание* и подобные эффекты, выслающие аутсайдеров, возвращают звездных эльфов на Силдеюр.

- +2 расовых бонус на проверки Слушания, Поиска и Обнаружения. Звездный эльф, просто проходящий в пределах 5 футов от секретной или скрытой двери, имеет право на проверку Поиска, чтобы заметить ее, как будто он активно искал дверь. Чувства звездного эльфа так сильны, что он фактически имеет шестое чувство на скрытые *порталы*.
- Звездные эльфы не имеют никакого расового мастерства оружия.
- **Автоматические языки:** Общий и Эльфийский. **Бонусные языки:** По региону персонажа.
- **Одобренный класс:** Бард. Класс барда мультиклассирующего звездного эльфа не считается при определении того, переносит ли он штраф ХР.

Гнолл (Gnoll)

Зверские и кровожадные, гноллы - дикая раса народа гиен, рассматриваемая другими расами как болячка на лице Фаэруна. Большие количества гноллов населяют Плато Тэй, обеспечивая Красных Волшебников жестокими воинами, чтобы терроризировать их собственный народ, а также и соседние страны.

Личность: У типичного гнолла немного искупающих достоинств. Он - жестокий, ненавистный хулиган, легко готовый грабить или мучить более слабых, чем он сам, и столь же быстрый, чтобы унизиться в присутствии тех, кто сильнее. Ленивый и сварливый, он предпочитает украсть то, в чем он нуждается, и убить любого, кто возражает. Только обещание ограбления и легкой резни может подвигнуть его к реальным усилиям, но даже и тогда он, вероятно, откажется от продолжения задач, потворствующих его воровским инстинктам, если сильный лидер не запугает его для повиновения.

Маленькое количество гноллов поднимается над малодушной и жестокой природой своих товарищей, гордясь своими навыками в оружии и естественной свирепостью. Все же высокомерные к слабакам, эти гноллы имеют дикое благородство и могут выносить лишения и реальные опасности, чтобы доказать, что они - самые жесткие воины в округе. Если обычный гнолл - стусок гнева и страха, превосходящий гнолл не тратит впустую время на слова — он бьет жестко и бьет быстро, чтобы получить то, что хочет. Гноллы с такими намерениями и храбростью редки, и в общем поднимаются до позиций лидерства среди своего народа.

Физическое описание: Если бы гиена могла ходить на двух ногах и носить оружие, она была бы недалеко от гнолла. Кожа гноллов зеленовато-серого цвета, и пушистая шкура отмечена коричневыми и красновато-серыми пятнами на грязно-желтой гриве. Эти массивные гуманоиды - по своей природе ночные плотоядные животные, и для них не принципиально, кого или что есть — или, в этом же отношении, приготовлено ли это. Гнолл может достигать 7 1/2 футов ростом.

Отношения: Никто не предоставляет кров доброжелательности ни гноллоподобным, ни самим гноллам. Цивилизованные народы типа людей или эльфов рассматривают их как жестоких, жадных мародеров, не лучших, чем орки или гоблины, и даже другие дикие расы не уживаются с ними. Банды гноллов служат Красным Волшебникам Тэя из страха и шансов грабить или мучить более слабых, чем они сами.

Мировоззрение: Большинство гноллов хаотические и злые, берущие то, что они хотят, у любого, кто не достаточно силен, чтобы защитить это, и не имеют никакой терпимости к правилам. Ведущие себя иначе или хоронят свой характер под рабской преданностью более мощному владыке, или стараются быть лучше, чем они есть.

Религия: Гноллы поклоняются Йеногу, лорду демонов, являющемуся покровителем их мерзкой расы. Они не особенно почтительны, но племя или клан при отсутствии удачи могут успокоить Йеногу жертвоприношением живых пленников.

Язык: Большинство гноллов говорит только на Гноллском, но игровые персонажи говорят также на Общем. Бонусные языки включают Гигантский, Гоблинский, Мулан, Оркский и Рашеми.

Имена: *Мужчины* — Браск, Дурраш, Фауш, Ласк, Товарр, Веск; *Женщины* — Амал, Хетг, Иштиш, Сенга. *Фамилии:* Кровавый Клык, Ухорез, Потрошитель Лиц, Копьелом.

Авантюристы: В общем расцениваемые как порочные головорезы и бандиты, большинство гноллов оправдывают ожидания. Однако, в странах, где гноллы обычны, маленькое количество достаточно надежны (и только), чтобы поддерживать на нужном уровне работу охранников, шпионов или наемных мускулов. В качестве "меча по найму" гнолл обычно присоединяется к самым плохим из приключенческих партий. В лучшем случае авантюрист-гнолл согласен идти вместе с товарищами добрых наклонностей, если ему хорошо платят за его услуги и отдается уважение, которого, как он чувствует, заслуживает его мастерство.

Расовые черты гноллов

Гноллы имеют следующие способности и характеристики.

- +4 Сила, +2 Телосложение, -2 Интеллект, -2 Харизма: Гноллы жестки и сильны, но не особенно ярки или представительны.
- Средний размер.
- Сухопутная скорость 30 футов.
- **Темновидение:** Гноллы могут видеть в темноте до 60 футов.
- **Расовый Hit Dice:** Гнолл начинает с двумя уровнями гуманоида. Это обеспечивает 2d8 Hit Dice, базовый бонус атаки +1 и базовые спасброски Стойкости +3, Рефлексов +0 и Воли +0.
- **Расовые навыки:** Уровни гуманоида персонажа-гнолла дают ему пункты навыка, равные 5 x (2 + модификатор Интеллекта). Навыки класса гнолла - Слушание и Обнаружение.
- **Расовые умения:** Гуманоидные уровни гнолла дают ему одно умение.
- **Естественный доспех:** +1 естественный бонус доспеха.
- **Знакомство с оружием:** Гноллы обращаются с боевыми топорами и короткими луками как с простым оружием. Все гноллы вырастают ко взрослой жизни, узнавая кое-что о борьбе.
- **Автоматические языки:** Общий, Гноллский. **Бонусные языки:** По региону.
- **Регулировка уровня:** +1. Гнолл имеет эффективный уровень персонажа (ECL) 3 плюс уровни классов, так, гнолл-рейнджер 1-го уровня имеет ECL 4. См. врезку о Мощных расах.
- **Одобренный класс:** Рейнджер. Расовый Hit Dice мультиклассирующего гнолла и его классы рейнджера не считаются при определении того, переносит ли он штраф ХР.

Ведьминское отродье (Hagspawn)

Сыновья злонамеренных, хищных матерей, ведьминские отродья - не полная раса, так как нет никаких женщин их вида. Ведьмы (hag) продолжают свое ужасное происхождение, беря себе в помощь человеческих мужчин, обычно затем убивая и пожирая несчастного пленника. Дети ведьм - девочки быстро превращаются в ведьм, подобно своим матерям, но дети-мальчики - ведьминские отродья, получеловеческие изгои. Пугающие и ненавидимые нормальными людьми, ведьминские отродья должны проделывать свой путь в мире посредством своей силы, выносливости и твердых намерений.

Ведьминские отродья могут быть найдены в любой земле, но особенно обычны там, где живет много ведьм — например, Рашемен.

Личность: Слишком часто ведьминские отродья полны преступными намерениями, насилием и негодованием своего чудовищного родителя. Они быстро нападают и рассматривают даже самое невинное замечание как скрытую насмешку. Народ расценивает их как сварливых монстров, и многие ведьминские отродья увековечивают недоверие к своему виду, ведя себя в точности так, как от них ожидают. Они блудят в первую очередь свои интересы и расценивают компаньонов как временных союзников, которые будут отвергнуты, когда это будет удобно. Тем не менее, в отличие от многих других существ злой природы ведьминские отродья способны неистово работать ради достижения желаемого результата и не уклоняются от физических трудностей или опасности, если награда кажется стоящей риска.

Многие ведьминские отродья преодолевают свои злые тенденции и стремятся вести себя в человеческом обществе как можно лучше, отвергая подозрения соседей своими действиями. Стоические и безропотные, ведьминские отродья этого вида могут быть великой силой против зла.

Физическое описание: Ведьминские отродья высоки и мощно сложены, с длинными руками, большими ладонями и сутулой осанкой. Их черные волосы длинные и сальные, глаза светятся жестоко-красным. Черты их лиц грубы, а цвет кожи часто намекает на подрасу их матери — бледно-синий для сыновей аннаисов, болезненно-зеленый - для отродий зеленой ведьмы и так далее. В странах, где ведьм недостаточно, ведьминское отродье может сойти за неотесанного и некрасивого человека, но народ Востока знает их слишком хорошо.

Отношения: Ведьминские отродья не уживаются ни с кем, хотя они имеют некоторую симпатию к полуоркам и тифлингам. Дварфы, эльфы, халфлинги и другие цивилизованные нелюди в общем судят ведьминское отродье по его делам, но люди так не делают. В Рашемене ведьминские отродья печально известны своим злым характером, жестокой природой и развращенными преступлениями, и они не могут ожидать теплой встречи в деревне рашеми. Некоторые индивидуумы преодолевают это социальное клеймо, доказывая свою лояльность и истинность, но большинство ведьминских отродий или покидают Рашемен, или умирают ожесточенными и молодыми, сделав в конце концов что-либо достаточно ужасное, чтобы пробудить против себя соседей.

Мировоззрение: Типичное ведьминское отродье - преступник и только преступник. Те, кто побеждают свое жестокое наследие, не соответствуют очень законным обществам, но лучше всего чувствуют себя там, где индивидуума оценивают по его личным достоинствам.

Религия: Ведьминское отродье чаще всего принимает веру, обращающуюся к одиноким, озлобленным и мстительным. Бэйн, Шар и Цирик - обычные божества-покровители, хотя элементная ярость Талоса и навыки сражения Темпуса также говорят на одном языке с жестокой природой ведьминского отродья. Добрые ведьминские отродья чаще всего поклоняются божеству любого сообщества, в котором они в конечном счете находят свой дом.

Язык: Ведьминские отродья говорят на Общем, Гигантском и на человеческом языке своего родного региона (обычно Рашеми). Бонусные языки зависят от их домашнего региона.

Имена: Ведьминские отродья обычно берут себе простые человеческие имена на языке своего домашнего региона. В Рашемене это Бор, Дор, Джозел, Кург, Сергел и Владир. Некоторые берут фамилию своего отца, в то время как другие, не заботящиеся о том, чтобы скрывать свое наследие, называют себя "Хагсон" ("ведьмин сын") или используют имя своей чудовищной матери.

Авантюристы: В некотором смысле почти все ведьминские отродья - авантюристы со смутными перспективами пребывания дома и жизни в качестве нормальных членов человеческого сообщества. Многие блуждают как бандиты, головорезы и "мечи на продажу", никогда оставаясь слишком долго в каком-либо месте, чтобы их соседи не обвинили их в неких преступлениях или неудачах. Из ведьминских отродий получаются хорошие бойцы и жулики, хорошо подходящие для жизни в насилии и грабежах.

Расовые черты ведьминского отродья

Ведьминское отродье имеет следующие способности и характеристики.

- +2 Сила, +2 Телосложение, -2 Харизма: Ведьминские отродья сильны и выносливы, но угрюмы и сварливы.
- Средний размер.
- Сухопутная скорость 50 футов.
- **Чудовищный гуманоид:** Ведьминские отродья не подвержены заклинаниям или эффектам, затрагивающим только гуманоидов, типа *зачарования персоны* или *доминирования над персоной*.
- **Темновидение:** Ведьминское отродье может видеть в темноте до 60 футов.
- **Естественный доспех:** +2 естественный бонус доспеха.
- **Спротивление магии** 11 + уровень персонажа.
- **Автоматические языки:** Общий, Гигантский. **Бонусные языки:** По региону персонажа.
- **Регулировка уровня:** +2. Ведьминское отродье имеет эффективный уровень персонажа (ECL) 2 плюс уровни классов, так что ведьминское отродье - варвар 1-го уровня имеет ECL 3. См. врезку о Мощных расах.
- **Одобренный класс:** Варвар. Варварский класс мультиклассирующего ведьминского отродья не считается при определении, переносит ли он штраф XP.

Народ духов (Spirit folk)

Народ духов - потомки людей и различных духов природы. Они необычны в любой земле, но чаще всего их можно найти в и вокруг Рашемена, земли, известной своими духами-стражами. Маленькое количество народа духов может также быть найдено в Теске, среди иммигрантов-шу из отдаленного Кара-Тура. Народы духов Недоступного Востока принадлежат двум различным отраслям — духам гор и духам рек.

Личность: Народы духов обычно безмятежны, настроены на свою среду и мир с миром. Их родословная дает им понимание мира духов, но у них не много желания управлять этим миром через магию. Они проявляют любовь и удовольствие жизни, которым завидуют многие люди.

Физическое описание: На роды духов выглядят как люди, хотя у них тонкие черты, маленькие ртами, тонкими бровями и бледным или золотым цветом лица. Они не имеют никаких волос на лице или на теле, но волосы на их головах густы и роскошны. Они разнообразны, как и люди, хотя большинство народа духов на Востоке показывают черты и цвета рашеми. Многие поразительно красивы.

Отношения: Народ духов, как правило, живет как часть человеческого общества, хотя они редко остаются в какой-либо деревне или городе более чем на одно человеческое поколение. Народ духов предпочитает гармонизировать с окружающим населением, подтверждая правление людей и создавая свой жизненный путь как таковой полнокровных людей. Их соседи не понимают, насколько в действительности отличается народ духов, и считают их "мудрыми", понимающими вещи, которые не чувствует большинство народов.

Народ духов хорошо уживается с эльфами и фей-существами всех видов, а также с духами Рашемена.

Мировоззрение: Возможно, из-за своих сильных связей с естественным миром, народ духов ищет доброжелательного баланса между крайностями. Они имеют тенденцию к нейтральному доброму мировоззрению.

Религия: Народ духов разделяет религиозные привычки своих человеческих соседей. В Рашемене они часто уважают Силвануса, Милики и Селуня.

Язык: Народ духов говорит на Общем, Сильванском и местном человеческом языке своего родного региона - обычно Рашеми, но иногда Шу или Туйган.

Имена: В народе духов происхождения рашеми обычны имена рашеми. *Мужчины:* Андар, Чевик, Даумар, Хиадислак, Илвик, Ойек, Фергор. *Женщины:* Эйварра, Белмит, Эммезел, Гевара, Изелдра, Карра, Рания. *Фамилии:* Антонин, Фёдорин, Гуденни, Керска, Молотва.

Авантюристы: Некоторые из народа духов более остро чувствуют свое отличие от человеческих соседей и принимают за жизнь авантюриста, чтобы найти свой путь. Более редко, явная охота к перемене мест побуждает народ духов исследовать мир и испытать его естественную красоту.

Регионы: Большинство из народа духов, которых можно найти на Недоступном Востоке - уроженцы Рашемена или Теска и выбирают соответствующий регион. Регион Шу также соответствует народу духов - иммигрантам из Кара-Тура.

Расовые черты народа горных духов

Народ горных духов имеет следующие способности и характеристики.

- Средний размер.
- Сухопутная скорость 30 футов.
- Скорость подъема 30 футов. Народ горных духов получает +8 расовый бонус по всем проверкам Подъема. Они должны делать проверку Подъема, чтобы подняться на стену или склон с DC более 0, но могут всегда выбирать 10, даже если их несет или им угрожают при восхождении. Представитель народа горных духов, выбирающий ускоренное движение, удваивает прописанную скорость подъема и делает единственную проверку Подъема с -5 штрафом. Народ горных духов не может использовать действие бега при восхождении. Они сохраняют свой бонус Ловкости к Классу Доспеха (если есть) при восхождении, и противник не получает никакого специального бонуса к атакам против поднимающихся представителей народа горных духов.
- **Видение при слабом освещении:** Народ духов могут видеть вдвое дальше, чем человек, при звездном свете, лунном свете, свете факелов и в подобных условиях плохого освещения. Они сохраняют способность различать цвета и детали при этих условиях.
- +2 расовый бонус на проверки Балансе, Прыжка и Кувырка. Народ горных духов чувствует себя как дома на крутых склонах и тонких пиках, от которых ужаснулось бы большинство людей.
- Однажды в день народ горных духов может использовать *говорить с животными*, чтобы говорить с любой птицей. Эта способность врожденная для народа горных духов. Она имеет продолжительность 1 минута. Народ духов рассматривается как заклинатель 1-го уровня при использовании этой способности, независимо от фактического уровня. См. с описание заклинания *говорить с животными* в "Руководстве Игрока".
- **Автоматические языки:** Общий и Сильванский. **Бонусные языки:** Акван, Ауран, Гигант, Гоблин, Мулан, Рашеми, Шу, Туйган.
- **Одобранный класс:** Любой. Класс самого высокого уровня мультиклассирующего персонажа народа духов не считается при определении штрафа XP.

Расовые черты народа речных духов

Народ речных духов имеет следующие способности и характеристики.

- Средний размер.
- Сухопутная скорость 30 футов.
- Народ речных духов имеет базовую скорость плавания 30 футов. Они не должны делать проверки Плавания, чтобы обычно плавать. Они получают +8 расовый бонус по любой проверке Плавания, чтобы исполнить некоторое специальное действие или избежать опасности, и они могут взять 10 по этим проверкам, даже если отвлечены или подвергнуты опасности при плавании. Они могут использовать действие бега при плавании, если плывут по прямой линии.
- **Водное дыхание:** Народ речных духов может дышать водой также легко, как и воздухом.

- **Видение при слабом освещении:** Народ духов могут видеть вдвое дальше, чем человек, при звездном свете, лунном свете, свете факелов и в подобных условиях плохого освещения. Они сохраняют способность различать цвета и детали при этих условиях.
- +2 расовый бонус на спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям эффектов со словом "вода" в имени эффекта.
- Однажды в день народ речных духов может использовать *говорить с животными*, чтобы говорить с любой рыбой. Эта способность врожденная для народа речных духов. Она имеет продолжительность 1 минута. Народ духов рассматривается как заклинатель 1-го уровня при использовании этой способности, независимо от фактического уровня. См. с описанием заклинания *говорить с животными* в "Руководстве Игрока".
- **Автоматические языки:** Общий и Сильванский. **Бонусные языки:** Акван, Ауран, Гигантский, Гоблинский, Мулан, Рашеми, Шу, Туйган.
- **Одобренный класс:** Любой. Класс самого высокого уровня мультиклассирующего персонажа народа духов не считается при определении штрафа XP.

Таэр (Taer)

Примитивные охотники скованного льдом севера, таэры - жестокие и дикие существа, заполняющие отдаленные горы и перевалы Востока. Они налетают военными партиями на более теплые страны, увозя домашний скот, забирая продовольствие и даже народ для кладовой клана. Даже более злые, чем народы типа орков или гноллов, таэры расцениваются другими расами как грубые, кровожадные твари без малейших положительных качеств.

Хотя таэры считают других существ потенциальными врагами или пищей, они обладают удивительно сложным собранием устных историй, правил для поведения в пределах клана и племенной мудрости.

Давно раса развила всесторонний кодекс для управления своей тенденцией к насилию, по крайней мере между своими собственными членами. Любой, кто не из клана таэра - вне защиты этого кодекса и может быть ограблен, убит или съеден по желанию. Немногие таэры, блуждающие в цивилизованных странах, или расширяют свою концепцию "клана" до некоторого другого набора интеллектуальных существ, типа группы бандитов, деревни или приключенческой группы, или быстро умирают от рук разъяренной толпы.

Личность: Таэры испытывают недостаток познавательного и творческого интеллекта людей и других подобных рас, но они по-своему интуитивны и образны. Они думают аналогиями и метафорами, большинство которых является мифическими сагами, переданными рассказчиками кланов от прошлых поколений. Таэры видят себя персонажами в жизненной истории, которая началась задолго до их рождения и продолжится надолго после их смерти.

Таэры, оставляющие свои кланы и учащиеся расценивать народы других рас как товарищей племенного народа (а не добычу) медленно вплетают новый опыт в свой старый взгляд на мир, строя новые мифы, чтобы объяснить, что они не могут понять любого другого пути. Таэр может буквально "выключить" познавательную мысль и опуститься в звериную ярость в мгновение ока, чтобы встретить физический вызов, но в последующие дни он обдумывает опыт и стремится объяснить, что же случилось.

Физическое описание: Таэры - мощно сложенные существа приблизительно от 5 до 6 футов ростом, с мускулистыми руками и обезьяноподобными лицами. Они покрыты густым белым мехом, который гармонирует со снежным фоном, хотя их руки и лица меха не имеют. Под мехом их кожа темно-серая и кожистая по структуре. Мужчина-таэр весит примерно 220 фунтов, в то время как женщины сложены более легко, веся приблизительно 180 фунтов. Таэры держатся присев, их суставы почти касаются земли; выпрямившийся таэр имеет почти 7 футов роста.

Отношения: Никакая из других рас не уживается хорошо с таэрами, хотя морозные гиганты, огры и белые драконы иногда вступают в союз с кланом таэров, чтобы достичь несколько большей цели. В свою очередь, таэры типично рассматривают всех других существ или как врагов, или как добычу. Таэр, научившийся считать компаньонов-нетаэров частью своего "клана", может быть лояльным товарищем, но он часто меряет действия своих компаньонов по таэским меркам.

Мировоззрение: Таэров не тянет ни к закону, ни к хаосу. Они ценят сложные правила жизни своего клана, но тоскуют о дикой свободе. Они обычно злые, охотясь на не-таэров, слишком слабых, чтобы защититься. Даже в пределах клана таэры безжалостно используют свои традиции, чтобы достигнуть самого высокого возможного статуса. Достаточное количество таэров-приключенцев имеет нейтральное мировоззрение.

Религия: Таэры обладают сложным пантеоном, заполненным духами и мифическими фигурами, но они чаще всего уважают аспекты Аурил Морозной Девы и Ловиатар. Божества гигантов типа Гролантора и Трима также появляются в мифологии таэров.

Язык: Таэры говорят на Гигантском. Таэры - игровые персонажи говорят также на Общем. Бонусные языки включают Ауран, Дамарский, Драконий, Оркский и Рашеми, хотя редкий таэр может изучить более двух языков.

Имена: Таэры называют себя вехами и естественными явлениями после простого названия клана. Примеры - Хруск Горный Гром, Вулг Падающий Лед или Чарк Дымящее Небо.

Авантюристы: Таэры-приключенцы - почти всегда изгой своего клана, побежденные (или которым не удалось соответствовать) в бесконечной самопроверке таэров на пригодность. Они скорее объединяются в небольшие банды, которые они могут считать новым кланом, чем живут среди народа большого поселения. Большинство таэров-авантюристов - простые бандиты, но некоторые становятся наемниками, продающими свою силу и свирепость, и некоторые редкие индивидуумы предлагают свою лояльность группе добросердечных героев.

Регионы: Почти все таэры выбирают регион таэра, описывающий индивидуума, которого выгнали из клана и отправили в изгнание в человеческие земли. См. Главу 3: Регионы и умения.

Расовые черты таэров

Таэры имеют следующие расовые способности и характеристики.

- +4 Сила, +2 Телосложение, -4 Интеллект (до минимума 3), -2 Харизма: Таэры жестки и чрезвычайно сильны, но замкнуты и не имеют рассудительности других рас.
- Средний размер.

- Сухопутная скорость 30 футов, скорость подъема 30 футов. Таэры получают +8 расовый бонус по всем проверкам Подъема. Таэр должен делать проверку Подъема, чтобы подняться на стену или склон с DC более 0, но он может всегда выбрать 10, даже если его несет или ему угрожают при восхождении. Таэр, выбирающий ускоренное движение, удваивает прописанную скорость подъема и делает единственную проверку Подъема с -5 штрафом. Таэры не могут использовать действие бега при восхождении. Они сохраняют свой бонус Ловкости к Классу Доспеха (если есть) при восхождении, и противник не получает никакого специального бонуса к атакам против поднимающихся таэров.
- **Расовый Hit Dice:** Таэр начинает с двумя уровнями гиганта. Это обеспечивает 2d8 Hit Dice, базовый бонус атаки +1 и базовые спасброски Стойкости +3, Рефлексов +0 и Воли +0.
- **Расовые навыки:** Уровни гиганта персонажа-таэра дают ему пункты навыка, равные 5 x (2 + модификатор Интеллекта). Навыки класса таэра - Подъем, Скрытность и Обнаружение. Кожа таэра гармонирует со снежным фоном, давая ему +4 расовый бонус на проверки Скрытности в заснеженных местах.
- **Расовые умения:** Уровни гиганта таэра дают ему одно умение.
- **Знакомство с оружием:** Таэры обращаются с великими дубинами и длинными копьями как с простым оружием.
- **Гигант:** Таэры не подвержены заклинаниям или эффектам, которые затрагивают только гуманоидов, типа *зачарования персоны* или *доминирования над персоной*.
- **Темновидение:** Таэры могут видеть в темноте до 60 футов.
- **Естественный доспех:** +2 естественный бонус доспеха.
- **Естественные атаки:** Невооруженный таэр может делать две атаки хлопком со своим нормальным бонусом атаки и атаку укусом с -5 штрафом к нормальному бонусу атаки. Атака хлопком таэра наносит 1d3 пунктов урона, атака укусом - 1d4 пунктов урона.
- **Холодный подтип (Ex):** Таэры иммунны к холодному урону, но уязвимы к огненным атакам. Они получают в полтора раза больше нормального (+50%) урона от огня, независимо от того, позволяет ли спасбросок или успешен ли спасбросок.
- **Автоматические языки:** Общий, Гигантский. **Бонусные языки:**
- По региону персонажа.

Орки востока

"Расы Фаэруна" описывают серых орков, орков восточных земель. Произшедшие от орд, вторгшихся на Фаэрун в Войнах Врат Орков, серые орки отличаются от оркоподобных собственными уникальными способностями и чертами. Горные орки (обычные орки) могут быть найдены в Теске и в северных пограничных областях Недоступного Востока, но многие из орков Рассветных Гор и Бескрайней Пустоши - серые орки. Орки Тэя включают большое количество обеих подрас; в то время как в давние времена серые орки вторглись на Плато Тэя в огромных количествах, теперь Красные Волшебники превратили горных орков в наемников и рабов.

Серые орки выглядят менее зверски, чем их более дикая северная семья, но все же очевидно нечеловечески. Они несколько волосаты, с длинными гривами щетинистых волос на головах, плечах и спинах. Их лица менее свиные, чем у горных орков, за исключением клыков. Они имеют желтые, оранжевые или красные глаза, люпиновые уши и черные или седые волосы. Серые орки более способны носить "цивилизованную" одежду, чем горные орки, и предпочитают одеваться в коричневый, черный, синий и другие темные цвета. Тон кожи - обычно серый с более светлыми или темными пятнами на груди и боках.

В отличие от обычных орков, серые орки - кочевники. Они живут в отдаленных, пустынных углах северо-востока Фаэруна и владат бедное существование, путешествуя по традиционным миграционным маршрутам между установленными местами разбивки лагерей и любимыми пещерами от сезона к сезону. Когда ресурсы области истощаются, племя уходит в более богатый район.

Типичное племя серых орков состоит из 30-50 членов, во главе с самым сильным орком племени. Этот орк известен как вождь, и он ответственен за решение, когда племени напасть на своих соседей. Эта позиция обычно в лучшем случае временная, поскольку вожди орков постоянно убиваются (или в сражении, или через предательство) и заменяются новыми вождями. Истинной силой племени серых орков, тем не менее, является высокий священник племени, как правило, адепт или клерик (часто женщина), удерживающий свое положение много лет. Серые орки - фанатики, и слово их племенных клериков - закон.

Все серые орки обладают следующими расовыми чертами.

- +2 Сила, -2 Интеллект, +2 Мудрость, -2 Харизма: Серые орки не столь сильны, как горные орки, но они обычно намного более независимы и решительны.
- Средний размер.
- Сухопутная скорость серого орка - 40 футов. Их шаг вприпрыжку длинен, и они могут быстро покрывать большие расстояния.
- Опытный с великим топором и длинным луком; серые орки обучаются оружию с детства.
- **Чувствительность к свету (Ex):** Серые орки переносят -1 штраф на бросок атаки при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.
- **Нюх (Ex):** Серые орки имеют способность нюха, как детализировано в "Руководстве Ведущего".
- **Кровь Орков:** Для всех специальных способностей и эффектов серый орк рассматривается как орк. Серые орки, например, могут использовать или создавать оркское оружие и магические изделия с расово определенными силами орков, как будто они орки.
- **Автоматические языки:** Общий, Оркский. **Бонусные языки:** Драконий, Гигантский, Гоблинский.
- **Одобренный класс:** Клерик. Серым оркам удобна дикая жизнь варваров, но они обычно более спокойны и небожны, чем северные орки, сосредотачивая свою ярость и ненависть внутрь. Это позволяет им превосходить других в качестве клериков воинственных оркских божеств.
- **Регулировка уровня:** +1. Серый орк имеет эффективный уровень персонажа (ECL) 1 плюс уровни классов, так, серый орк - клерик 1-го уровня имеет ECL 2.

- **Регулировка уровня:** +1. Таэр имеет эффективный уровень персонажа (ECL) 3 плюс уровни классов, так, таэр-варвар 1-го уровня имеет ECL 4. См. врезку о Мощных расах.
- **Одобренный класс:** Варвар. Класс варвара мультиклассового таэра не считается при определении, страдает ли он от штрафа XP.

Володни (Volodni)

Более тысячи лет назад, в конце ужасных войн, которые мучили Нарфелл и Роматар, гордый лорд Нар привел свой народ в великие леса древней империи в попытке избежать бродячих демонов и магических болезней, разоривших его страны. Некая сила старого леса — возможно, старший трэант, или даже сам Отец Дубов — восстала против беженцев-наров, не давая им убежища, если они не откажутся от своего пути вызова демонов и не согласятся принять себе кровь леса. Лорд согласился сразу, поняв, что любая сделка лучше, чем возвращение к разрушениям, но цена была больше, чем он мог себе вообразить: он и его последователи поменяли на безопасность свою человечность. Так были рождены володни, сосновый народ.

Володни - человекоподобная раса древесного народа, защищающая свои лесные дома с железной решимостью. В отличие от других сильванских существ, володни настойчиво стремятся расширяться в новые леса и расширять границы старых, независимо от того, кому это может помешать. Многие чувствуют, что лишь падение "тепловой" цивилизации может сохранить леса Фаэруна, но другие надеются мирно убедить людей позволить возвращение древних лесов.

Личность: Володни холодны и беспристрастны, безжалостны в любой тактике, которая служит их целям. Они помнят любой ущерб, но имеют воистину лесное терпение, когда требуется месть. Они не жадны, поскольку у них невелика потребность в материальном имуществе. Некоторые володни чувствуют кровь своих человеческих предков глубже, чем другие, и способны к благосклонности — или к злобности и преступлениям.

Физическое описание: Володни походят на своих человеческих предков, но их кожа глубоко коричнево-зеленая, из сосновых игл, а их плоть древесная и жесткая. Чистый сок бежит по их жилам вместо крови, и их волосы растут в длинными, густыми прядями, чешуйчатыми, словно кора молодого дерева. Их глаза сверкают черным, и они обычно высокие и поджарые, с широкими плечами и длинными руками. Сосновый народ предпочитает оружие и доспехи, сделанные из кожи и древесины, окрашенной в зеленый и коричневый, чтобы гармонировать с ландшафтом их дома-леса.

Отношения: Володни, само собой, хорошо уживаются с другими сильванскими существами типа кентавров и сатиров, и обычно так же подходят и к эльфам. Они уважают трэантов и теплы к друидам любой расы, но они не заботятся о народах, рассматривающих лес просто как несгоревшие дрова и непостроенные дома. Те, кто грабит природу скорее со злости, чем из-за потребности, пробуждают скрытую враждебность володни в чистую, холодную ярость (самые воинственные володни не видят никаких различий между этими двумя действиями). Следовательно, володни больше ненавидят гоблинов, орков и подобных существ, чем dwarфов или людей.

Мировоззрение: Володни не то чтобы активно злонамеренны, но они также и не доброжелательны. Они верят в призвание индивидуума действовать так, как он считает нужным, а не в законы и правила поведения, и, таким образом, покровительствуют хаотической диспозиции.

Религия: Как и можно ожидать, сосновый народ имеет сильную друидскую традицию. Круги друидов управляют их обществом, и все володни уважают богов природы. Среди божеств леса они особенно глубоко почитают Силвануса, Отцом Дубов.

Язык: Володни говорят на Общем и Сильванском, а также на человеческом языке окружающего региона — обычно Дамарский или Рашеми на Востоке. Они часто учат Драконий, Эльфийский, Гигантский, Гнолльский, Гномский, Гоблинский или Трэантский, чтобы общаться с существами лесистой местности.

Имена: Сосновый народ имеет простые человеческие имена, обычно сопровождаемые описанием любимого места в лесу, типа Андрор из Глубокого Источника, Харл из Старой Роши или Мара из Гребня Ветра. *Мужчины:* Андрор, Хуваст, Исилвор, Лепед, Нормол, Стреваст, Йевген. *Женщины:* Атрианна, Хела, Кари, Лара, Наскиара, Слаэла, Заши.

Авантюристы: Володни, покидающие свой домашний лес, чтобы блуждать по миру, необычны, но не столь редки, как можно бы подумать. Сосновый народ имеет великое желание исследовать и увидеть чудеса выживших лесов Фаэруна. Володни-друиды и рейнджеры выходят в мир, чтобы защитить лесистые местности и посмотреть цивилизованные страны около своего дома.

Регионы: Большинство володни выбирает регион володни, представляя персонажа - представителя соснового народа, коренного жителя одного из больших лесов Великой Долины. (См. Главу 3: Регионы и умения). Небольшое количество персонажей-володни выбирает человеческие регионы персонажа, типа Рашемена, Великой Долины или Теска.

Расовые черты володни

Володни имеют следующие способности и характеристики.

- +2 Телосложение, +2 Мудрость, -2 Интеллект, -2 Харизма: Володни выносливы и интуитивны, но не исключительно ярки или представительны.
- Средний размер.
- Сухопутная скорость 30 футов.
- Сопrotивление холоду 5.
- +4 расовый бонус на проверки Скрытности в лесистом ландшафте.
- **Видение при слабом освещении:** Володни могут видеть вдвое дальше, чем человек, при звездном свете, лунном свете, свете факелов и в подобных условиях плохого освещения. Они сохраняют способность различать цвета и детали при этих условиях.
- **Растение:** Володни иммунны к отравлению, сну, параличу, ошеломлению и полиморфу. Они не подвержены критическим попаданиям или воздействию на разум эффектам.
- **Половина колющего урона:** Колющие оружие наносит володни лишь половину урона, минимум 1 пункт урона.
- **Хлеб насыщенный:** Володни требуется лишь 2 часа сна в день, чтобы получить выгоду от 8 часов сна (хотя тайные заклинатели должны все же отдохнуть 8 часов, чтобы подготовить заклинания). Володни требуется лишь четверть

продовольствия и воды от требуемого человеку, поскольку они поглощают питательные вещества из своей окружающей среды.

- **Автоматические языки:** Общий, Сильванский. **Бонусные языки:** По региону персонажа.
- **Регулировка уровня:** +2. Володни имеют эффективный уровень персонажа (ECL) 2 плюс уровни классов, так что володни-друид 1-го уровня имеет ECL 3. См. врезку о Мощных расах.
- **Одобренный класс:** Друид. Класс друида мультиклассового володни не считается при определении штрафа XP.

Возраст, рост и вес

Детали возраста вашего персонажа, его рода, роста, веса и внешности остается на Ваше усмотрение. Однако, если Вы предпочитаете некое примерное руководство, обратитесь к Таблицам 1-2 - 1-4.

Возраст персонажа

Стартовый возраст Вашего персонажа определен вашим выбором расы и класса, как подытожено в Таблице 1-2: Случайный стартовый возраст. Например, стартовый возраст варвара-таэра - $10+1d4$ лет (11-14), в то время как володни-рейнджера - $20+3d6$ лет (23-38).

ТАБЛИЦА 1-2: СЛУЧАЙНЫЙ СТАРТОВЫЙ ВОЗРАСТ

Раса	Взрослая жизнь	Варвар Колдун Жулик	Рейнджер Паладин Боец Бард	Колдун Монах Друид Клерик
Эльф, звездный	110 лет	+4d6	+6d6	+10d6
Гнолл	12 лет	+1d4	+1d6	+2d4
Ведьминское отродье	15 лет	+1d4	+1d6	+2d6
Народ духов	110 лет	+4d6	+6d6	+10d6
Таэр	10 лет	+1d4	+1d4	+2d4
Володни	20 лет	+2d4	+3d6	+4d6

По мере того как ваш персонаж стареет, его физические показатели способностей (Сила, Ловкость и Телосложение) уменьшаются, а его умственные показатели способностей (Интеллект, Мудрость и Харизма) увеличиваются. Эффекты каждого шага старения складываются, но показатели способностей персонажа никогда не могут уменьшиться ниже 1 посредством эффектов старения.

ТАБЛИЦА 1-3: ЭФФЕКТЫ СТАРЕНИЯ

Раса	Средний возраст *	Старый **	Почтенный ***	Максимальный возраст
Эльф, звездный	175 лет	263 года	350 лет	+4d% лет
Гнолл	30 лет	45 лет	60 лет	+2d12 лет
Ведьминское отродье	40 лет	60 лет	80 лет	+2d20 лет
Народ духов	175 лет	263 года	350 лет	+4d% лет
Таэр	25 лет	37 лет	70 лет	+2d10 лет
Володни	80 лет	100 лет	120 лет	+2d20 лет

* -1 к Силе, Ловкости и Телосложению; +1 к Интеллекту, Мудрости и Харизме

** -2 к Силе, Ловкости и Телосложению; +1 к Интеллекту, Мудрости и Харизме.

*** -3 к Силе, Ловкости и Телосложению; +1 к Int, Мудрости и Харизме.

Когда персонаж становится почтенным, DM тайно делает бросок, чтобы определить его максимальный возраст. Это - сумма числа из колонки Почтенный для соответствующей расы из Таблицы 1-3: Эффекты старения плюс модификатор из колонки Максимальный возраст. Когда персонаж достигает своего максимального возраста, он умирает от старости в некотором пункте в следующем году, по определению ДМа.

Рост и вес

Выберите рост вашего персонажа и его вес из диапазона, указанного в описании расы, или сделайте бросок по Таблице 1-4: Случайный рост и вес. Бросок, данный в колонке Модификатора роста, определяет дополнительный рост персонажа сверх его базового роста. Так же число, умноженное на бросок, данный в колонке Модификатора веса, определяет дополнительный вес персонажа сверх базового.

ТАБЛИЦА 1-4: СЛУЧАЙНЫЙ РОСТ И ВЕС

Раса	Базовый рост	Модификатор роста	Базовый вес	Модификатор веса
Эльф, звездный, мужчина	4'10"	+2d10	95 фнт.	x (1d6) фнт.
Эльф, звездный, женщина	4'5"	+2d10	75 фнт.	x (1d6) фнт.
Гнолл, мужчина	5'8"	+2d12	160 фнт.	x (2d4) фнт.
Гнолл, женщина	5'4"	+2d10	135 фнт.	x (2d4) фнт.
Ведьминское отродье	5'0"	+2d10	127 фнт.	x (2d4) фнт.
Народ духов, мужчина	4'10"	+2d8	120 фнт.	x (2d4) фнт.
Народ духов, женщина	4'5"	+2d8	85 фнт.	x (2d4) фнт.
Таэр, мужчина	4'8"	+2d8	180 фнт.	x (2d4) фнт.
Таэр, женщина	4'6"	+2d6	145 фнт.	x (2d4) фнт.
Володни, мужчина	5'5"	+2d10	120 фнт.	x (2d4) фнт.
Володни, женщина	5'3"	+2d8	100 фнт.	x (2d4) фнт.

Глава 2:

Престиж-классы

Недоступный Восток - дом секретных обществ, элитных орденов и забытых путей к власти, и доброй, и злой.

Из престиж-классов, описанных в "Руководстве Ведущего", на Востоке обычнее всего убийца. Народ Тэя и Теска обладает длинными традициями убийств, и эти страны являются домом гильдий или сект профессиональных убийц. Черные стражи достаточно обычны в Тэе, но, к счастью, их немного в других странах, обычно они служат аутархами или капитанами охраны мощных Красных Волшебников. Теневые танцоры обычны в Теске, особенно среди Владык тени Телфлэмма, эльфы Леса Летир могут похвастаться множеством тайных стрелков в своих рядах, но вот дварфские защитники на Востоке редки — там просто нет никаких больших дварфских поселений. Мастера знаний высоко ценятся в Агларонде, но не известны широко в других местах. Хотя некоторые из Красных Волшебников принимают искусства мастера знаний, чтобы искать скрытые знания, которые могли бы помочь им в их предприятиях, немногие из Тэйцев имеют терпение медленно выделять тайны истинной силы из заплесневелых старых томов, когда есть более быстрые (хоть и более опасные) пути к знанию.

Большинство классов, представленных в "Установке Кампании Забытых Царств", обычно встречается и на Востоке. Как и можно ожидать, хатран распространены в Рашемени; большинство заклинателей-женщин рашеми выбирает умение Этрана в начале своей карьеры и входит в престиж-класс хатрана как можно скорее. Точно так же большинство тайных заклинателей в Тэе стремятся к престиж-классу Красного Волшебника и стараются продвигаться в этом направлении.

Тайные приверженцы и архимаги могут быть найдены среди Агларондцев и Тэйцев. Многие из Красных Волшебников используют уникальные силы архимага и объединяют их со своими немалыми талантами, в то время как меньшее количество хочет присоединиться к вере Коссуа как приверженцы. Адептов тени немного, но их вероятнее всего найти среди Красных Волшебников, специализирующихся в иллюзии или некромантии. Некоторые клерики-рашеми, особенно мужчины, принимают путь рунного заклинателя, также как и некоторые из скрытных звездных эльфов. Про разведчиков Арфистов и рыцарей Пурпурного Дракона на Недоступном Востоке практически не слышали — у этих орденов просто нет возможностей работать в восточных землях.

Эта глава представляет множество престиж-классов, уникальных для Востока: Агларондский наездник на гриффоне, фанатик Черного Пламени, дуртан, владыка Юирвуда, связывающий демонов Нар, охотник-Нентиар, Роматарский боевой маг, иссеченный рунами берсерк, ученик Шу, Талонтарский лорд-вредитель, Телфлэммский теневой лорд и Тэйский работоровец.

Агларондский наездник на гриффоне (Aglarondan Griffonrider)

Парящие над Юирвудом и побережьями Агларонда, знаменитые Агларондские наездники на гриффонах - отборные воздушные рыцари, служащие Симбул и защищающие свою родину от нападений. Наездники на гриффонах учатся воздушному бою и развивают специальные навыки для борьбы с неба. Бойцы, паладины и рейнджеры наиболее обычны среди их рядов, но маленькое количество клериков и волшебников также стали наездниками на гриффонах. Все наездники на гриффонах имеют ранг *велкун* (офицер среднего ранга) в армии Агларонда и обладают широкими полномочиями в командовании Агларондскими солдатами, предписывают законы Симбул и поддерживают мир на своей родине. В то время как многие наездники на гриффонах - охраны дворца, разведчики, посыльные или командующие, на практике их обязанности гораздо шире. Разведчики-наездники располагаются по равнинам Теска и плато Тэя, наблюдая за армиями Красных Волшебников. Из-за их лояльности и навыков многие наездники на гриффонах предпринимают опасные задачи по шпионажу и проникновению, оставляя своих крылатых верховых животных и полагаясь вместо них на остроумие и хитрость. Некоторые наездники на гриффонах заслуживают достаточно доверия, чтобы работать сами по себе, продвигая Агларондские дела любым способом, который они считают соответствующим.

Типичный NPC-наездник на гриффоне - человек или полуэльф, боец 4-го уровня, скорее выбирающий умения и навыки, подходящие для воздушного боя, чем взятие уровней класса Агларондского наездника на гриффоне. Вообще, NPC-наездники на гриффоне - командующие, ответственные за продвижение сил Симбул и ведущие охрану ее дворца. Наездники на гриффоне - игровые персонажи выделены для особой службы или являются обладателями почетного звания. Уровень персонажа в этом престиж-классе не соответствует его рангу в армии Агларонда, хотя более высоко ценимые наездники на гриффонах обычно более высокого уровня.

Hit Die: d8.

Требования

Чтобы квалифицироваться на Агларондского наездника на гриффоне, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Любое незлое.

Базовый бонус атаки: +3.

Навыки: Дипломатия 5 разрядов, Поездка 10 разрядов, Обнаружение 5 разрядов.

Умения: Верховой Бой, Атака с Ходу.

Специальный: Персонаж должен быть квалифицирован для выбора региональных умений Агларонда (это его домашний регион или он имеет 2 разряда в Знании [местный — Агларонд]).

Навыки класса

Навыки класса Агларондского наездника на гриффоне (и ключевая способность для каждого навыка) - Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Приручение Животного (Харизма), Излечение (Мудрость), Знание [местный, благородство] (Интеллект), Слушание (Мудрость), Профессия (Мудрость), Поездка (Ловкость), Чувство Мотива (Мудрость) и Обнаружение (Мудрость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса Агларондского наездника на гриффоне.

Мастерство оружия и доспехов: Агларондский наездник на гриффоне опытен со всем простым и военным оружием, с легкими и средними доспехами, но не со щитами.

Связанное верховое животное: Когда персонаж становится Агларондским наездником на гриффоне, ему дарят гриффона как особое связанное с ним верховое животное. Оно получает преимущества, данные в Таблице 2-2, основанные на уровне наездника на гриффоне.

Гриффон сохраняет свой собственный тип и не получает никаких способностей, помимо указанных, хотя наездник на гриффоне может исполнять на нем специальные маневры. Наездник на гриффоне может иметь только одно связанное верховое животное одновременно, и любая сторона может разъединить эти отношения в любое время без штрафа (хотя гриффон почти никогда не делает этого, если наездник на гриффоне не нарушает кодекс наездника на гриффонах, описанный ниже).

Если наездник на гриффоне - паладин, он может определять гриффона и как свое связанное верховое животное, и как специальное верховое животное паладина. В этом случае способности верхового животного, описанного для паладина в Главе 3: Персонажи в "Руководства Игрока", заменяют данные в Таблице 2-2 здесь, и паладин добавляет свои уровни наездника на гриффоне к своим уровням паладина, чтобы определить, какие способности получает его связанное верховое животное.

ТАБЛИЦА 2-2: ВЕРХОВОЕ ЖИВОТНОЕ НАЕЗДНИКА НА ГРИФФОНЕ

Уровень наездника на гриффоне	Бонус Hit Dice	Бонус естественного доспеха	Регулировка Силы
1-3	+2	+4	+2
4-6	+4	+6	+2
7-9	+6	+8	+4
10	+8	+10	+4

Уровень наездника на гриффоне: Только уровень персонажа-наездника на гриффоне. Если верховое животное получает отрицательные уровни, оно считается верховым животным наездника на гриффоне соответственно более низкого уровня.

Бонус Hit Dice: Это дополнительный десятигранный (d10) Hit Dice, каждый из которых получает модификатор Телосложения, как обычно. Дополнительный Hit Dice также улучшает базовую атаку гриффона и базовые бонусы спасбросков.

Бонус естественной брони: Это число - усовершенствование к естественному бонусу доспеха гриффона.

Регулировка Силы: Добавьте это число к показателю Силы гриффона. Это - не совокупное регулирование.

Атака с лета: Когда Агларондский наездник на гриффоне находится на своем связанном верховом животном, и он, и его гриффон имеют доступ к умению Атака с Лета, описанному в "Руководстве Монстров".

Воздушное уклонение (Ex): Начиная со 2-го уровня, когда Агларондский наездник на гриффоне верхом на своем связанном верховом животном, и он, и его верховое животное получают выгоду уклонения. Будучи подвергнуты любой атаке, которая обычно позволяет персонажу попытку спасброска Рефлексов для половины урона, персонаж и его верховое животное могут делать попытку единственного спасброска с лучшим из их двух бонусов спасброска Рефлексов. Если успешно, и наездник на гриффоне, и его верховое животное не получают никакого урона. Воздушное уклонение не может использоваться, если гриффон несет средний груз.

На 8-м уровне наездник на гриффоне и его верховое животное получают превосходящее воздушное уклонение. Оно работает подобно воздушному уклонению, кроме того, что они получают только половину урона при неудавшемся спасброске.

Улучшенный верховой бой (Ex): На 3-м, 5-м и 7-м уровнях Агларондский наездник на гриффоне увеличивает на один количество проверок Поездки, которые он может делать каждый раунд, чтобы отменить попадание в свое связанное верховое животное (два раза в раунд на 3-м, три раза в раунд на 5-м и четыре раза в раунд на 7-м). Попадание отменяется, если результат проверки Поездки наездника на гриффоне больше броска атаки.

Парение (Ex): Начиная с 4-го уровня, когда Агларондский наездник на гриффоне находится на своем связанном верховом животном, его верховое животное получает способность парить, как многие из драконов. При полете гриффон может

останавливать свое движение вперед и парить на месте, лететь вверх или вниз, независимо от своей маневренности. При парении гриффон может исполнять действие полное атаки, но не может царапать.

Силовое пикирование (Ex): На 6-м уровне Агларондский наездник на гриффоне получает способность направить свое связанное верховое животное в силовое пикирование, когда он верхом на нем. Гриффон должен начать свое движение по крайней мере на 50 футов выше своей цели, и он использует действие разгона, чтобы атаковать обоими когтями одновременно в одиночной атаке, которая наносит $2d4 +$ (бонус Силы $\times 1\frac{1}{2}$) пунктов урона. Гриффон может пролететь мимо цели и изменить курс после того, как проведет свою атаку.

Превосходящий полет (Ex): С 9-го уровня, когда Агларондский наездник на гриффоне бьется на своем связанном верховом животном, скорость полета его верхового животного увеличивается до 100 футов (хорошая маневренность). Наездник на гриффоне знает, как поощрять лучшее в своем верховом животном.

Падение с налета (Ex): Когда Агларондский наездник на гриффоне достигает 10-го уровня, его верховое животное наносит двойной урон при силовом пикировании, как будто с умением Энергичный Разгон.

ТАБЛИЦА 2-1: АГЛАРОНДСКИЙ НАЕЗДНИК НА ГРИФФОНЕ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+1	+0	+2	+0	Связанное верховое животное, атака с лета
2-й	+2	+0	+3	+0	Воздушное уклонение
3-й	+3	+1	+3	+1	Улучшенный верховой бой (1)
4-й	+4	+1	+4	+1	Парение
5-й	+5	+1	+4	+1	Улучшенный верховой бой (2)
6-й	+6	+2	+5	+2	Силовое пикирование
7-й	+7	+2	+5	+2	Улучшенный верховой бой (3)
8-й	+8	+2	+6	+2	Превосходящее воздушное уклонение
9-й	+9	+3	+6	+3	Превосходящий полет
10-й	+10	+3	+7	+3	Падение с налета

Кодекс наездника на гриффоне

Наездник на гриффоне принимает присягу - защищать народ Агларонда, повиноваться приказам Симбул или ее должным образом подтвержденным уполномоченным и поддерживать законы земли.

Замена верхового животного: Если верховое животное наездника на гриффоне убито, он может получить новое верховое животное бесплатно в следующий раз, когда получает уровень в престиж-классе Агларондского наездника на гриффоне. (Некоторые наездники на гриффоне предпочитают поднимать убитое верховое животное или возродить его за свой счет, чтобы избежать задержки). Наездник на гриффоне и его новое верховое животное должны три дня обучаться, прежде чем появятся специальные льготы наездника на гриффоне. Если наездник на гриффоне теряет третье верховое животное и не заменяет его за свой счет, он становится бывшим наездником на гриффоне, как отмечено ниже.

Бывший наездник на гриффоне: Наездник на гриффоне, теряющий трех верховых животных или не способный поддерживать кодекс наездника на гриффоне, теряет все специальные способности, полученные от этого престиж-классов.

Фанатик черного пламени (Black flame zealot)

Тайное общество святых убийц, посвященных поклонению Коссуту, орден Черного Пламени - скрытый клинок веры Огненного Лорда в Тэе. Обученные в обрядах храма Коссута, фанатики черного пламени используют скрытность, божественную магию и фанатичное рвение, чтобы уничтожить тех, кто нарушили волю Лорда Пламени. Даже могущественные зулкры не выше гнева Коссута, поскольку орден - санкционированное и уважаемое средство вендетты богатых и мощных Тэйцев.

Клерики Коссута, монахи и особенно набожные жулики или бойцы чаще всего становятся фанатиками черного пламени. Маленькое количество членов ордена - высокопоставленные клерики Огненного Лорда, наблюдающие, кто из их товарищей-приверженцев подходит в кандидаты. Варвары и барды обычно испытывают недостаток духовной преданности, необходимой для класса, друидов и рейнджеров просто недостаточно в Тэе, а колдуны и волшебники чаще следуют тайным путем к власти на службе Коссуту, типа тайного приверженца. Паладины просто несовместимы с орденом Черного Пламени.

Hit Die: d6

Требования

Чтобы квалифицироваться на фанатика черного пламени, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Любое недоброе.

Навыки: Скрытность 8 разрядов, Знание (религия) 8 разрядов, Бесшумное Движение 8 разрядов.

Умения: Мастерство Экзотического Оружия (кукри), Железная Воля

Колдовство: Способность читать божественные заклинания 2-го уровня

Специальный: Атака крадучись +1d6 урона.

Специальный: Коссут должен быть божеством-покровителем персонажа, и персонаж должен убить врага веры только для того, чтобы присоединиться к орденом Черного Пламени.

Навыки класса

Навыки класса фанатика черного пламени (и ключевая способность для каждого навыка) - Баланс (Ловкость), Подъем (Сила), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Искусство Побега (Ловкость), Скрытность (Ловкость), Прыжок (Сила), Знание (религия) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Открыть Замок (Ловкость), Профессия (Мудрость), Поиск (Интеллект). Ловкость Рук (Ловкость), Колдовство (Интеллект), Обнаружение (Мудрость), Плавание (Сила), Кувырок (Ловкость) и Использование Веревки (Ловкость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса фанатика черного пламени.

Мастерство оружия и доспехов: Фанатики черного пламени не получают никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехом.

Заклинания в день: На каждом четном уровне фанатика черного пламени, начиная со 2-го, персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в божественном колдовском классе, к которому он принадлежал перед добавлением уровней престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж этого класса (улучшенный шанс изгнания или разрушения нежити, метамагическое умение или умение создания предмета и так далее). Это по существу означает, что он добавляет половину уровней фанатика черного пламени к уровню божественного колдовского класса, который персонаж имеет, и затем определяет заклинания в день и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имел более одного колдовского класса перед тем, как стать фанатиком черного пламени, игрок должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень фанатика с целью определения заклинаний в день.

Смертельная атака (Ex): Как способность смертельной атаки убийцы, за исключением того, что фанатики черного пламени не могут парализовать свою жертву. Если фанатик черного пламени имеет уровни в престиж-классе убийцы (см. Главу 2: Персонажи в "Руководстве Ведущего"), он может складывать свои уровни убийцы и фанатика черного пламени с целью вычисления DC для обесиливающей атаки.

Рьяное сердце (Su): Фанатик черного пламени иммунен к страху, магическому или нет. В отличие от ауры храбрости паладина, это не присуждает никаких специальных выгод его компаньонам.

Использование яда (Ex): На 2-м уровне фанатик черного пламени получает способность благополучно использовать яд, как способность убийцы.

Атака крадучись (Ex): На 3-м, 6-м и 9-м уровнях фанатика черного пламени наносит дополнительный урон при атаке крадучись, как способность жулика. Если фанатик черного пламени имеет бонус атаки крадучись из другого источника (типа уровней жулика), бонусы урона складываются.

Роковой шаг (Sp): Однажды в день на 5-м уровне и выше фанатик черного пламени может сделать отдельный шаг и проходить сквозь препятствия или расстояние, как заклинание *дверь измерений*. Уровень заклинателя фанатика равен половине его уровня персонажа.

Священное пламя (Su): Начиная с 6-го уровня, по желанию фанатик черного пламени может командовать одиночному рукопашному оружию в своем владении гореть черным смертельным огнем. Оружие получает специальную способность пылающего, нанося 1d6 пунктов урона огнем при успешной атаке в дополнение к нормальному урону оружия. Однажды в день фанатик черного пламени может дарить специальную способность пылающего взрыва оружию в своем владении в течение 1 минуты.

Безобразное жертвоприношение (Su): Когда фанатик черного пламени достигает 10-го уровня, любое существо, убитое его смертельной атакой или атакой крадучись, немедленно поглощается несвятым огнем - единственный способ восстановить жизнь убитого этим способом - использовать *истинное восстановление*, тщательно сформулированное заклинание *желания*, сопровождаемое *восстановлением* или *чудом*.

ТАБЛИЦА 2-3: ФАНАТИК ЧЕРНОГО ПЛАМЕНИ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+2	+2	Смертельная атака, рьяное сердце	—
2-й	+1	+0	+3	+3	Использование яда	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
3-й	+2	+1	+3	+3	Атака крадучись +1d6	—
4-й	+3	+1	+4	+4	—	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
5-й	+3	+1	+4	+4	<i>Роковой шаг</i>	—
6-й	+4	+2	+5	+5	Атака крадучись +2d6	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
7-й	+5	+2	+5	+5	Священное пламя	—
8-й	+6	+2	+6	+6	—	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
9-й	+6	+3	+6	+6	Атака крадучись +3d6	—
10-й	+7	+3	+7	+7	Безобразное жертвоприношение	+1 уровень существующего божественного колдовского класса

Дуртан (Durthan)

Дуртан - орден злых заклинателей, проявляющих темных духов Рашемена. Они используют свои силы, чтобы наказать своих врагов и тех, кто оскорбил духов. Дуртан стремятся вырвать управление своей домашней землей у Веедм Рашемена и править ей железной рукой, вымучивая тайны из своих врагов и используя эти знания, чтобы расширить силу Рашемена. Подобно таковым хатран, способности дуртан выше, чем у других заклинателей их уровня, пока они находятся в пределах границ Рашемена.

Все дуртан квалифицированы в некоторой форме тайной магии. Некоторые приходят из рядов хатран, но большинство всегда работали против Веедм. Дуртан жадны до власти, даже среди других дуртан, и делятся заклинаниями, только если получатель достаточно полезен. Подобно хатран, дуртан обычно носят маски, но только чтобы их принимали за Веедм.

Дуртан работают вместе, хотя и закрывают свои личности масками. Вне своих домов дуртаны убивают по найму или шпионят за врагами, следят за женщинами-рашеми, которые могут быть обращены на их сторону, и работают по возвращению рашеми заклинаний и магических изделий. В пределах Рашемена они делают все это, а также составляют заговоры против иерархии хатран, посылают рассерженных духов наказать небрежных, и контролируют светских правителей. Индивидуальные дуртан работают по элементам этих планов или преследуют собственные цели, обычно с помощью доверенных миньонов и невзирая на духов, которые могут ограничить их волю.

Также как павшие паладины могут "менять" уровни паладина на уровни черного стража, хатран, принимающие философию дуртан, могут менять уровни хатран на уровни дуртан. Поскольку большинство этих бывших хатран больше не выполняют требования престиж-класса хатран (обычно из-за мировоззрения), эта замена позволяет новой дуртан восстановить большинство способностей, которые она иначе потеряла бы. Умные дуртан используют возможность этого преобразования, чтобы поколебать потенциальных новичков-хатран на свою сторону.

Hit Die: d4

Требования

Чтобы квалифицироваться на дуртан, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Род: Женщина.

Мировоззрение: Любое недоброе.

Умения: Улучшенное Контрзаклинание (FRCS), Железная Воля, любое метамагическое умение.

Колдовство: Способность читать тайные и божественные заклинания 2-го уровня.

Специальный: Персонаж должен быть квалифицирован для выбора региональных умений Рашемена (Рашемен - его домашний регион, или он имеет 2 разряда в Знании [местный — Рашемен]).

Навыки класса

Навыки класса дуртан (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Маскировка (Харизма), Запугивание (Харизма), Знание (все навыки, принятые индивидуально) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Плавание (Сила), Колдовство (Интеллект) и Выживание (Мудрость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса дуртан.

Мастерство оружия и доспехов: Дуртан не получают никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехом.

Заклинания в день / Известные заклинания: На каждом уровне дуртан персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто она также получила уровень в колдовском классе, к которому она принадлежала перед добавлением уровней престиж-класса. Она не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж этого класса (улучшенный шанс изгнания или разрушения нежити, метамагическое умение или умение создания предмета и так далее). Это по существу означает, что она добавляет уровень дуртан к уровню любого колдовского класса, который персонаж имеет, и затем определяет заклинания в день и уровень заклинателя соответственно. Если персонаж имел более одного колдовского класса перед тем, как стать дуртан, игрок должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень дуртан с целью определения заклинаний в день.

Персонаж, преобразовавший уровни хатран в уровни дуртан, сохраняет те же распределения увеличения уровня заклинателя среди уровней тайного и божественного заклинателя (другими словами, она не переназначает увеличения при преобразовании уровней таким способом).

Дуртан также имеют короткий список заклинаний. Эта заклинания - тайные и должны быть приобретены как любое другое тайное заклинание. Они используют ячейки заклинаний соответствующего уровня в тайном колдовском классе дуртан.

Список заклинаний дуртан

3-й уровень — *призыв молнии*.

4-й уровень — *контроль ветров*.

5-й уровень — *связь с природой*.

6-й уровень — *отогнать лес*.

7-й уровень — *водяная труба* (FRCS).

8-й уровень — *вихрь*.

9-й уровень — *элементный рой*.

Магия места: Дуртан обладают специальной связью с землей Рашемена, которая позволяет им вытягивать силу духов, чтобы читать заклинания без их подготовки. Когда хатран или дуртан используют магию места, она может читать любое тайное или божественное заклинание, известное ей. (Заклинания из списка заклинаний хатран или дуртан могут быть прочитаны как тайные или божественные, как она пожелает).

Закливание магии места использует свободную ячейку заклинания соответствующего типа (тайное или божественное) и уровня. Если заклинатель не имеет открытой ячейки заклинания, она может спонтанно терять подготовленное заклинание соответствующего типа и уровня, чтобы читать свое заклинание магии места. Использование магии места занимает больше времени, чем чтение обычного заклинания; любое заклинание, занимающее 1 стандартное действие для чтения, требует 1 полного раунда с магией места. Заклинания со временем чтения дольше 1 стандартного действия просто добавляют 1 раунд ко времени чтения. Для большего количества информации см. Магию места в Главе 4: Магия и заклинания.

Компаньон-телтор: Начиная с 3-го уровня, дуртан приобретает телтора (см. статью о телторе в Главе 6: Монстры Востока) в качестве существа-компаньона. Телтор должен быть животным с шаблоном телтора. Это существо духа лояльно дуртан, как фамилляр или специальное верховое животное. Оно имеет сверхъестественную связь скорее с ней, чем с определенным местом, и остается здоровым, пока остается в пределах одной мили от дуртан. Телтор имеет количество Hit Dice до уровня класса дуртан (но не полный уровень персонажа); по мере того как дуртан получает уровни, телтор продвигается в Hit Dice как базовое существо. Дуртан может отвергнуть своего телтора в любое время (обычно в области, подходящей для жизни телтора, поскольку даже самые грубые дуртан уважают духов земли). Если ее телтор отвергнут или оставлен, дуртан может приобрести другого телтора через один месяц.

На 7-м уровне дуртан получает второго компаньона-телтора. Каждый телтор может иметь количество Hit Dice, равное уровню класса дуртан (или меньше), и повышают Hit Dice с получением уровней.

Сопrotивление холоду (Ex): На 4-м и 6-м уровнях дуртан становится все более и более стойкой к холоду, получая сопротивление холоду величиной, показанной в таблице.

Иммунитет к холоду (Ex): На 9-м уровне дуртан становится полностью иммунной к холодному урону.

Несущая холод (Su): На 10-м уровне дуртан может призывать первобытный холод зимы, ежегодно накрывающей Рашемен, чтобы сделать свои заклинания более трудными для сопротивления. DC спасбросков для любого заклинания, которое она читает с описателем энергии холода, увеличиваются +2. Это увеличение совокупно с предоставленными умениями Фокус Заклинания или Великий Фокус Заклинания.

ТАБЛИЦА 2-4: ДУРТАН

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день / Известные заклинания
1-й	+0	+0	+0	+2	Магия места	+1 уровень существующего колдовского класса
2-й	+1	+0	+0	+3	—	+1 уровень существующего колдовского класса
3-й	+1	+1	+1	+3	Компаньон-телтор	+1 уровень существующего колдовского класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Сопrotивление холоду 5	+1 уровень существующего колдовского класса
5-й	+2	+1	+1	+4	—	+1 уровень существующего колдовского класса
6-й	+3	+2	+2	+5	Сопrotивление холоду 10	+1 уровень существующего колдовского класса
7-й	+3	+2	+2	+5	Компаньон-телтор	+1 уровень существующего колдовского класса
8-й	+4	+2	+2	+6	—	+1 уровень существующего колдовского класса
9-й	+4	+3	+3	+6	Иммунитет к холоду	+1 уровень существующего колдовского класса
10-й	+5	+3	+3	+7	Несущая холод	+1 уровень существующего колдовского класса

Владыка Юирвуда (Master of the Yuirwood)

Владыки Юирвуда - элитная группа лесников, работающих, чтобы держать древний Юирвуд свободным от злого влияния. Они стремятся остановить отступление этого гордого леса, который когда-то покрывал весь Агларондский полуостров, и в некоторых областях они фактически заново восстановили потерянные земли. Владыки часто используют круги каменных столбов, усеивающие Юирвуд, держа на службе эти *порталы*, чтобы стремительно переноситься из одной части леса в другую. Они могут также активизировать *порталы*, чтобы переходить к отдаленным странам или даже к другим мирам.

Большинство владык Юирвуда начинают как рейнджеры, хотя в их рядах есть и много друидов. Паладины богов природы могут заинтересоваться этим классом, и он иногда привлекает бойцов и бардов. Монахи, жулики, колдуны и волшебники находят, что жизнь владыки Юирвуда — в лесу, всегда в поисках угроз своему здоровью — ред ко удовлетворяет их предпочтениям.

Владыки Юирвуда проводят большинство времени, патрулируя лес, защищая его от незнакомцев, которые могут повредить этому месту (преднамеренно или нет). Они работают вместе с полуэльфами леса и традиционно лояльны правителю Агларонда. Симбул занимает в их сердцах особое место, поскольку она сделала для защиты Юирвуда больше, чем любой из недавних правителей.

Владыки Юирвуда следуют меритократии. Те, кто более низкого уровня, обязаны слушать мудрость тех, кто более высокого уровня. Лидер - никогда не называемый "правителем" - их организации - персона, имеющая большинство уровней владыки Юирвуда.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы квалифицироваться на владыку Юирвуда, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Эльф или полуэльф.

Мировоззрение: Любое незлое.

Навыки: Знание (природа) 5 разрядов, Выживание 10 разрядов.

Умения: Настороженность, Выслеживание.

Специальный: Персонаж должен быть квалифицирован для выбора региональных умений Агларонда или звездного эльфа (это его домашний регион, или он имеет 2 разряда в Знании [местный — Агларонд или звездный эльф]).

Навыки класса

Навыки класса владыки Юирвуда (и ключевая способность для каждого навыка) - Подъем (Сила), Концентрация (Телосложение), Приручение Животного (Харизма), Скрытность (Ловкость), Прыжок (Сила), Знание (природа) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Профессия (Мудрость), Поиск (Интеллект), Колдовство (Интеллект), Обнаружение (Мудрость) и Выживание (Мудрость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 2-5: ВЛАДЫКА ЮИРВУДА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день / Известные заклинания
1-й	+0	+2	+0	+0	Работа круга каменных столбов (Юирвуд)	+1 уровень существующего колдовского класса
2-й	+1	+3	+0	+0	Странная увертливость	+1 уровень существующего колдовского класса
3-й	+2	+3	+1	+1	<i>Проход без следа</i>	+1 уровень существующего колдовского класса
4-й	+3	+4	+1	+1	Работа круга каменных столбов (Фаэрун)	+1 уровень существующего колдовского класса
5-й	+3	+4	+1	+1	Улучшенная странная увертливость	+1 уровень существующего колдовского класса
6-й	+4	+5	+2	+2	<i>Говорить с живыми тнями</i>	+1 уровень существующего колдовского класса
7-й	+5	+5	+2	+2	Работа круга каменных столбов (возвращение)	+1 уровень существующего колдовского класса
8-й	+6	+6	+2	+2	—	+1 уровень существующего колдовского класса
9-й	+6	+6	+3	+3	Лесная грация	+1 уровень существующего колдовского класса
10-й	+7	+7	+3	+3	Работа круга каменных столбов (другие миры)	+1 уровень существующего колдовского класса

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса владыки Юирвуда.

Мастерство оружия и доспехов: Владыки Юирвуда опытни со всем простым и военным оружием, с легкими доспехами и со щитами.

Заклинания в день / Известные заклинания: На каждом уровне владыки Юирвуда персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в колдовском классе, к которому он принадлежал перед добавлением уровня престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж этого класса (улучшенный шанс изгнания или разрушения нежити, метамагическое умение или умение создания предмета и так далее). Это по существу означает, что он добавляет уровень владыки Юирвуда к уровню любого колдовского класса, который персонаж имеет, и затем определяет заклинания в день и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имел более одного колдовского класса перед тем, как стать владыкой Юирвуда, игрок должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень владыки Юирвуда с целью определения заклинаний в день.

Работа круга каменных столбов (Su): Однажды в день на уровень класса владыка Юирвуда может активизировать круги каменных столбов, рассеянные по всему Юирвуду. Эти круги действуют как *порталы* (см. Главу 2: Магия в "Установке Кампании Забытых Царств), перемещая пользователей к любому другому кругу каменных столбов в Юирвуде или к царству звездных эльфов Силдеюр. Владыка Юирвуда может выбирать, к которому кругу каменных столбов он желает путешествовать. Будучи активизированным, *портал* остается открытым 1 полный раунд. В это время любое существо, касающееся одного из каменных столбов, перемещается к месту, выбранному владыкой Юирвуда.

На 4-м уровне владыка Юирвуда может использовать *портал* круга каменных столбов Юирвуда, чтобы переместиться к любому кругу стоящих камней в любой лесистой области Фаэруна, независимо от того, являются ли камни места назначения *портальной* станцией, хотя он должен иметь знание о месте назначения, которого он пытается достичь.

На 7-м уровне персонаж может использовать эту способность для возвращения к кругу каменных столбов в Юирвуде от круга стоячих камней в лесистой области где-либо на Фаэруне, независимо от того, является ли оригинальный круг *портальной* станцией или нет. В действительности владыка может создавать односторонний *портал*, который продолжается 1 раунд, из любого подходящего места, пока место назначения - круг каменных столбов в Юирвуде.

На 10-м уровне владыка Юирвуда может использовать круг каменных столбов, для транспортировки к кольцу каменных столбов в любой лесистой области в другом мире, хотя он должен иметь знание о месте назначения, которое он пытается

достичь. Он может возвращаться в Юирвуд от круга каменных столбов в другом мире, независимо от того, является ли оригинальный круг *портальной станцией* или нет.

Странная увертливость (Ex): Начиная со 2 -го уровня, владыка Юирвуда получает странную увертливость, как способность жулика, сохраняя свой бонус Ловкости к АС, даже когда застигнут врасплох. На 5-м уровне он получает способность улучшенной странной увертливости и не может быть замкнут, кроме как жуликом минимум на четыре уровня выше. Если владыка Юирвуда имеет другой класс, предоставляющий способность странной увертливости, он получает вместо этого улучшенную странную увертливость.

Проход без следа (Sp): На 3-м уровне владыка Юирвуда может использовать *проход без следа* однажды в день, воздействуя на одно существо на уровень класса.

Говорить с животными (Sp): На 6-м уровне владыка Юирвуда может использовать *говорить с животными* по желанию.

Лесная грация (Ex): На 9-м уровне владыка Юирвуда применяет свой модификатор Харизмы (если положителен) как бонус на все спасброски.

Связывающий демонов Нар (Nar Demonbinder)

Мастер черного искусства призывания демонов, связывающий демонов Нар хранит злоешие традиции старой Империи Нарфелл. Более тысячи лет назад колдовская земля Нарфелл стали могущественной пр помощи своих безобразных магов и жестоких лордов-священников. Хотя отношения Нарфелла с демонами внесли вклад в его возможное крушение, тайны старых знаний Нара все еще притягивают недобросовестных заклинателей, которые разграбляют захороненные хранилища давно исчезнувшей страны в поисках знаний и силы, а также более принципиальных исследователей, преследующих эти запретные знания, чтобы бороться против демонов.

Связывающие демонов Нары - чаще всего клерики, колдуны или волшебники. Барды и друиды не имеют доступа к заклинаниям, необходимым для вызова и командования извергскими существами, и престиж-класс просто требует для квалификации высокую способность колдовства.

Hit Die: d6

Требования

Чтобы квалифицироваться на связывающего демонов Нара, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Навыки: Запугивание 5 разрядов, Знание (планы) 10 разрядов, Чувство Мотива 2 разряда. **Умения:** Железная Воля, Фокус Заклинания (призывание).

Колдовство: Способность читать тайные или божественные заклинания 4-го уровня, знание по крайней мере одного заклинания *вызова монстра*.

Языки: Абиссал.

Навыки класса

Навыки класса связывающего демонов Нара (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Расшифровка Записи (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Запугивание (Харизма), Знание (тайны, планы) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Чувство Мотива (Мудрость) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса связывающего демонов Нара.

Мастерство оружия и доспехов: Связывающие демонов Нары не получают никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехом.

Заклинания в день: Начиная с 1-го уровня, связывающий демонов Нар получает способность читать небольшое количество тайных заклинаний. Он получает тайные заклинания в день согласно Таблице 2-6. Он должен изучать и выбирать свои заклинания из списка заклинания связывающего демонов Нара, ниже. Уровень заклинателя персонажа равен его уровню связывающего демонов Нара плюс его уровни еще в одном колдовском классе на его выбор. Чтобы читать заклинание, связывающий демонов должен иметь показатель Харизмы по крайней мере 10 + уровень заклинания. Заклинания связывающего демонов основаны на Харизме, и спасброски против его заклинаний имеют DC 10 + уровень заклинания + модификатор Харизмы связывающего демонов. Связывающие демонов Нары готовят и читают свои заклинания связывающего демонов как колдуны, как показано ниже.

Известные заклинания связывающего демонов Нара

Уровень	4-й	5-й	6-й	7-й	8-й
1-й	3	1	—	—	—
2-й	4	2	—	—	—
3-й	4	2	1	—	—
4-й	4	3	2	—	—
5-й	4	3	2	1	—
6-й	4	4	3	2	—
7-й	4	4	3	2	1

Извергский фамильяр: Связывающий демонов Нар может призывать извергского фамильяра. Выполнение этого занимает один день и исчерпывает магические материалы стоимостью 100 гр. Связывающий демонов может выбирать импа или

квазита в качестве фамильяра, как если бы он знал умение Улучшенный Фамильяр и был тайным заклинателем соответствующего уровня. Извергский фамильяр магически связан со своим владельцем, как и нормальный фамильяр. Импы или квазиты используют основную статистику существ своего вида, как дано в "Руководстве Монстров", со следующими исключениями. (Если иначе не заявлено, для всех способностей извергского фамильяра, зависящих от уровня владельца, считается только уровни колдуна/волшебника и уровни связывающего демонов Нара, которые складываются с целью определения способностей фамильяра).

Очки жизни: Половина общего количества владельца или нормальное общее количество извергского фамильяра, смотря что выше.

Атаки: Используйте базовый бонус атаки владельца или извергского фамильяра, смотря какой лучше. Используйте модификатор Ловкости или Силы фамильяра, смотря какой выше, для получения бонуса рукопашной атаки фамильяра невооруженными атаками. Урон равен таковому нормального существа этого вида.

Специальные атаки: Извергский фамильяр имеет все специальные атаки своего вида.

Специальные качества: Извергский фамильяр имеет все специальные качества своего вида.

Спасброски: Извергский фамильяр использует базовые бонусы спасбросков владельца, если они лучше его собственных. Фамильяр использует свои модификаторы показателей способностей на спасброски и не получает других бонусов, которые имеет связывающий демонов Нар (как от магических изделий или умений).

Навыки: Используйте нормальные разряды навыков для существ этого вида, измененные собственными модификаторами показателей способностей извергского фамильяра

Специальные способности фамильяра: Используйте таблицу 3-19: Специальные способности фамильяров в "Руководстве Игрока", чтобы определить дополнительные способности, как для нормального фамильяра. Персонаж может добавлять любые уровни колдуна и/или волшебника своим уровням класса связывающего демонов Нара с целью определения специальных способностей своего извергского фамильяра.

Неблагоприятное чтение (Ex): Связывающий демонов Нар знает, как использовать заклинания, отклоняющие атаки аутсайдеров, независимо от мировоззрения. Когда связывающий демонов Нар читает одно из заклинаний из списка ниже, он может выбирать вместо этого один из перечисленных эффектов.

Магический круг против добра может быть прочитан как *магический круг против зла*, *магический круг против хаоса* или *магический круг против закона*.

Рассеять добро может быть прочитано как *рассеять хаос*, *рассеять зло* или *рассеять закон*.

Богохульство может быть прочитано как диктум, святое слово, или • слово хаоса.

Безобразная аура может быть брошена как святая аура, плащ хаоса, или щит закона.

Железный знак: При достижении 2-го уровня связывающий демонов Нар изучает, как вылепить специальный символ, известный как железный знак. Создание символа требует трех дней и 1,000 гр в магических материалах. Железный знак размером с большой амулет. Связывающий демонов может использовать его одним из двух способов:

Диаграмма призыва: Железный знак функционирует как диаграмма призыва (см. Призывание в Школах магии в Главе 10: Магия "Руководства Игрока"), объединяя *магический круг* с *якорем измерений*. Связывающий демонов нуждается лишь в установке символа на подходящей поверхности, и нет необходимости проверки Колдовства для начертания диаграммы. Существо, удерживаемое железным знаком, должно оставаться в пределах 5 футов от него, и в остальном ведет себя как в соответствующей диаграмме призыва.

Железный знак может удерживать призываемое существо до одного дня на уровень заклинателя персонажа, создавшего его. В отличие от нормальной диаграммы призыва, железный знак не может быть нарушен, если кто-либо физически не удалит символ с места, куда он был помещен (естественно, вызываемое существо не может нарушить символ непосредственно или косвенно).

Ловушка демонов: Как полнораундовое действие связывающий демонов может устанавливать символ на подходящей поверхности и пытаться загнать свободного аутайдера в пределах 30 футов от символа в свою эффективную диаграмму призыва (спасбросок Воли - отменяет, DC 10 + уровень связывающего демонов Нара + модификатор Харизмы связывающей демонов Нара). Субъект имеет право на сопротивление заклинаниям. Если существо проваливает спасбросок, оно переносится в квадрат на его выбор в пределах 5 футов от железного знака, и ловится так же, как если бы связывающий демонов призвал бы его в диаграмму призыва.

Когда пойманное существо покидает железный знак (потому что было освобождено связывающим демонов, убежало само или продолжительность диаграммы призыва окончилась), символ рассыпается в порошок и разрушается.

Мастер призывания (Ex): На 3-м уровне связывающий демонов Нар получает +4 бонус по противопоставленным проверкам Харизмы, чтобы заманить в ловушку или заставить существа быть призванными через любое заклинание *планарного связывания*.

Медный знак: При достижении 4-го уровня связывающий демонов Нар изучает, как вылепить медный знак. Он работает в точности подобно железному знаку, за исключением того, что вызываемое существо не может использовать свое сопротивление заклинаниям, чтобы попытаться убежать из диаграммы призыва или сопротивляться поимке в ловушке демонов. Создание медного знака требует пяти дней и расхода материалов, стоящих 1,000 гр.

Инфернальная уверенность (Ex): Из-за своего долгого изучения демонов, дьяволов и подобных существ, связывающий демонов Нар 5-го уровня получает +4 бонус на проверки проникновения заклинаний против любого аутайдера.

Серебряный знак: По достижении 6-го уровня связывающий демонов Нар изучает, как вылепить серебряный знак. Он работает точно так же, как и медный знак, кроме того, что DC проверки Харизмы для убежания вызываемого существа увеличивается до +5, и ни одна из его атак или способностей не может выйти за пределы 5 футов от символа. Изготовление серебряного знака требует семи дней и расхода 5,000 гр на материалы.

Мрачная энергия (Ex): При достижении 7-го уровня, когда связывающий демонов Нар читает заклинание, которое наносит урон, половина наносимого урона идет непосредственно из инфернальной силы и поэтому не уменьшается сопротивлением типу энергии. В случае *пламенного удара* весь урон заклинания получается из инфернальной силы и не подвержен сопротивлению огню (хотя цели все же позволено сопротивление заклинаниям и спасброски).

ТАБЛИЦА 2-6: СВЯЗЫВАЮЩИЙ ДЕМОНОВ НАР

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день				
						4й	5й	6й	7й	8й
1-й	+0	+0	+0	+2	Извергский фамильяр, неблагоприятное чтение	2	1	—	—	—
2-й	+1	+0	+0	+3	Железный знак	2	2	—	—	—
3-й	+1	+1	+1	+3	Мастер призывания	3	2	1	—	—
4-й	+2	+1	+1	+4	Медный знак	3	3	2	—	—
5-й	+2	+1	+1	+4	Инфернальная уверенность	3	3	2	1	—
6-й	+3	+2	+2	+5	Серебряный знак	4	3	3	2	—
7-й	+3	+2	+2	+5	Мрачная энергия	4	4	3	1	1

Список заклинания связывающего демонов Нара

Связывающие демонов могут изучать все заклинания из следующего списка.

4-й уровень — *горящая кровь Белтина **, *якорь измерений*, *распускание*, *меньшее планарное связывание*, *магический круг против добра*, *вызов монстра IV*, *стена огня*.

5-й уровень — *рассеять добро*, *пламенный удар*, *сдвиг плана*, *сопротивление заклинаниям*, *вызов монстра V*.

6-й уровень — *изгнание*, *форма изверга **, *великое рассеивание*, *планарное связывание*, *вызов монстра VI*.

7-й уровень — *богохульство*, *огненный шторм*, *вызов монстра VII*.

8-й уровень — *сдирание плоти (FRCS)*, *великое планарное связывание*, *несвятая аура*, *вызов монстра VIII*.

* Новое заклинание, описанное в Главе 4: Заклинания и магия.

Охотник-Нентиар (Nentyar Hunter)

Принесшие присягу защитить великие леса и служащие Нентиарху, правитель друидского Круга Летха, охотники-Нентиары бродят по диким землям Востока, искореняя грязное и злое. Квалифицированные и в стали, и в магии, охотники-Нентиары - находчивые, самостоятельные герои, научившиеся доверять своему собственному суждению, противостоя тем, кто вредит лесу. Охотников-Нентиаров немного, но даже единственный охотник способен достичь великих вещей на службе землям, которые он любит.

Варвары и рейнджеры - самые обычные охотники-Нентиары, поскольку престиж-класс предоставляет доступ к мощной магии лесов в дополнение к их боевым навыкам. Друиды меньше тянутся к классу, так как многие из заклинаний охотника-Нентиара - заклинания друидов, и охотники-Нентиары приносят присягу защищать друидов и исполнять их указы. Бойцы и жулики, предпочитающие навыки диких мест, иногда становятся охотниками-Нентиарами, но клерики, колдуны и волшебники нечасто выбирают этот путь.

Большинство охотников-Нентиаров - люди, эльфы или володни.

Hit Die: d6

Требования

Чтобы квалифицироваться на охотника-Нентиара, персонаж должен выполнять все следующие критерии. **Мировоззрение:** Любое незлое.

Навыки: Поиск 4 разряда, Обнаружение 8 разрядов, Выживание 8 разрядов.

Умения: Настороженность, Боевое Колдовство, Выслеживание

Специальный: Персонаж персонаж должен быть квалифицирован для выбора региональных умений Великой Долины (Великая Долина - его домашний регион, или он имеет 2 разряда в Знании [местный — Великая Долина]).

Навыки класса

Навыки класса охотника-Нентиара (и ключевая способность для каждого навыка) - Баланс (Ловкость), Подъем (Сила), Ремесло (Интеллект), Концентрация (Телосложение), Приручение Животного (Харизма), Скрытность (Ловкость), Прыжок (Сила), Знание (природа) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Профессия (Мудрость), Поиск (Интеллект), Чувство Мотива (Мудрость), Обнаружение (Мудрость), Выживание (Мудрость) и Плавание (Сила). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса охотника-Нентиара.

Мастерство оружия и доспехов: Охотник-Нентиар опытен со всем простым и военным оружием и с легкими доспехами, но не со щитами.

Заклинания в день: Начиная с 1-го уровня, охотник-Нентиар получает способность читать небольшое количество божественных заклинаний. Он получает божественные заклинания в день согласно Таблице 2-7. Он должен выбирать свои заклинания из списка заклинаний охотника-Нентиара, ниже. Уровень заклинателя персонажа равен ее уровню охотника-Нентиара плюс его уровни клерика или друида (или половина его уровней рейнджера). Чтобы читать заклинание, охотник должен иметь показатель Мудрости по крайней мере 10 + уровень заклинания. Бонусные заклинания охотника-Нентиара основаны на Мудрости, и спасброски против его заклинаний имеют DC 10 + уровень заклинания + модификатор Мудрости охотника. Охотники-Нентиары готовят и читают свои заклинания охотника как друиды.

Шаг лесистой местности (Ex): Охотник-Нентиар может двигаться через любой вид подлеска (типа естественных шипов, колючих кустарников, заросших областей и подобного ландшафта) со своей нормальной скоростью без того, чтобы

получать урон или переносить другие ухудшения. Однако шипы, колючие кустарники и заросшие области, управляемые магически для препятствования нормальному движению, все же затрагивают его.

Быстрый шпион (Ex): На 2-м уровне охотник-Нентиар получает способность двигаться с нормальной скоростью, идя по следу, не получая нормального -5 штрафа.

Стремительность оленя (Su): На 3-м уровне скорость охотника-Нентиара увеличивается на +10 футов, когда он не носит доспеха или легкий доспех и не несет тяжелого груза.

Глаза ястреба (Ex): Охотник-Нентиар развивает сверхъестественно острое видение и получает +4 бонус по всем проверкам Обнаружения на 4-м уровне.

Сердце льва (Su). На 5-м уровне охотник-Нентиар становится иммунным к страху, магическому или нет. В отличие от ауры храбрости паладина, это дает никакого специального сопротивления страху его союзникам.

ТАБЛИЦА 2-7: ОХОТНИК-НЕНТИАР

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день				
						1й	2й	3й	4й	5й
1-й	+0	+2	+2	+0	Шаг лесистой местности	2	—	—	—	—
2-й	+1	+3	+3	+0	Быстрый шпион	2	1	—	—	—
3-й	+2	+3	+3	+1	Стремительность оленя	3	2	1	—	—
4-й	+3	+4	+4	+1	Глаза ястреба	3	2	2	1	—
5-й	+3	+4	+4	+1	Сердце льва	3	3	2	2	1

Список заклинаний охотника-Нентиара

Охотники-Нентиары имеют доступ ко всем заклинаниям из следующего списка:

1-й уровень — *кожа-кора, лечение легких ран, обнаружение магии, обнаружение яда, запутывание, прыжок, свет, проход без следа, магическая ракета, силок, говорить с животными, истинный удар.*

2-й уровень — *опалитель Аганназара (FRCS), пятно, лечение умеренных ран, порыв ветра, лунный луч (FRCS), нейтрализовать яд, удалить болезнь, сопротивление элементам, говорить с растениями, свобода формы.*

3-й уровень — *лечение серьезных ран, свобода движения, зеленый огонь *, невидимость, острый край, лунный клинок (FRCS), подавление, видеть невидимость, стена ветра.*

4-й уровень — *сломать зачарование, связь с природой, контроль ветров, силовой шар *, великое магическое оружие, шаг дерева, стена шипов.*

5-й уровень — *найти путь, пламенный удар, круг излечения, лунный путь (FRCS), праведная мощь.*

* Новое заклинание, описанное в Главе 4: Заклинания и магия.

Роматарский боевой маг (Raumathari Battlemage)

Враги древнего Нарфелла, Роматарские колдуны древности, были ужасно мощными воплощающими, заклинания которых могли рассеять демонические армии, как солому на ветру. Немногие из еще живущих магов изучили знания Роматара, но те, кто сделали это одни из опаснейших мужчин и женщин Фаэруна. Использующие меч и заклинания с бесстрашной храбростью и смертельной силой, горстка Роматарских боевых магов, оставшихся в мире, включает одинокие и малоизвестные ордена авантюристов, исследователей и ищущих сражений наемников.

Hit Die: d4

Требования

Чтобы квалифицироваться на Роматарского боевого мага, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Умения: Боевое Колдовство, Мастерство Экзотическое Оружия (полуторный меч), любое метамагическое умение.

Колдовство: Способность читать тайные заклинания 3-го уровня и знание по крайней мере четырех заклинаний воплощения.

Языки: Способность читать написанное на Роушоме и Имаскарском. (Это в общем требует навыка Говорить на Языке для каждого из мертвых языков).

Мастерство: Опытность с военным оружием.

Специальный: Персонаж должен найти наставника, уже имеющего уровни Роматарского боевого мага, и провести по крайней мере десять дней, обучаясь в компании наставника. За это время изучения и наставник, и студент должны проводить по крайней мере 8 часов в день для обучения.

Навыки класса

Навыки класса Роматарского боевого мага (и ключевая способность для каждого навыка) - Ремесло (Интеллект), Концентрация (Телосложение), Расшифровка Записи (Интеллект), Знание (тайны, история) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Поездка (Ловкость), Колдовство (Интеллект) и Использование Магического Устройства (Харизма). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса Роматарского боевого мага.

Мастерство оружия и доспехов: Роматарские боевые маги не получают никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехом.

Заклинания в день / Известные заклинания: На каждом уровне Роматарского боевого мага (кроме 5-го) персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в колдовском классе, к которому он принадлежал перед добавлением уровней престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж этого класса (улучшенный шанс изгнания или разрушения нежити, метамагическое умение или умение создания предмета и так далее). Это по существу означает, что он добавляет уровень Роматарского боевого мага к уровню любого колдовского класса, который персонаж имеет, и затем определяет заклинания в день и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имел более одного колдовского класса перед тем, как стать Роматарским боевым магом, игрок должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень Роматарского боевого мага с целью определения заклинаний в день.

Меч-фокус (Su): Роматарский боевой маг может исполнять специальный обряд, чтобы сделать отдельный меч фокусом для своих заклинаний. Меч-фокус может тогда заменять любой материальный компонент стоимостью менее 50 gp при чтении заклинаний боевого мага. Меч не используется и не повреждается использованием в качестве фокуса, хотя он должен быть в руке, которую нужно таким образом использовать. Роматарский боевой маг получает +1 уровень заклинателя при наложении любого заклинания через свой меч-фокус.

Обряд создания меча-фокуса требует трех дней и 1,000 gp в магических материалах, а также оружие мастерской работы. Магические мечи могут быть настроены как меч-фокус. Боевой маг может настраивать только один меч одновременно; если он теряет оружие, он должен повторить обряд, чтобы создать новый меч-фокус.

Канал заклинания (Su): Как свободное действие, Роматарский боевой маг может накладывать заклинание через свое рукопашное оружие (обычно меч), когда он атакует им. Он получает бонус атаки, равный уровню заклинания канала, только для этой атаки. Заклинание канала рассчитывается из нормальных ежедневных пределов боевого мага. Максимальный допустимый уровень заклинаний и количество раз в день, которое эта способность может использоваться, увеличиваются, как отмечено ниже.

Заклинание канала	Максимальный уровень заклинания	Количество попыток канала в день
I	1-й	1
II	2-й	2
III	3-й	3
IV	4-й	4

Количество попыток в день строго ограничено - персонаж с каналом заклинаний IV не может использовать свою способность десять раз на заклинания различных уровней.

Заклинания канала нацеливаются на существо, пораженное оружием боевого мага, которое все же получает спасбросок, если заклинание позволяет это. Даже если заклинание может быть нацелено более чем на одно существо, канал его через оружие ограничивает его эффект атакой отдельного противника. Если атака оружия промахивается, заклинание канала тратится впустую. Заклинание для канала должно иметь дальность касания, быть эффектом луча (когда луч воздействует только на атакованное существо), или определять существо как цель. Например, сон не подходит, поскольку не затрагивает "целевое существо".

Боевое заклинание (Su): Как свободное действие, Роматарский боевой маг может применять отдельное метамагическое умение к заклинанию во время его чтения. В отличие от использования метамагических умений бардом или колдуном, это не затрагивает время чтения заклинания. На 2-м уровне боевой маг может использовать эту способность однажды в день и применять умение Тихое Заклинание к боевому заклинанию, которое он хочет читать.

На 4-м уровне боевой маг получает второе боевое заклинание в день, который он может сделать неподвижным согласно умению Неподвижное Заклинание.

На 6-м уровне боевой маг получает третье боевое заклинание в день, которое он может усилить согласно умению Усиление Заклинания.

На 8-м уровне боевой маг получает четвертое боевое заклинание в день, которое он может ускорить согласно умению Ускорение Заклинания.

На 10-м уровне боевой маг получает пятое боевое заклинание в день, которое он может максимизировать согласно умению Максимизирование Заклинания.

Возвышенный меч (Su): На 5-м уровне DC спасбросков любого заклинания, наложенного через меч-фокус Роматарского боевого мага, увеличиваются на 1.

ТАБЛИЦА 2-8: РОМАТАРСКИЙ БОЕВОЙ МАГ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день / Известные заклинания
1-й	+0	+0	+0	+2	Меч-фокус, канал заклинания I	+1 уровень существующего колдовского класса
2-й	+1	+0	+0	+3	Боевое заклинание (тихое)	+1 уровень существующего колдовского класса
3-й	+2	+1	+1	+3	Канал заклинания II	+1 уровень существующего колдовского класса
4-й	+3	+1	+1	+4	Боевое заклинание (неподвижное)	+1 уровень существующего колдовского класса
5-й	+3	+1	+1	+4	Возвышенный меч	—
6-й	+4	+2	+2	+5	Боевое заклинание (усиленное)	+1 уровень существующего колдовского класса
7-й	+5	+2	+2	+5	Канал заклинания III	+1 уровень существующего колдовского класса
8-й	+6	+2	+2	+6	Боевое заклинание (ускоренное)	+1 уровень существующего колдовского класса
9-й	+6	+3	+3	+6	Канал заклинания IV	+1 уровень существующего колдовского класса
10-й	+7	+3	+3	+7	боевое заклинание	+1 уровень существующего

Иссеченный рунами берсерк (Runescarred Berserker)

Смертоносные варвары, кто высекающие на своей плоти магические руны, иссеченные рунами берсерки - одни из многих защитников Рашемена. Они - телохранители, лояльные хатран земли, и готовы обрушить шторм военной ярости при единственном слове лобой из Веды. Многие иссеченные рунами берсерки связывают себя с отдельной Веды и защищают ее всю жизнь, но другие становятся вождями лож берсерков или принимают простое существование блуждающих защитников народа рашеми. Слово Веды - закон в Рашемене, но иссеченные рунами берсерки имеют почти сопоставимый авторитет в некоторых из районов земли.

Все иссеченные рунами берсерки имеют по крайней мере некоторый опыт как варвары, так как способность бушевать - требование престиж-класса. Персонажи с некоторым обучением бойца, рейнджера и жулика также обычны в рядах иссеченных рунами. Заклинатели редко выбирают этот путь, потому что общество рашеми определяет для них другие роли. Монахи и паладины имеют противоположные требования мировоззрения, и только персонажи, отказавшиеся от одного из этих классов, могут стать берсерками.

Hit Die: d10

Требования

Чтобы квалифицироваться на иссеченного рунами берсерка, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Базовый бонус атаки: +7.

Навыки: Ремесло (рубцевание) 5 разрядов, Запугивание 5 разрядов, Чувство Мотива 2 разряда.

Умения: Железная Воля, Выживший (TRCS), по крайней мере одно умение ложи берсерков из Главы 3: Регионы и умения.

Специальный: Персонаж должен быть способен бушевать по крайней мере однажды в день (как способность класс варвара) и должен быть членом ложи берсерков. (Для большей информации о ложах берсерков см. Главу 10: Рашемен) Также персонаж должен быть квалифицирован для выбора региональных умений Рашемена (Рашемен - его домашний регион, или он имеет 2 разряда в Знании [местный — Рашемен]).

Навыки класса

Навыки класса иссеченного рунами берсерка (и ключевая способность для каждого навыка) -

Подъем (Сила), Ремесло (Интеллект), Приручение Животного (Харизма), Запугивание (Харизма), Прыжок (Сила), Слушание (Мудрость), Поездка (Ловкость), Чувство Мотива (Мудрость), Выживание (Мудрость) и Плавание, (Сила). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса иссеченного рунами берсерка.

Мастерство оружия и доспехов: Иссеченные рунами берсерки не получают никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехом.

Написание руношрама (Sp): На 1-м уровне иссеченный рунами берсерк учится вырезать руношрамы на своей собственной коже. Руношрамы - средство для хранения заклинаний, во многом подобные свиткам. Берсерк знает только ограниченное число заклинаний для наполнения ими руношрамов, выбираемых из списка заклинаний иссеченного рунами берсерка, ниже. Для изучения руношрамового заклинания берсерк должен иметь показатель Мудрости по крайней мере 10 + уровень заклинания. Иссеченной рунами берсерк может читать заклинания, только прививая их как руношрамы; он не имеет никакой другой колдовской способности и не может использовать магические изделия завершения заклинания или переключения заклинания, основанные на заклинаниях из этого списка.

Написание руношрама занимает 1 час, расходуя материалы, равные 5 гр x уровень заклинания x уровень заклинателя, и расходуя XP, равные 1/25 потраченных гр. Персонаж может выставлять уровень заклинателя руношрама в пределах от минимального уровня класса, необходимого для знания рун, до своего уровня класса иссеченного рунами берсерка. Она может писать руношрам только на своем собственном теле. Действие написания руношрама болезненно и наносит 1d6 пунктов урона на уровень заклинания по окончании написания. (Берсерк свободно может излечить этот урон любыми нормальными средствами позже — руношрам остается, пока не активизирован).

Иссеченный рунами берсерк может нести не более семи руношрамов в любой момент времени: два на груди, два на верхних конечностях, два на нижних конечностях и одну на лице. Руношрамы бездействуют, пока не активизированы, и не могут быть рассеяны (хотя они могут быть подавлены). Руношрамы рассматриваются как божественные заклинания, хотя берсерк не готовит или читает их активно. DC спасбросков, если необходимы, равны 10 + уровень заклинания + модификатор показателя Мудрости берсерка. Чтобы активизировать руношрам, персонаж должен взять стандартное действие и коснуться руны. Все заклинания руношрамов нацеливаются только на иссеченного рунами берсерка или предметы в его владении, даже если размеченное заклинание может обычно накладываться на другой предмет.

После активации магия руношрама разряжается и руна исчезает, оставляя лишь слабый контур. Как правило, кожа берсерка испещрена множеством старых разряженных руношрамов.

Дополнительная ярость (Ex): Иссеченный рунами берсерк получает дополнительные ежедневные использования способности варварской ярости. На 2-м уровне он получает одну дополнительную ярость в день, на 5-м уровне, она получает вторую дополнительную ярость и на 9-м уровне, она получает третью дополнительную ярость. Например, варвар 8 / берсерк 5 может бушевать три раза в день от своих варварских уровней плюс еще два раза от уровней иссеченного рунами берсерка, при общем количестве - пять яростей в день.

Ритуальное рубцевание (Ex): Из-за частого уродования своей кожи иссеченный рунами берсерк получает +1 естественный бонус доспеха к AC на 3-м уровне. Он увеличивается до +2 на 6-м уровне и до +3 на 9-м уровне.

Морозное отродье (S u): Невосприимчивый к ожесточенному холоду зим Рашемена, иссеченный рунами берсерк получает сопротивление холоду 5.

Уменьшение урона (Ех): Начиная с 4-го уровня, иссеченный рунами берсерк получает способность не воспринимать некоторое количество урона от каждого удара или атаки. Вычитайте 1 от урона, получаемого берсерком, каждый раз, когда он получает урон от оружия или естественной атаки. На 7-м уровне и на 10-м уровне это уменьшение урона увеличивается до 2 и затем до 3. Это накладывается (не складывается) на уменьшение урона от любой другой особенности класса.

Великая ярость: Начиная с 8-го уровня, бонусы ярости иссеченного рунами берсерка становятся +6 к Силе, +6 к Телосложению и +3 бонус морали на спасброски Воли. Штраф к АС остается -2.

ТАБЛИЦА 2-9: ИССЕЧЕННЫЙ РУНАМИ БЕРСЕРК

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день				
						1й	2й	3й	4й	5й
1-й	+1	+2	+0	+0	<i>Написание руношрама</i>	1	—	—	—	—
2-й	+2	+3	+0	+0	<i>Дополнительная ярость</i>	2	—	—	—	—
3-й	+3	+3	+1	+1	<i>Ритуальное рубцевание +1</i>	2	1	—	—	—
4-й	+4	+4	+1	+1	<i>Морозное отродье, уменьшение урона 1/-</i>	3	2	—	—	—
5-й	+5	+4	+1	+1	<i>Дополнительная ярость</i>	3	2	1	—	—
6-й	+6	+5	+2	+2	<i>Ритуальное рубцевание +2</i>	3	3	2	1	—
7-й	+7	+5	+2	+2	<i>Уменьшение урона 2/-</i>	4	3	2	1	—
8-й	+8	+6	+2	+2	<i>Великая ярость</i>	4	3	3	2	—
9-й	+9	+6	+3	+3	<i>Дополнительная ярость, ритуальное рубцевание +3</i>	4	4	3	2	1
10-й	+10	+7	+3	+3	<i>Уменьшение урона 3/-</i>	4	4	3	3	2

Список заклинаний иссеченного рунами берсерка

Иссеченные рунами берсерки должны выбирать свои известные руношрамовые заклинания из следующего списка.

1-й уровень — *лечение умеренных раны, божественное покровительство, видение при слабом освещении**, *защита от хаоса/зла/добра/закона, сопротивление элементам, видеть невидимость, истинный удар.*

2-й уровень — *сила быка, лечение серьезных раны, темновидение, выносливость, невидимость, острый край, защита от элементов.*

3-й уровень — *воздушная прогулка, лечение критических ран, оберег смерти, божественная сила, свобода движения, великое магическое оружие, спешка.*

4-й уровень — *улучшенная невидимость, нейтрализовать яд, восстановление, праведная мощь, иммунитет к заклинаниям, каменная кожа.*

5-й уровень — *антимагическое поле, дверь измерений, исцеление, полиморф себя, сопротивление заклинаниям.*

* Новое заклинание, описанное в Главе 4: Магия и заклинания.

Ученик Шу (Shou Disciple)

Ученики Шу - военные искусники, изучившие или наблюдавшие за монахами Кара-Тура и стремящиеся подражать их стилю. Сосредотачиваясь больше на военных аспектах обучения монахов, они жертвуют просвещением и сверхъестественными способностями истинных отшельников. Ученики Шу бьются с военными оружием и часто носят доспехи, что сразу же отличает их от монахов.

Для бойцов и жуликов наиболее вероятно стать учениками Шу, хотя некоторые барды изучают военные искусства Кара-Тура, чтобы улучшить свои боевые способности. Клерики атлетических божеств также могут обучаться в этой манере, и некоторые из истинных монахов становятся учениками Шу, чтобы максимизировать свои навыки с оружием за счет некоторых сверхъестественных способностей. Варвары обычно предпочитают другие методы для выведения своих противников из строя, большинство друидов следуют более духовным путем, а колдуны и волшебники предпочитают проводить время, развивая свою магию, так что члены этих классов редко становятся учениками Шу.

Ученики Шу работают в одиночку или вместе. Одиночки - обычно странники типа путешествующих монахов, ищущие мудрости или достойных противников. В группах - обычно члены одной и той же банды или школы учения. Ученики Шу часто удаляются в собственные академии, преподавая эти Кара-Турские военные искусства тем, кто желает учиться.

Hit Die: d10

Требования

Чтобы квалифицироваться на ученика Шу, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Базовый бонус атаки: +3.

Базовый спасбросок Рефлексов: +2.

Навыки: Баланс 4 разряда, Прыжок 8 разрядов, Кувырок 4 разряда.

Умения: Увертливость, Улучшенный Невооруженный Удар, Фокус Оружия (невооруженный удар)

Специальный: Персонаж должен быть квалифицирован для выбора региональных умений экспатрианта Шу или Теска (это его домашний регион, или он имеет 2 разряда в Знании [местный — экспатриант Шу или Теск]).

Навыки класса

Навыки класса ученика Шу (и ключевая способность для каждого навыка) - Баланс (Ловкость), Подъем (Сила), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Искусство Побега (Ловкость), Прыжок (Сила), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Профессия (Мудрость), Обнаружение (Мудрость), Плавание (Сила) и Кувырок (Ловкость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса ученика Шу.

Мастерство оружия и доспехов: Ученики Шу опытни с военными оружием и легкими доспехами, а также со следующим оружием монаха: кама, нунчаку и сянгам. Легкие доспехи не конфликтуют со способностями класса ученика Шу, но и не защищают, как средний или тяжелый доспех. При ношении среднего или тяжелого доспеха или при использовании щита ученик Шу теряет свой классовый бонус увертливости и все способности потока ударов.

Бонус увертливости (Ex): ученики Шу высоко обучены при уклонении от ударов. Когда ученик Шу определяет противника для его умения Увертливости, этот бонус заменяет .normal +1 бонус увертливости к АС против того противника. Условие, которое заставит его терять его бонус Ловкости к АС также заставит его терять этот бонус увертливости.

Невооруженный удар (Ex): Как способность монаха, за исключением того, что ученик Шу наносит невооруженный урон, как показано в Таблице 2-10. Ученик Шу с уровнями в классе монаха может использовать лучший из двух уронов, или он может добавить свои уровни ученика Шу к уровням монаха и использовать невооруженный урон монаха окончательного уровня, если это даст лучший результат.

Военный поток (Ex): На 3-м уровне ученик Шу получает способность использовать для своего потока ударов не только специальное оружие монаха, но и любое легкое рукопашное оружие. На 5-м уровне ученик Шу может использовать любое рукопашное оружие для своего потока ударов.

Бонусное умение: На 2-м и 4-м уровнях ученик Шу получает бонусное умение, которое должно быть выбрано из следующего списка: Боевые Рефлексы, Отклонение Стрел, Выносливость, Экспертиза, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Подсечка, Мобильность, Силовая Атаку, Быстрая Атака, Ловкость с Оружием и Специализация Оружия. Персонаж должен выполнять все предпосылки умения, чтобы выбрать его.

ТАБЛИЦА 2-10: УЧЕНИК ШУ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Невооруженный удар	Бонус увертливости	Специально
1-й	+1	+2	+2	+0	1d6	+1	Невооруженный удар
2-й	+2	+3	+3	+0	1d8	+2	Бонусное умение
3-й	+3	+3	+3	+1	1d10	+2	Военный поток (легкое)
4-й	+4	+4	+4	+1	1d10	+3	Бонусное умение
5-й	+5	+4	+4	+1	2d6	+3	Военный поток (любое)

Талонтарский лорд-вредитель (Talontar Blightlord)

Развращенных священников, разлагающих все вокруг, лордов-вредителей Талоны, боятся и оскорбляют по всему Недоступному Востоку. Их чума превратила западные пределы Ролинсвуд в грязный зеленый ад заболевших монстров и смертельных ядов. Что еще хуже, лорды-вредители стремятся инфицировать здоровые леса и земли поблизости той же самой болезнью. Под учением ужасного Гниющего Человека, маршала Талонтарских лордов-вредителей, черная орда Ролинсвуда вед ет своих инфицированных миньонов в близлежащие страны. (Для большей информации о Гниющем Человеке и его миньонах см. Главу 9: Великая Долина).

Большинство лордов-вредителей получается из злых клериков, друидов или рейнджеров, почитающих Талону, Мать Всех Чум. Горстка бойцов, варваров и колдунов стала капитанами армий Гниющего Человека, но, поскольку предполагаемый лорд-вредитель должен иметь доступ к божественным заклинаниям, любой такой кандидат должен иметь по крайней мере несколько уровней в божественном колдовском классе, чтобы получить квалификацию.

Hit Die: d8

Мультиклассирующие монахи и невооруженные атаки

Ученик Шу с уровнями монаха добавляет свой базовый бонус атаки монаха к своему базовому бонусу атаки ученика Шу и использует прогрессию невооруженной атаки монаха этим базовым бонусом атаки. Например, Монах 6 / ученик Шу 5 имеет базовый бонус атаки +4 от своих уровней монаха и +5 от своих уровней ученика Шу, до общего +9, и использует базовый бонус невооруженной атаки монаха с +9 базовым бонусом атаки.

Персонаж не использует в этом отношении свой базовый бонус атаки от уровней любых других классов, если класс не позволяет невооруженных атак, подобно монаху. Например, монах - 6 / боец 2 / ученик Шу 5 имеет базовый бонус атаки +11, но базовый бонус невооруженной атаки только +9. Персонаж может всегда использовать свою прогрессию базового бонуса атаки вместо своего бонуса невооруженной атаки, чтобы делать невооруженные атаки. Он будет обычно делать так, если не имеет нескольких уровней монаха или ученика Шу.

Требования

Чтобы квалифицироваться на Талонтарского лорда-вредителя, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Любое злое.

Умения: Великая Стойкость.

Колдовство: Способность читать божественные заклинания 4-го уровня.

Мастерство: Глефа. Друид, владеющий глефой, нарушает свою духовную присягу, но персонаж может взять умение Мастерство Военного Оружия и просто воздерживаться от владения им, пока он не квалифицируется для класса лорда-вредителя.

Божество-покровитель: Талона.

Навыки класса

Навыки класса Талонтарского лорда-вредителя (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Приручение Животного (Харизма), Излечение (Мудрость), Скрытность (Ловкость). Знание (местный, природа) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Профессия (Интеллект), Колдовство (Интеллект), Обнаружение (Мудрость) и Выживание (Мудрость). См. Главу 4 Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса Талонтарского лорда-вредителя.

Мастерство оружия и доспехов: Талонтарские лорды-вредители не получают никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехами. Друиды, становящиеся лордами-вредителями, больше не должны соблюдать свои ограничения оружия и доспехов, поскольку лорд-вредители отворачиваются от соблюдения друидских традиций.

Заклинания в день: На каждом уровне Талонтарского лорда-вредителя (кроме 6-го и 10-го), персонаж получает новые божественные заклинания в день, как будто он также получил уровень в божественном колдовском классе, к которому он принадлежал перед добавлением уровней престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж этого класса (улучшенный шанс изгнания или разрушения нежити, метамагическое умение или умение создания предмета и так далее). Это по существу означает, что он добавляет уровень Талонтарского лорда-вредителя к уровню любого колдовского класса, который персонаж имеет, и затем определяет заклинания в день и уровень заклинателя соответственно.

Если персонаж имел более одного божественного колдовского класса перед тем, как стать Талонтарским лордом-вредителем, игрок должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень Талонтарского лорда-вредителя с целью определения заклинаний в день.

Престиж-домен Несения упадка: На 1-м уровне Талонтарский лорд-вредитель получает доступ к престиж-домену Несения упадка, описанному во врезке. Домен должен быть назначен на прогрессию заклинаний персонажа в существующем божественном колдовском классе.

Кровь упадка (Ex): Талонтарский лорд-вредитель полностью иммунен ко всем болезням, магическим или нет. Существа отродья упадка (см. Главу 6: Монстры Востока) не нападают на него, если он не нападает на них, хотя они могут нападать на других существ в его компании.

Мастер болезни: Любые животные компаньоны лорда-вредителя обладают шаблоном существа отродья упадка (см. Главу 6: Монстры Востока). Это не затрагивает количество животных компаньонов, которых он может иметь в любое данное время.

Касание упадка (Su): Начиная с 3-го уровня, однажды в день как стандартное действие Талонтарский лорд-вредитель может делать попытку рукопашной атаки касанием, чтобы инфицировать жертву упадком Талоны.

Престиж-домены

Талонтарский лорд-вредитель получает доступ к престиж-домену Несения упадка. Престиж-домена функционирует точно так же, как и нормальный клерический домен — персонаж получает предоставленную силу, связанную с доменом, и доступ к специальному списку заклинаний. Персонаж с клерической колдовской способностью может готовить заклинания из престиж-домена Несения упадка как свое заклинание домена на любом уровне, когда он готовит заклинания.

Персонажи с друидской или рейнджерской колдовской способностью, приобретающие престиж-домен, получают дополнительное заклинание домена в день на каждом из уровней заклинаний. В действительности они подобны клерикам с единственным доменом. Персонаж получает только дополнительное заклинание домена для каждого из уровней заклинаний, которые он может читать как обычно — так, рейнджер, колдовская способность которого ограничена заклинаниями 4-го уровня, не получает заклинания домена с 5-го по 9-й уровень.

Престиж-домен Несения упадка (Blightbringer)

Божество: Талона.

Предоставленная сила: Упрек или командование существами отродья упадка и и животными или растениями злого мировоззрения, как злой клерик - нежитью. Вы можете использовать эту способность количество раз в день, равное 3 + ваш модификатор Харизмы. Это - сверхъестественная способность.

Заклинания престиж-домена Несения упадка

- | | |
|----------------------------|---------------------------|
| 1 Удержание животного | 6 Перст смерти |
| 2 Снегопад Сниллока (FRCS) | 7 Командование растениями |
| 3 Инфекция | 8 Жуткое увядание |
| 4 Устрашение | 9 Иссушение энергии |
| 5 Конус холода | |

Упадок Талоны: Сверхъестественная болезнь — заклинанием, спасбросок Стойкости (DC 10 + уровень класса Талонтарского лорда-вредителя + модификатор Мудрости Талонтарского лорда-вредителя), инкубационный период 1d6 дней; урон 1d4 Телосложения и 1d4 Харизмы. В отличие от нормальных болезней, упадок Талоны продолжается, пока жертва не достигнет Телосложения 0 (и умрет), Харизмы 0 (возможно, станет существом отродья упадка, если соответствует тип) или пока не получит заклинание *удаления болезни* или подобную магию.

На 5-м, 7-м и 9-м уровнях Талонтарский лорд-вредитель получает еще одно использование этой силы в день.

Упадок разума (Su): При достижении 4-го уровня однажды в день как стандартное действие Талонтарский лорд-вредитель может устанавливать умственную связь и доминировать (как *доминирование над монстром*) над отдельным существом отродья упадка в пределах 60 футов. Умственная связь продолжается до 1 минуты на уровень лорда-вредителя и имеет диапазон до одной мили. Когда связь действует, лорд-вредитель может концентрироваться, чтобы получить чувства связанного существа или отдавать ему указания. (Существо повинуется любым приказам с лучшими из своих способностей, и ему не обязательно непрерывно давать задания). Существо отродья упадка получает спасбросок Воли (DC 10 + уровень класса Талонтарского лорда-вредителя + модификатор Мудрости Талонтарского лорда-вредителя), чтобы отменить эффект.

Черная глефа (Su): Начиная с 6-го уровня, любая глефа, которой владеет Талонтарский лорд-вредитель, получает способность ледяного взрыва, нанося +1d6 пунктов холодного урона при успешном попадании (или +2d10 при успешном критическом попадании). Кроме того, лорд-вредитель может делать нормальную рукопашную атаку глефой, чтобы доставить свою атаку касания упадка.

Развращающие удары (Su): Черная глефа Талонтарского лорда-вредителя 8-го уровня получает способность *ранения*. Существо, пораженное черной глефой, теряет 1 очко жизни в раунд при действии лорд-вредителя. Многократные попадания лорда-вредителя не имеют никакого дополнительного эффекта и не наносят дополнительного урона — или существо ранено, или нет. Урон ранения продолжается, пока к жертве не применяется успешная проверка излечения (DC 10) или пока она не получит магическое лечение.

Зимнее сердце (Ex): На 10-м уровне зараженная кровь Талонтарского лорда-вредителя производит ужасное изменение его физиологии. Его кожа чернеет и раскалывается, становясь холодной и слизистой на ощупь, хотя он не кровоточит и не переносит боли от этого преобразования. Его тип изменяется на "растение", что означает (помимо прочего), что он больше не подвержен отравлению, сну, воздействию на разум эффектам, параличу, полиморфу, критическим попаданиям, атакам крадучись или заклинаниям и эффектам, затрагивающим только гуманоидов.

ТАБЛИЦА 2-11: ТАЛОНТАРСКИЙ ЛОРД-ВРЕДИТЕЛЬ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+2	+0	+2	Престиж-домен Несения упадка, Кровь упадка	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
2-й	+1	+3	+0	+3	Мастер болезни	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
3-й	+2	+3	+1	+3	Касание упадка меня 1/день	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
4-й	+3	+4	+1	+4	Упадок разума	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
5-й	+3	+4	+1	+4	Касание упадка 2/день	+1 уровня существующего божественного колдовского класса
6-й	+4	+5	+2	+5	Черная глефа	—
7-й	+5	+5	+2	+5	Касание упадка 3/день	+1 уровня существующего божественного колдовского класса
8-й	+6	+6	+2	+6	Развращающие удары	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
9-й	+6	+6	+3	+6	Касание упадка 4/день	+1 уровня существующего божественного колдовского класса
10-й	+7	+7	+3	+7	Зимнее сердце	—

Телфлэмский теневой лорд (Telflammar shadowlord)

Владыки тени Телфлэмма — одна из самых печально известных воровских гильдий Фаэруна, тайное общество, столь же опасное и безжалостное, как Ночные Маски Вестгейта или Теневые Воры Амна. Согласно их тонкому и скрытому правлению, портовый город Теска Телфлэм — главный центр торговли и законными, и незаконными товарами.

Владыки тени составлены из грабителей и головорезов с разнообразием талантов, включая убийц, экспертов, бойцов, жуликов, теневых танцоров и воинов. Маленькое количество клериков, посвященных Маску, также принадлежат гильдии, как и некоторые тайные заклинатели, жадность которых перевешивает их сомнения. Прежде всего эти преступники предстают перед Телфлэмскими теневыми лордами, секретными капитанами несправедливости, требующими несомненного повиновения от своих многочисленных миньонов. Персонажи других классов могут удерживать важные положения в гильдии, но именно теневые лорды правят балом.

Hit Die: d6.

Требования

Чтобы квалифицироваться на Телфлэмского теневого лорда, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Персонаж должен обладать шаблоном теневого ходока, присужденным специальным обрядом, посвященным Маску (см. Главу 6: Монстры Востока). Члены Гильдии Владык Тени в хорошем положении могут быть преобразованы за

пожертвование 2,000 gr храму Маска в Телфлэмме; другие должны дать по крайней мере 10,000 gr и исполнить службу некоторого вида для клериков Маска. Персонаж, не являющийся теневым ходоком, может все же приобретать квалификацию Телфлэмского теневого лорда, но он должен выполнить требование колдовства, ниже.

Мировоззрение: Любое недоброе.

Навыки: Скрытность 10 разрядов, Бесшумное Движение 10 разрядов.

Умения: Слепая Борьба, Увертливость, Мобильность, Быстрая Атака.

Колдовство: Если персонаж - не теневой ходок, он должен или обладать способностью теневого прыжка (как способность престиж-класса теневого танцора), или быть способным читать *дверь измерений* как заклинание или подобную заклинанию способность.

Специальный: Атака крадучись +2d6 урона.

Специальный: Персонаж должен быть квалифицирован для выбора региональных умений Теска (Теск - его домашний регион, или он имеет 2 разряда в Знании [местный — Теск]).

Навыки класса

Навыки класса Телфлэмского теневого лорда (и ключевая способность для каждого навыка) - Оценивание (Интеллект), Баланс (Ловкость), Блеф (Харизма), Подъем (Сила), Ремесло (Интеллект), Маскировка (Харизма), Искусство Побега (Ловкость), Скрытность (Ловкость), Прыжок (Сила), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Открыть Замок (Ловкость), Профессия (Мудрость), Поиск (Интеллект), Ловкость Рук (Ловкость), Обнаружение (Мудрость), Кувырок (Ловкость), Использование Магического Устройства (Харизма) и Использование Веревки (Ловкость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса Телфлэмского теневого лорда.

Мастерство оружия и доспехов: Телфлэмские теневые лорды не получают никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехом.

Заклинания в день / Известные заклинания: На каждом уровне Телфлэмского теневого лорда персонаж получает способность читать небольшое количество тайных заклинаний. Он получает тайные заклинания в день согласно Таблице 2-12. Он должен выбирать свои заклинания из списка заклинаний Телфлэмского теневого лорда, ниже. Уровень заклинателя теневого лорда равен его уровню Телфлэмского теневого лорда. Чтобы читать заклинание, теневой лорд должен иметь показатель Интеллекта по крайней мере 10 + уровень заклинания. Бонусные заклинания Телфлэмского теневого лорда основаны на Интеллекте, и спасброски против его заклинаний имеют DC 10 + уровень заклинания + модификатор Интеллекта работоторговца. Когда теневой лорд получает 0 заклинаний данного уровня, типа 0 заклинаний 1-го уровня на 1-м уровне, теневой лорд получает только бонусные заклинания. Теневой лорд готовит и читает заклинания так же, как и волшебник.

Теневидение (Ex): Одаренный мистической связью с тенями и темнотой, теневой лорд получает превосходную форму темновидения с 60-футовым диапазоном. Он может видеть через любую форму нормальной или магической темноты без помех.

Теневой прыжок (Sp): Телфлэмский теневой лорд может путешествовать меж тенями как будто посредством заклинания *дверь измерений*. Ограничение в том, что магическая транспортировка должна начинаться и заканчиваться в области по крайней мере с некоторой тенью или темнотой. Теневой лорд может таким образом прыгать на общее количество в 20 футов на уровень класса в день. Это количество может быть раздроблено по прыжкам, но каждый прыжок, независимо от его размера, считается 10-футовым приращением. Если Телфлэмский теневой лорд уже имеет теневой прыжок от другого класса (потому что он, например, не выполнял предпосылки колдовства), эта способность не дает никакой дополнительной выгоды.

Теневое размытие (Su): На 2-м уровне Телфлэмский теневой лорд получает необычную защиту — в любое время, когда он не на дневном свете и не в радиусе освещения источника света, тени скрывают каждое его движение, давая выгоды от заклинания *пятно*. Теневой лорд может выбирать активацию или окончание этого эффекта как свободное действие.

Теневая прогулка (Sp): Однажды в день, начиная с 3-го уровня, Телфлэмский теневой лорд может использовать *теневую прогулку* как заклинатель, уровень которого равен его уровню класса теневого лорда. Если он ранее обладал способностью использовать *теневую прогулку* как подобную заклинания способность, он получает второе ежедневно использование этой силы.

Теневой наскок (Ex): На 4-м уровне Телфлэмский теневой лорд изучает, как стремительно нападать из теней. В любое время, когда он использует способность, заклинание или эффект с описателем телепортации (к примеру, его способность теневого прыжка), он может выполнять полную атаку при завершении телепортации. Теневой лорд должен быть на линии видимости со своей предназначенной целью со своего первоначального местоположения, и место, к которому он телепортируется, должно быть местом, с которого он может начинать рукопашную атаку на предназначенную цель любым оружием, которое он имеет в руке в начале своего действия.

Теневая бестелесность (Su): на 5-м уровне Телфлэмский теневой лорд изучает, как использовать свое мастерство теней, чтобы обмануть смерть. Если теневой лорд находится в тени или темноте (не на прямом дневном свете и не в радиусе освещения источника света), любой урон, который уменьшил бы его очки жизни до 0 или ниже, вместо этого имеет шанс сделать его бестелесным. Теневой лорд делает спасбросок Рефлексов (DC 5 + нанесенный урон); если успешен, он просто разлетается на множество мелькающих теней и исчезает, по со всем, что он держит или несет. На следующем закате теневого лорд вновь появляется в месте на свой выбор в пределах одной мили от места, где он был вынужден стать бестелесным. Будучи бестелесным, теневой лорд просто не существует — он не может делать ничего и при этом любой из его врагов не может сделать что-либо ему.

Смертельная атака (Ex): На 6-м уровне Телфлэмский теневой лорд получает способность проводить смертельную атаку, как способность убийцы. Если теневой лорд имеет уровни в престиж-классе убийцы (см. Главу 2: Персонажи в "Руководстве Ведущего"), он может складывать свои уровни убийцы и теневого лорда с целью вычисления DC для смертельной атаки.

ТАБЛИЦА 2-12: ТЕЛФЛЭММСКИЙ ТЕНЕВОЙ ЛОРД

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день		
						1-й	2-й	3-й
1-й	+0	+0	+2	+0	Теневидение, Теневой прыжок	0	—	—
2-й	+1	+0	+3	+0	Теневое размытие	1	—	—
3-й	+2	+1	+3	+1	Теневая прогулка	1	0	—
4-й	+3	+1	+4	+1	Теневой наскок	2	1	—
5-й	+3	+1	+4	+1	Теневая бестелесность	2	1	0
6-й	+4	+2	+5	+2	Смертельная атака	2	2	1

Список заклинаний Телфлэммского теневого лорда

Телфлэммские теневые лорды выбирают свои заклинания из следующего списка:

1-й уровень — *слепота/глухота, ледящее касание, темнота, темновидение, невидимость, стук, левитация, теневая маска (FRCS), теневой спрей (FRCS)*.

2-й уровень — *воздушная прогулка, черный свет (FRCS), смещение, спешка, улучшенная невидимость, необнаружение, вампирическое касание*.

3-й уровень — *замешательство, темный заряд (FRCS), обнаружение наблюдения, дверь измерений, массовая невидимость, ввести в заблуждение*.

Тэйский работорговец (Thayan slaver)

Тэйские работорговцы - жестокие мародеры, использующие свои ужасные способности, чтобы похищать существа и затем ломать их волю. Они - эксперты в создании послушных рабов, повинующихся своим владельцам беспрекословно.

Большинство Тэйских работорговцев начинают как жулики, но они могут приходить их любого класса, кроме паладина. Злые колдуны и волшебники иногда становятся Тэйскими работорговцами, чтобы легче обращаться с помощниками и иметь объекты для своих злых экспериментов. Некоторые злые бойцы и варвары находят, что этот престиж-класс - естественное продолжение их агрессии, также как и расширение их выбора сокровищ включением другого народа. Для бардов и рейнджеров менее вероятно принять такой престиж-класс, и немногие друиды рассмотрят его.

Тэйские работорговцы могут быть найдены по всему Фаэруну, везде, где торгуют рабами. Иногда они работают или путешествуют инкогнито, особенно в тех местах, где рабство вне закона. Конечно, в Тэе есть полный ассортимент Тэйских работорговцев, многие из которых работают вместе на огромных рынках рабов в Безантуре, Тиратуресе и Эльтабаре.

Hit Die: d6.

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать Тэйским работорговцем, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: человек.

Мировоззрение: Любое злое

Навыки: Оценка 10 разрядов, Запугивание 10 разрядов, Использование Веревки 5 разрядов.

Специальный: Атака крадучись +2d6 урона.

Специальный: Персонаж должен быть квалифицирован для выбора региональных умений Тэя (Тэй - его домашний регион, или он имеет 2 разряда в Знании [местный — Тэй]).

Навыки класса

Навыки класса Тэйского работорговца (и ключевая способность для каждого навыка) - Оценивание (Интеллект), Блеф (Харизма), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Подделка (Интеллект), Излечение (Мудрость), Скрытность (Ловкость), Запугивание (Харизма), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Профессия (работорговец) (Мудрость), Поиск (Интеллект), Чувство Мотива (Мудрость), Обнаружение (Мудрость) и Использование Веревки (Ловкость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса Тэйского работорговца.

Мастерство оружия и доспехов: Тэйские работорговцы опытни со всем простым оружием, с легкими доспехами и со щитами. Они также опытни с шипастой цепью, кнутом и сетью.

Заклинания в день / Известные заклинания: На каждом уровне Тэйского работорговца персонаж получает способность читать небольшое количество тайных заклинаний. Он получает тайные заклинания в день согласно Таблице 2-13. Он должен выбирать свои заклинания из списка заклинаний Тэйского работорговца, ниже. Уровень заклинателя работорговца равен его уровню Тэйского работорговца. Чтобы читать заклинание, работорговец должен иметь показатель Интеллекта по крайней мере 10 + уровень заклинания. Бонусные заклинания Тэйского работорговца основаны на Интеллекте, и спасброски против его заклинаний имеют DC 10 + уровень заклинания + модификатор Интеллекта работорговца. Когда работорговец получает 0 заклинаний данного уровня, типа 0 заклинаний 1-го уровня на 1-м уровне, работорговец получает только бонусные заклинания. Работорговец готовит и читает заклинания так же, как и волшебник.

Безжалостное избиение: Тэйский работорговец - эксперт в нанесении несмертельного наказания. Он не получает штрафа за выбор нанесения истощающего урона вместо нормального рукопашным оружием. Работорговец может также использовать рукопашное оружие, чтобы нанести истощающий урон при атаке крадучись, хотя он в этом случае атакует со штрафом -2.

Обессиливающая атака: Как способность смертельной атаки убийцы, за исключением того, что Тэйские работорговцы могут только парализовать свою жертву. Если Тэйский работорговец имеет уровни в престиж-классе убийцы (см. Главу 2: Персонажи в "Руководстве Ведущего"), он может складывать свои уровни убийцы и Тэйского работорговца с целью вычисления DC для обессиливающей атаки. Уровни класса работорговца не увеличивают DC смертельной атаки убийцы.

Сломать волю (Ex): На 2-м уровне Тэйский работорговец получает способность ломать волю цели. В любое время, когда Тэйский работорговец выигрывает проверку Запугивания на 10 или больше, противник получает 1 пункт временного урона Мудрости. Так потерянная Мудрость возвращается на 1 пункт на день отдыха, но большинство Тэйских работорговцев не дают своим рабам шанса оправиться.

Атака крадучись (Ex): На 4-м, 7-м и 10-м уровнях Тэйские работорговцы наносят дополнительный урон от атаки крадучись, как способность жулика. Если Тэйский работорговец имеет бонус атаки крадучись из другого источника (типа уровней жулика), бонусы урона складываются.

Калечащий удар (Ex): На 5-м уровне Тэйский работорговец может атаковать исподтишка противников с такой точностью, что его удары ослабляют и препятствуют им. Когда работорговец ударяет противника атакой крадучись, этот противник также получает 1 пункт временного урона Силы. Пункты способностей, потерянные таким образом, возвращаются со скоростью 1 пункт в день для каждой поврежденной способности.

Ошеломляющий удар (Ex): Три раза в день Тэйский работорговец 8-го уровня или выше может объявлять ошеломляющий удар перед любой рукопашной атакой. Если работорговец ударяет, жертва должна сделать успешный спасбросок Стойкости (DC 10 + уровень класса Тэйского работорговца + модификатор Интеллекта Тэйского работорговца) или быть ошеломлена на 1 раунд (пока как раз перед следующим действием работорговца). Ошеломленный персонаж не может действовать и теряет любой бонус Ловкости к Классу Доспеха. Нападающие получают +2 бонус на броски атаки против ошеломленного противника.

ТАБЛИЦА 2-13: ТЭЙСКИЙ РАБОТОРГОВЕЦ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день			
						1-й	2-й	3-й	4-й
1-й	+0	+0	+2	+0	Безжалостное избивание, обессиливающая атака	0	—	—	—
2-й	+1	+0	+3	+0	Сломать волю	1	—	—	—
3-й	+2	+1	+3	+1	—	1	0	—	—
4-й	+3	+1	+4	+1	Атака крадучись +1d6	1	1	—	—
5-й	+3	+1	+4	+1	Калечащий удар	2	1	0	—
6-й	+4	+2	+5	+2	—	2	1	1	—
7-й	+5	+2	+5	+2	Атака крадучись +2d6	2	2	1	0
8-й	+6	+2	+6	+2	Ошеломляющий удар	3	2	1	1
9-й	+6	+3	+6	+3	—	3	2	2	1
10-й	+7	+3	+7	+3	Атака крадучись +3d6	3	3	2	1

Список заклинаний Тэйского работорговца

Тэйские работорговцы выбирают свои заклинания из следующего списка:

1-й уровень — *тайный замок, тревога, сжигающие руки, смена себя, команда, обнаружение мысли, стук, луч ослабления, истинный удар.*

2-й уровень — *изменить себя, страх, удержание персоны, невидимость, неверное направление, удаление паралича.*

3-й уровень — *доминирование над персоной, великая команда, удержание монстра, улучшенная невидимость, необнаружение.*

4-й уровень — *расслабленность, нахождение существа, туман разума, секвестр, завеса.*

Пример Тэйского работорговца

Редж Нероз - один из самых печально известных работорговцев Тэя, неустанно бороздящий Внутреннее Море в поисках пленников, чтобы продать их на рынках Безантура и Эльтаббара. Его мишоны участвуют в массовых набегах за рабами, истребляя полные деревни, налетая на неосторожную добычу маленькими флотами пиратских судов или во главе мародерствующей банды злого племенного народа. Редж Нероз избегает лично впутываться в сражения против героев, предпочитая позволить своим головорезам прикрывать отступление, убегая и подготавливая скрытный удар позднее.

Мрачно красивый и удивительно учтивый и культурный, Редж Нероз щедро тратит свои накопления, окружая себя прекрасными вещами. Однако, несмотря на свой безупречный вкус, он - всецело злой человек, оправдывающий свое грязное занятие высказываниями, типа: "если я не продаю рабов, это сделает кто-то еще, и он может быть гораздо грубее меня". Он поддерживает места для жилья и цитадели во многих странах, все они хорошо охраняемы и оснащены роскошью, которой он наслаждается по полной.

Редж Нероз "Хлыст"; человек мужчина жулик 7 / Тэйский работорговец 7; CR 14; гуманоид Среднего размера; HD 7d6+7 плюс 7d6+7; hp 71; Инициатива +10 (Ловкость, Улучшенная Инициатива); Скорость 30 футов; AC 27, касание 19, застигнутый врасплох 21; Атака +16/+ 11 рукопашная (1d6+3/19-20, +2 *короткий меч*) и +15/+ 10 рукопашная (1d6+1/19-20, *меч искусности*) или +20 рукопашная (1d6+5/19-20 плюс 6d6 и 1 Силы, *меч искусности*, используемый при одиночной атаке крадучись) или +17 дальнбойная (1d8/19-20, легкий арбалет мастерской работы); SA Калечащий удару, обессиливающая атака, безжалостное избивание, атака крадучись +6d6; SQ. Сломать волю, уклонение, странная увертливость; AL CE; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +18, Воля +7; Сила 12, Ловкость 22, Телосложение 12, Интеллект 14, Мудрость 8, Харизма 13.

Навыки и умения: Оценивание +12, Блеф +18, Концентрация +8, Сломать Устройство +12, Искусство Побег +16, Сбор Информации +11, Скрытность +23, Запугивание +18, Слушание +16, Бесшумное Движение +23, Обнаружение +16, Использование Веревки +16, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Борьба Двумя Оружиями, Железная Воля, Лидерство, Борьба с Двумя Оружиями, Ловкость с Оружием.

Подготовленные заклинания (3/3/1, DC спасброска 12 + уровень заклинания, шанс провала заклинания 10%: 1-й - смена себя, стук, луч ослабления, 2-й — удержание персоны, невидимость, неверное направление, 3-й — великая команда. Уровень заклинателя 7-й.

Сломать волю (Ex): В любое время, когда Редж Нероз выигрывает проверку Запугивания на 10 или больше, противник получает 1 пункт временного урона Мудрости.

Калечащий удар (Ex): Когда Редж Нероз поражает противника атакой крадучись, противник также получает 1 пункт временного урона Силы.

Обессиливающая атака (Ex): Если Редж Нероз изучает свою жертву в течение 3 раундов и затем делает атаку крадучись рукопашным оружием, которая успешно наносит урон, атака крадучись может парализовать жертву (спасбросок Стойкости DC 19 - отменяет). Если спасбросок жертвы терпит неудачу, он беспомощен и полностью неспособен действовать на 1d6+7 раундов.

Уклонение (Ex): Будучи подвергнутым любой атаке, которая обычно позволяет персонажу попытку спасброска Рефлексов для половины урона, Редж Нероз не получает никакого урона при успешном спасброске.

Безжалостное избивание (Ei): Редж Нероз не получает штрафа за нанесение истощающего урона рукопашным оружием. Он может использовать рукопашное оружие, чтобы нанести истощающий урон при атаке крадучись с -2 штрафом атаки.

Атака крадучись (Ex): Если Редж Нероз ловит своего противника застигнутым врасплах, он наносит +6d6 урона.

Странная увертливость (Ex): Редж Нероз сохраняет свой бонус Ловкости к AC, будучи захваченным врасплах или ударенным невидимым нападавшим. Он не может быть замкнут (кроме как жуликом 18-го уровня или выше).

Имущество: +4 мифриловая рубаха, меч искусства, +2 короткий меч, кольцо защиты +3 плащ сопротивления +2, перчатки Ловкости +4, амулет здоровья +2, мастерской работы легкий арбалет.

Глава 3:

Регионы и умения

Перекресток Фаэруна, земли Недоступного Востока - дом разнообразных специализированных боевых методов, секретов магических знаний и редких талантов, которые нельзя найти в других странах. Персонажи со всего Фаэруна путешествуют в переполненные города Теска или глубокие леса Агларонда в поисках скрытых знаний, надеясь подобрать некие новые уловки, которые помогут им на их пути.

Регион персонажа

Регионы, соответствующие Недоступному Востоку, включают Агларонд, Великую Долину, Нарфелл, Рашемен, Тэй, Теск и Земли Орды. Персонажи из других частей Фаэруна, конечно же, путешествуют на Восток, но аборигены региона происходят из одной из этих стран. Нечеловеческие персонажи, которых обычно можно найти на Востоке, включают серых дварфов, щитовых дварфов, диких эльфов, лесных эльфов, скальных гномов, полуэльфов, полуорков и легконогих халфлингов. Нечеловеческий персонаж, выбирающий один из этих расовых регионов, легко может быть уроженцем Недоступного Востока.

Эта секция представляет три новых человеческих региона: Алтумбел, экспатриант Шу и Предел Волшебников. Новые нечеловеческие регионы для рас, представленных в этой книге - регионы персонажей-звездных эльфов, гноллов, таэров и володни - описаны ниже.

Чтение описания региона

Каждый из регионов описан в следующем порядке.

Привилегированный класс: Каждый из регионов обладает одним или более привилегированными классами. Привилегированный класс - класс персонажа, который является достаточно обычным в данной специфической земле или среди расы. Персонаж одного из этих классов, выбирающий регион как свой регион персонажа, может выбирать региональные умения, перечисленные для региона, и получает на свой выбор бонусное оснащение, перечисленное в статье. Персонаж любого другого класса не может выбирать региональных умений и не получает бонусного оснащения, перечисленного для региона.

Автоматические языки: Персонаж знает все языки, перечисленные здесь.

Бонусные языки: Персонажи 1-го уровня с высоким показателем Интеллекта могут выбирать один язык из этого списка на каждый пункт своего бонуса Интеллекта.

Региональные умения: Умения, определенные для персонажей региона. Региональные умения обычно исключительны для персонажей, выбирающих привилегированный класс в специфическом регионе. Однако, персонаж с 2 разрядами в Знании (местный), имеющем отношение к региону, квалифицирован для выбора региональных умений этого региона.

Бонусное оснащение: Персонаж, выбирающий класс, привилегированный в его домашнем регионе, получает на 1-м уровне бонусное оснащение в дополнение к любым стартовым деньгам, которые он получает, основываясь на своем классе. Он получает только один из пакетов оснащений, перечисленных здесь. Изделия, отмеченные звездочкой (*), являются изделиями мастерской работы.

Регионы для персонажей выше 1-го уровня

Персонажи - представители мощных рас могут быть эквивалентны персонажам к 2-го, 3-го или 4-го уровня, несмотря на тот факт, что они имеют только 1 уровень класса. Когда такой персонаж выбирает регион и выполняет требование привилегированного класса, он получает доступ к региональным умениям, автоматическим и бонусным языкам и к бонусному оснащению, точно так же, как и любой другой персонаж. Вообще, стартовый персонаж выше 1-го уровня должен быть оснащен как персонаж его эффективного уровня персонажа (ECL), так что бонусное оснащение часто менее важно для него, чем для персонажа 1-го уровня. Если персонаж имеет расовый Hit Dice или уровни прежде, чем добавляет первый уровень класса персонажа, он может все же выбирать регион. Это обеспечивает персонажа нормальными выгодами от региона, но он может выбирать региональное умение, только если его расовый Hit Dice или уровни позволяют ему новое умение. Например, таэр начинает с 2 Hit Dice, и таким образом, с двух уровней гиганта. Он может использовать свое умение гиганта 1-го уровня или умение персонажа 3-го уровня (достигаемое, когда он становится таэром с одним уровнем в любом классе персонажа), чтобы выбрать региональное умение, если он выбирает класс, предпочтительный для его расы и региона.

Регион Алтумбела

Изолированная нация людей - рыболовов и пиратов на самой западной оконечности Агларондского полуострова, народ Алтумбела не доверяет нелюдям — особенно эльфам. Алтумбела рассматривается большинством соседей как замкнутая, почти что отсталая земля, но плутоватые торговцы из Спанделиона бороздят Внутреннее Море в поисках прибыли.

Привилегированные классы: Клерик, боец, жулик.

Автоматические языки: Общий, Агларондский.

Бонусные языки: Акван, Чондатанский, Чессентский, Рашеми, Серусанский.

Региональные умения: Упрямый (FRCS), Коммерческая Подготовка (FRCS), Милиция (FRCS).

Бонусное оснащение: (А) Длинный меч * или копье *; или (В) цепная рубаха * и мастерской работы лютня; или (С) длинный лук *.

Регион гноллов

Большинство гноллов, которых можно найти на Востоке - жители Тэя и служат Красным Волшебникам этой земли. Этот регион описывает гноллов из Тэя.

Привилегированные классы: Варвар, друид, боец, рейнджер, жулик.

Автоматические языки: Общий, Гноллский.

Бонусные языки: Абиссал, Драконий, Гоблинский, Адский, Мулан, Рашеми.

Региональные умения: Кровавый (FRCS), Головорез (FRCS), Дальняя Досыгаемость (новое умение; см. ниже).

Бонусное оснащение: (А) Боевой топор * или короткое копье *; или (В) шипастая чешуйчатая кольчуга *; или (С) могучий композитный короткий лук (+2 бонус Силы) и 20 стрел *.

Регион экспатриантов Шу

Торговые города Теска - дом тысяч иммигрантов Шу, беженцев, и экспатриантов, прибывших в западный конец Золотого Пути в поисках нового начала своих земель. Большинство этого народа - обыватели и ремесленники, но много авантюристов-Шу участвовали в массовом бегстве на запад, заинтересованные отдаленной и варварской землей Фаэруна.

Привилегированные классы: Боец, монах, жулик, колдун.

Автоматические языки: Общий, Шу.

Бонусные языки: Драконий, Дурпари, Гоблинский, Мулан, Рашеми, Туйган.

Региональные умения: Дисциплина (FRCS), Коммерческая Подготовка (FRCS), Разум над Телом (FRCS).

Бонусное оснащение: (А) Катана (полторный меч мастерской работы); или (В) цепная рубаха и *микстура кошачьей грации*; или (С) нунчаку *.

Регион звездных эльфов

Большинство звездных эльфов живет в Силдеюре, тайном полуплане, попасть на который можно через круги каменных столбов Юирвуда. Этот регион описывает персонажа, выросшего в этом экстрапланарном убежище.

Привилегированные классы: Бард, друид, боец, колдун.

Автоматические языки: Общий, Агларондский, Эльфийский.

Бонусные языки: Абиссал, Ауран, Адский, Мулан, Рашеми, Сильванский.

Региональные умения: Артист (FRCS), Лесник (FRCS), Мудрость Дерева (новое умение; см. ниже).

Бонусное оснащение: (А) Длинный меч * или копье *; или (В) цепная рубаха * и мастерской работы лютня; или (С) длинный лук *.

Регион таэров

Таэры живут в холодных горах Недоступного Востока, преимущественно в горах Шпили Гиганта Нарфелла и в горах Ледяного Края Северной Страны. Этот регион отражает таэров, изгнанных их кланом.

Привилегированные классы: Варвар, друид, рейнджер.

Автоматические языки: Общий, Гигантский.

Бонусные языки: Ауран, Дамарский, Дварфский, Рашеми, Туйган.

Региональные умения: Упрямый (FRCS), Выживший (FRCS), Боевой Прыжок (новое умение; см. ниже).

Бонусное оснащение: (А) Великая дубина *; или (В) шкурный доспех * и большой деревянный щит *; или (С) шкурный доспех * и шесть доз зловонного жира таэров (см. Таэр в Главе 6: Монстры Востока).

Регион володни

Володни живут в некоторых из лесов Востока, включая Лес Летир, Ролинсвуд и лесистые местности Рашемена. Персонажи-володни редко достаточно взаимодействуют с человеческими странами вокруг них, чтобы брать другие регионы. Регион володни описывает сосновый народ - уроженцев Леса Летир.

Привилегированные классы: Друид, боец, рейнджер, жулик.

Автоматические языки: Общий, Дамарский, Сильванский.

Бонусные языки: Драконий, Гоблинский, Мулан, Оркский, Рашеми, Треантский.

Региональные умения: Лесник (FRCS), Дальняя Досыгаемость (новое умение; см. ниже), Мудрость Дерева (новое умение; см. ниже).

Бонусное оснащение: (А) Копье синего дерева или скимитар; или (В) цепная рубаха синего дерева; или (С) длинный лук*. (Для информации о синем дереве см. Специальные материалы в Главе 5: Магические изделия.)

Регион Предел Волшебников

Протяженность Внутреннего Моря, находящаяся между Агларондским полуостровом и Чессентой, известна как Предел Волшебников. Унтер, Чессента и в последнее время Тэй давно оспаривают независимые города по южному побережью Агларонда.

Привилегированные классы: Бард, жулик, волшебник

Автоматические языки: Оший, Унтерский.

Бонусные языки: Агларондский, Чессентский, Эльфийский, Мулан, Оркский, Серусанский.

Региональные умения: Тайное Обучение (FRCS), Учтивая Магократия (FRCS), Сила Улиц (FRCS).

Бонусное оснащение: (А) Подбитый кожаный доспех *; или (В) легкий арбалет *; или (С) один свиток заклинания 2-го уровня и 3 громовых камня.

Новые умения

Умения, описанные в этой секции, на Недоступном Востоке обычны. Если умение описано как "Регион", это региональное умение, и оно не может быть выбрано, если персонаж не выполняет требований для выбора умений этого региона.

Новые умения, описанные в этой главе получены, подытожены ниже. Умение с описателем "Боец" могут быть выбраны как бонусные умения бойца.

ТАБЛИЦА 3-1: НОВЫЕ УМЕНИЯ

Общее умение	Предпосылки
Боевой Прыжок	Регион таэра
Вытягивание из Земли	Этран, регион Рашемен
Берсеркер-Эттеркап	Способность бушевать, членство в ложе берсерков Эттеркапа, регион Рашемен
Продленная Ярость	Способность бушевать
Берсеркер-Великий Олень	Способность бушевать, членство в ложе берсерков Великого Оленя, регион Рашемен
Берсеркер-Ледяной Тролль	Способность бушевать, Телосложение 13, членство в ложе берсерков Ледяного Тролля, регион Рашемен
Улучшенное Захватывание	Ловкость 13, Улучшенный Невооруженный Удар
Дальняя Досыгаемость	Регион Гнолла или Володни
Берсеркер-Совиный Медведь	Способность бушевать, Сила 13, членство в ложе берсерков Совиного Медведя, регион Рашемен
Призывание Элементалов Рашеми	Уровень заклинателя 5-й, регион Рашемен
Берсеркер-Снежный Тигр	Способность бушевать, Ловкость 13, членство в ложе берсерков Снежного Тигра, регион Рашемен
Обучение Времионни	Способность читать заклинания 1-го уровня, регион Рашемен
Берсеркер-Волк	Способность бушевать, членство в ложе берсерков Волка, регион Рашемен
Мудрость Деревя	Регион звездного эльфа или володни

Умение создания предмета	Предпосылка
Создание Зависимого Заклинания	Уровень заклинателя 11-й

Метамагическое умение	Предпосылка
Взрывчатое Заклинание	—
Укрепление Заклинания	—
Заклинание меж Измерениями	—

Боевой Прыжок [боец, общее] (Battle Jump)

Вы знаете, как начать разрушительную атаку сверху, падая на вашего противника.

Регион: Таэр.

Выгода: Вы можете выполнять разгон, просто бросаясь с высоты по крайней мере на 5 футов выше вашего противника. Например, выступ на 10 футов над полом пещеры удовлетворит прыжок на существо Среднего размера, в то время как выступ на 15 футов требуется для прыжка на Большое существо. Вы не можете прыгать более чем с 30 футов над вашим противником, и при этом Вы по сути не можете использовать этот прыжок, находясь под воздействием заклинания или эффекта *полета* или *левитации*, поскольку Вы должны броситься на вашего противника.

Если Вы ударяете, Вы можете выбирать - наносить ли двойной урон рукопашным оружием или естественной атакой или делать попытку атаки подсечки. Вы считаетесь на одну категорию размера больше нормального, если Вы пытаетесь утащить вашего противника при боевом прыжке. После атаки Вы получаете урон от падения как обычно для расстояния, с которого Вы спрыгнули.

Вы имеете право на проверку Прыжка (DC 15), чтобы получить меньше урона, как будто Вы упали с высоты на 10 футов ниже фактической. Если Вы проваливаете эту проверку Прыжка, Вы падаете наземь в 5 футах от вашего противника.

Вы можете также использовать Боевой Прыжок, чтобы начать попытку захватывания, вместо нормальной атаки. Если Вы делаете так, Вы считаетесь на одну категорию размера больше, чем нормально, для первой проверки захватывания после боевого прыжка.

Нормальный: Любой может пытаться спрыгнуть на врага, но это не рассматривается как разгон, и он получает двойного урона или бонуса размера для следующей атаки.

Создание Зависимого Заклинания [создание предмета] (Craft Contingent Spell)

Вы знаете, как создать зависимое заклинание, которое является полупостоянным заклинанием, которое можно "носить" и активизировать при некоторых условиях.

Предпосылки: Уровень заклинателя 11-й.

Выгода: Вы можете делать зависимым любое заклинание, для которого Вы выполняете предпосылки. Прививание зависимого заклинания требует 1 дня на каждую 1,000 gp его базовой цены. Чтобы выработать зависимое заклинание, Вы должны потратить 1/25 его базовой цены в XP и исчерпать сырье, стоящее половину его базовой цены. Некоторые зависимые заклинания несут дополнительные затраты в материальных компонентах или XP, как отмечено в их описаниях. Эти затраты дополняют таковые от базовой цены зависимого заклинания.

См. Зависимое заклинание в Главе 4: Магия и заклинания для большего количества информации.

Вытягивание из Земли [общее] (Draw from the Land)

Вы можете извлекать силы и пропитание прямо от земли.

Предпосылки: Этран.

Регион: Рашемен.

Выгода: Перед отдыхом Вы можете вытягивать силу земли, чтобы оживить ваше тело и разум. Это позволяет Вам возвращать 2 очка жизни в день при легкой деятельности или 4 очка жизни на в уровень в течение каждого дня полного отдыха, и 2 очка показателя способности в день или 4 очка показателя способности в течение каждого дня полного отдыха. Это складывается с выгодами от долгосрочного ухода, обеспеченного чьим-либо навыком Излечения (см. Главу 5: Навыки в "Руководстве Игрока").

Вы можете также использовать энергию земли для зарядки потребности вашего тела в пище и воде. Это дает Вам +10 бонус по проверкам Телосложения, сделанным, чтобы избежать истощающего урона от голода и жажды (см. Опасность голода и жажды в Главе 3:

Управление игрой в "Руководстве Ведущего").

Наконец, Вы можете использовать силу земли, чтобы освежить ваш разум и тело во время сна. Вам требуется половина длительности сна по сравнению с нормальной (хотя Вы все же должны отдохнуть 8 часов, чтобы готовить заклинания или восстанавливать ячейки заклинаний).

За пределами Рашемена Вы должны делать проверку Концентрации (DC 10 + 2 на 100 миль за границы Рашемена), чтобы активизировать эту способность. Если Вы терпите неудачу, Вы не можете повторять это в течение 1 дня.

Берсерк-Эттеркап [боец, общее] (Ettercap Berserker)

Интенсивное физическое обучение, требуемое для присоединения к Вашей ложе, сделало Вас жестче.

Предпосылки: Способность бушевать, членство в ложе берсерков Эттеркапа (см. Ложи берсерков Глава 10: Рашемен).

Регион: Рашемен.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на спасброски против яда. В ярости Вы получаете +6 бонус к Телосложению. В течение великой ярости Вы вместо этого получаете +8 бонус к Телосложению.

Нормальный: Персонаж в ярости получает +4 бонус к Телосложению. Персонаж в великой ярости получает +6 бонус к Телосложению.

Взрывчатое Заклинание [метамагия] (Explosive Spell)

Вы можете читать заклинания, сбивающие существа с ног.

Выгода: Взрывчатое заклинание выбивает любое существо, захваченное в его области, к ближайшему краю его эффекта, и сбивает существо наземь, если оно проваливает спасбросок против заклинания. Например, взрывчатый *огненный шар* перемещает все существа в своей области, которых подводят спасброски, по крайней мере на 20 футов от центра эффекта, в то время как взрывчатый *заряд молнии* перемещает цели на 5 футов к любой стороне удара.

Любое существо, сдвинутое таким образом, получает 1d6 дополнительных пунктов урона на 10 футов перемещения. Это движение не вызывает атаку возможности. Если некоторое препятствие не дает сбиту существу переместиться к ближайшему краю эффекта, существо останавливается на препятствии, но получает 1d6 пунктов урона от удара о барьер (в дополнение к любому урону, полученному при силовом перемещении до барьера).

Взрывчатое Заклинание может быть применено только к заклинаниям, позволяющим спасброски Рефлексов и затрагивающим некоторую область (конус, линия или взрыв). Взрывчатое заклинание занимает ячейку заклинания на два уровня выше фактического уровня заклинания.

Продленная Ярость [общее] (Extended Rage)

Ваша ярость продолжается дольше, чем обычно.

Предпосылки: Способность бушевать.

Выгода: Каждая из ваших яростей продолжается на 5 раундов дольше своей нормальной продолжительности.

Специальный: Вы можете брать это умение многократно, и дополнительные раунды складываются.

Укрепление Заклинание [метамагия] (Fortify Spell)

Вы можете читать заклинания, легко проникающие через сопротивление заклинаниям.

Выгода: Укрепленное заклинание увеличивает уровень заклинателя по сравнению с нормальным с целью нанесения поражения сопротивлению заклинаниям цели. За каждый уровень, добавленный к фактическому уровню заклинания, Вы

получаете +2 бонус по проверкам проникновения заклинания этим заклинанием. Например, волшебник 9-го уровня, готовящий укрепленный *заряд молнии* как заклинание 5-го уровня, бросает 1d20+13 для проникновения заклинания этим заклинанием, а не 1d20+9. На заклинания, не позволяющие сопротивление заклинаниям, это не воздействует. Укрепленное заклинание занимает ячейку заклинания на один уровень выше фактического уровня заклинания.

Берсерк-Великий Олень [боец, общее] (Great Stag Berserker)

Ваш стиль борьбы использует агрессивный разгон, как животное-тотем вашей ложи.

Предпосылки: Способность бушевать, членство в ложе берсерков Великого Оленя (см. Ложи берсерков Глава 10: Рашемен).

Регион: Рашемен.

Выгода: При использовании действия разгона Вы можете получить +4 бонус к вашему броску атаки, взяв -4 штраф вашему АС на 1 раунд.

Нормальный: Разгоняющийся персонаж обычно имеет +2 бонус на атаку и -2 штрафе к АС $hf 1 hfeyl$.

Берсерк-Ледяной Тролль [боец, общее] (Ice Troll Berserker)

В ярости ваша кожа становится очень толстой и жесткой, как у ледяных троллей, заполонивших часть вашей родины.

Предпосылки: Телосложение 13, способность бушевать, членство в ложе берсерков Ледяного Тролля (см. Ложи берсерков Глава 10: Рашемен).

Регион: Рашемен.

Выгода: В ярости Вы получаете +2 естественный бонус доспеха к АС. В течение великой ярости этот естественный бонус доспеха увеличивается до +4.

Улучшенное Захватывание [боец, общее] (Improved Grapple)

Вы квалифицированы в военных искусствах, подчеркивающих удержание и броски. **Предпосылки:** Ловкость 13, Улучшенный Невооруженный Удар.

Выгода: Вы не вызываете атаку возможности, когда делаете атаку касанием, чтобы начать захватывание. Вы также получаете +4 бонус по всем проверкам захватывания (независимо от того, начали ли Вы захватывание).

Нормальный: Персонажи без этого умения вызывают атаку возможности, когда делают атаку касанием, чтобы начать захватывание.

Дальняя Досягаемость [боец, общее] (Long Reach)

Вы знаете, как использовать ваш большой рост, чтобы достать противника дальше чем за 5 футов копьеподобным оружием.

Регион: Гнолл, Володни.

Выгода: Когда Вы владеете копьем или коротким копьем, Вы можете использовать оружие, чтобы атаковать противников на расстоянии 5 или 10 футов. Когда Вы владеете длинным копьем, Вы можете атаковать противников в 10 или 15 футах. Вы не получаете преимущества дополнительной досягаемости кроме как на вашем действии, так область угрозы вокруг Вас соответствует нормальным характеристикам оружия.

Нормальный: Персонажи, не имеющие этого умения, могут атаковать только противников на расстоянии 5 футов копьем или коротким копьем и на расстоянии 10 футов - длинным копьем.

Берсерк-Совиный Медведь [боец, общее] (Owlbear Berserker)

Ваш стиль борьбы подражает совиному медведю, твари-тотему вашей ложи берсерков.

Предпосылки: Сила 13, способность бушевать, членство в ложе берсерков Совиного Медведя (см. Ложи берсерков Глава 10: Рашемен).

Регион: Рашемен.

Выгода: Захватывая, Вы можете делать невооруженную атаку, чтобы нанести 1d6 пунктов нормального урона при успешной проверке захватывания. Вы не переносите обычный -4 штраф за нанесение нормального урона.

Нормальный: Персонажи, не имеющие этого умения, могут наносить 1d3 пунктов истощающего урона или нормальный урон с -4 штрафом на проверку захватывания.

Специальный: Персон ажи с этим умением могут выбирать умение Улучшенное Захватывание, даже если они не выполняют других предпосылок для Улучшенного Захватывания.

Призывание Элементалов Рашеми [общее] (Rashemi Elemental Summoning)

Вы можете вызывать родных элементалов Рашемена в любой ситуации, где Вы можете вызвать воздушных или земных элементалов.

Предпосылки: Уровень заклинателя 5-й.

Регион: Рашемен.

Выгода: При чтении заклинания, которое вызывает воздушных или земных элементалов, Вы можете вызывать вместо этого орглаша или томила. (См. записи Орглаш и Томил в Главе 6:

Монстры Востока) Например, если Вы читаете *вызов монстра V*, который может вызвать среднего элементала, Вы можете вызвать орглаша или томила, используя среднего элементала в качестве базового существа. Если Вы читаете *элементный рой*, вы можете вызвать орглашей или томиллов, основываясь на больших, огромных и великих воздушных или земных элементалах. Изменение заклинания в этой манере не изменяет никаких других аспектов заклинания. Вы можете использовать эту способность вне Рашемена.

Берсерк-Снежный Тигр [боец, общее] (Snow Tiger Berserker)

Вы научились, как атаковать ваших противников во многом подобно духу вашего тотема.

Предпосылки: Ловкость 13, способность бушевать, членство в ложе берсерков Снежного Тигра (см. Ложи берсерков Глава 10: Рашемен).

Регион: Рашемен.

Выгода: Вы можете делать полную атаку как часть действия разгона, но только, если Вы вооружены легким оружием. (Если Вы имеете легкое оружие в обеих руках, Вы можете ударить обоими с нормальными правилами боя с двумя оружиями).

Нормальный: Персонажи без этого умения могут делать только одну атаку как часть действия разгона.

Заклинание меж Измерениями [метамagia] (Transdimensional Spell)

Вы можете читать заклинания, которые затрагивают цели, скрывающиеся на соседних планах и в экстраизмерениях, входы в которые находятся в пределах области эффекта.

Выгода: Заклинание меж измерениями производит полный эффект на бестелесные существа, существа на Эфирном Планах или Планах Тени и на существа в экстраизмерениях в области эффекта. Такие существа включают эфирные существа, мерцающие существа или идущие в тени, проявившиеся привидения и существа внутри экстраизмерения *уловки веревки* или *портативной дыры*.

Вы должны быть способны чувствовать существо, нацеливая на него заклинание, но Вы не должны чувствовать существо, чтобы поймать его в области взрыва, конуса, испускания или распространения.

Заклинание меж измерениями занимает ячейку заклинания на один уровень выше фактического уровня заклинания.

Нормальный: Только силовые заклинания и эффекты могут затрагивать эфирные существа, и никакая атака с Материального Плана не воздействует на существа на Планах Тени или в экстраизмерении. Есть шанс 50%, что любое заклинание, помимо силового эффекта, потерпит неудачу против бестелесного существа.

Обучение Времионни [общее] (Vremyonni Training)

Вы больше, чем обычно, обучались с *Времионни*, Старыми, исследующими заклинания и создающими магические изделия для Вейдм Рашемена.

Предпосылки: Способность читать заклинания 1-го уровня.

Регион: Рашемен.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на проверки Знания (тайна) и Колдовства.

Берсерк-Волк [боец, общее] (Wolf Berserker)

Вы изучили боевой стиль волка и используете его тактику в бою.

Предпосылка: Способность бушевать, членство в ложе берсерков Волка (см. Ложи берсерков в Главе 10: Рашемен).

Регион: Рашемен.

Выгода: Вы получаете +4 бонус на атаки подсечки и по проверкам при сопротивлении атакам подсечки противника.

Специальный: Персонажи с этим умением могут выбирать умение Улучшенная Подсечка, даже если они не выполняют для него других предпосылок.

Мудрость Дерева [общее] (Woodwise)

Вы обучены борьбе в лесистых местностях и знаете, как использовать ландшафт для лучшего преимущества.

Регион: Звездный эльф, володни.

Выгода: Вы игнорируете штрафы затрудненного движения от естественного умеренного или густого подлеска. (Вы все же затруднены магически усиленными кустами и растениями). При борьбе в лесистых областях Вы получаете +1 бонус увертливости к АС.

Нормальный: Персонаж без этого умения замедлен до трех четвертей нормальной скорости в умеренном подлеске и в половину нормальной скорости в густом подлеске, и не получает никакого защитного бонуса при борьбе в лесистых местностях.

Глава 4:

Магия и заклинания

Недоступный Восток известен на всем Фаэруне как земля странной, мощной магии. Истории изобилуют устрашающей тайной силой Красных Волшебников, ужасным величием Симбул и жестокой гордостью и чувственным очарованием Веем Рашемена. Клерики и волшебники других стран владеют великой силой и влиянием, но только на Востоке заклинатели правят нациями с такой непоколебимой силой и определенностью. Волшебники поработают Тэй; друиды правят Великой Долиной, королева-колдунья управляет Агларондом, в то время как женщины-клерики и волшебницы выбирают Железного Лорда Рашемена и устраивают дела царства так, чтобы удовлетворить свои желания.

Секреты Востока

Тайны магических знаний лежат скрытыми в каждой из земель Недоступного Востока. Управляемая волшебниками земля Тэй печально известна магическим экспериментированием и жестокой некромантией, в то время как Веем Рашемена ревниво охраняют свои тайны магическими масоками и культурными барьерами, предназначенными для того, чтобы расстроить любого врага, стремящегося понять источники их силы.

Магия круга (Circle Magic)

Некоторые ордена, секты и секретные сообщества практикуют магию круга, но две передовых из этих групп расположены на Востоке — Красные Волшебники Тэй и Веем Рашемена. Объединяя свои магические силы, горстка заклинателей может выполнять вместе вещи, о которой не смеет и мечтать самый мощный из их товарищей, работая в одиночку.

Магия круга описана в Главе 2: Магия "Установки Кампании Забытых Царств". Не каждый из заклинателей может присоединиться к кругу; Красный Волшебник должен иметь умение Фокус Татуировки, чтобы сделать так, в то время как Веем должна иметь умение Этран. Точно так же продвижение в круге требует, чтобы персонаж достиг 5-го уровня в престиж-классе Красный Волшебник или 4-го уровня в престиж-классе хатран. Многие высокопоставленные Красные Волшебники созывают круг своих учеников каждый день, чтобы перекачать магическую силу своих миньонов и усилить свои собственные заклинания. Для хатран такое менее вероятно, но они без колебаний предоставляют свои мощнейшие заклинания кругам, когда этого требует ситуация.

Зависимые заклинания (Contingent Spells)

Зависимые заклинания - одноразовые, с одним заклинанием магические изделия, которые не используют место магического изделия и не имеют физической формы. Они остаются бездействующими, пока не сработают, подобно наложению заклинания с заклинанием *непредвиденное обстоятельство*. Сработав, они немедленно вступают в силу на предъявителя зависимого заклинания (или в квадрате предъявителя, если заклинание воздействует на область). Персонаж должен взять умение Создание Зависимого Заклинания (см. Главу 3: Регионы и умения), чтобы создавать зависимые заклинания.

Переключатели для зависимых заклинаний - обычно вещи, которые случаются с предъявителем заклинания. Возможные переключатели - стать беспомощным, слепым или глухим; смерть, болезнь; подвержение дыхательному оружию или энергии; падение; яд; близость к опасности (типа огня, воды и так далее); сон; получение отрицательных уровней.

Рыночная цена зависимого заклинания - уровень заклинания x уровень заклинателя x 100 gr. Зависимое заклинание должно быть сработано в присутствии человека, который будет носить его, и он считается участником создания предмета (он не может читать никаких других заклинаний, пока обрабатывается зависимое заклинание, должен присутствовать в течение 8 часов каждый день, и так далее). Будучи назначенным на носителя, зависимое заклинание не может быть передано другому существу, хотя может быть разрушено (см. ниже). Нежелающий получатель не может быть носителем зависимого заклинания. Зависимое заклинание привязано к телу носителя, живому или мертвому, и среди приключенческих партий ходят истории о зависимых заклинаниях, молчащих в течение сотен лет на убитом носителе, внезапно активизирующихся, когда вызывается надлежащее условие.

Зависимые заклинания подвержены *рассеиванию магии* и подобным заклинаниям. Если на зависимое заклинание воздействует *рассеивание магии* (сделанное против уровня заклинателя создателя зависимого заклинания), оно скорее разрушается, чем просто подавляется. Разрушение зависимого заклинания этим способом не вызывает срабатывания

заклинания. Зависимые заклинания подавляются *антимагическим полем* или зонами мертвой магии, подобно любому другому магическому изделию, но не разрушается ими.

В любое время существо может нести количество зависимых заклинаний, равное его Hit Dice. Дополнительные зависимые заклинания сверх этого предела просто проваливаются.

Процесс создания зависимых заклинаний обнаруживался независимо несколько раз в истории мира. Сравнительно недавно это используется Красными Волшебниками, которые носят зависимые от смерти заклинания по области в надежде поразить тех, кто убьет их, разрушительным взрывом. Многие молодые Красные Волшебники носят зависимые заклинания лишь для этой цели.

Магия места (Place Magic)

Хатран и дуртан обладают специальной связью с землей Рашемена, которая позволяет им вытягивать силу духов, чтобы читать заклинания без их подготовки. Когда хатран или дуртан используют магию места, они могут читать любое тайное или божественное заклинание, известное им. (Заклинания из их списка заклинаний хатран или дуртан могут быть наложены или как тайные, или как божественные, как они пожелают). В действительности они могут использовать любое заклинание из любого списка заклинаний, когда они пожелают, пока находятся в пределах границ Рашемена.

Заклинание магии места использует незанятую ячейку заклинания соответствующего типа (тайного или божественного) и уровня. Если заклинатель не имеет свободной ячейки заклинания, она может спонтанно терять подготовленное заклинание соответствующего типа и уровня, чтобы читать свое заклинание магии места. Использование магии места дольше, чем обычное чтение заклинания; любое заклинание, требующее 1 стандартного действия для чтения, требует 1 полный раунд для наложения с магией места. Заклинания со временем чтения дольше 1 стандартного действия просто добавляют 1 раунд к времени чтения. Например, чтение заклинания *вызов монстра* с магией места увеличивает время чтения с 1 до 2 раундов.

Хатран или дуртан могут применять метамагические умения к своей магии места, но это также добавляет 1 полный раунд к времени чтения. Например, хатран, читающей усиленный *огненный шар* с магией места, требуется 2 раунда для чтения заклинания и ячейка тайного заклинания 5-го уровня, чтобы сделать так.

Рунная магия (Rune Magic)

Некогда секретные знания dwarфов и гигантов, магические руны теперь обычны в северных частях Востока, особенно в Нарфелле и Рашемене. Народы этих стран изучили руны у гигантов своей холодной страны столетия назад, когда были лишены корней варварами и бродягами практически без своих знаний.

Рунная магия описана в Главе 2: Магия "Установки Кампании Забытых Царств". Немногие клерики-рашеми вступают на путь рунного заклинателя, но многие из них изучают умение Написание Руны, и эта традиция в большинстве обычна среди наров и народа Великой Долины и Ашаната. Иссеченные рунами берсерки (см. Главу 2: Престиж-классы) также обычны в этих странах, хотя эти мистические воины - не заклинатели в традиционном смысле этого слова. Наконец, Восток окружают монстры, использующие силу рунной магии — чаще всего морозные гиганты Гор Ледяного Края, племена которых насчитывают множество мощных рунных заклинателей.

Теневое Плетение (The Shadow Weave)

Владеющих Теневым Плетением на Недоступном Востоке недостаточно. Учитывая стремление Красных Волшебников экспериментировать и водить новшества, относительный недостаток адептов тени на Востоке может показаться необычным. Объяснение же простое: Красные Волшебники быстро обращают свое внимание на тех, кто узнает что-либо ценное. Следовательно, для Красных Волшебников, принявших Теневое Плетение, выгодно скрывать свои особые колдовские таланты, предпочитая удивлять конкурентов своими новооткрытыми способностями.

Ведьмы Рашемена очень подозрительны к использующим Теневое Плетение, и они уже разрушили несколько волшебников, выбравших этот темный путь. Ведущие хатран полагают, что Теневое Плетение - чернейший яд, и предупреждают своих сестер стоять на страже любых признаков его использования в пределах границ Рашемена.

Новые заклинания

Следующие заклинания обычны для Недоступного Востока. Заклинания, помеченные как заклинания "Хатран" - часть списка заклинаний хатран, данного в Главе 1: Персонажи "Установки Кампании Забытых Царств".

Отмена теней (Abolish Shadows)

Отречение

Уровень: Колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Взрыв 30-фт радиуса, сосредоточенный на Вас.

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость - вполтину (см. текст).

Сопротивление заклинаниям: Да

Взрыв темной энергии вырывается из вашего тела и разрушает все тени в области эффекта. Это имеет два первичных эффекта. Во-первых, теневые существа (включая тени, шейдов и других монстров или существ теневого типа) получают 1d6 пунктов урона на уровень заклинателя, до максимума 10d6. Существа, подвергнутые этому, имеют право на спасбросок Стойкости для половины урона. Во-вторых, заклинания теневой подшоколы или с описателем темноты (включая теневое призывание и теневое воплощение) могут быть рассеяны. Сделайте проверку рассеивания (1d20 + ваш уровень заклинателя, максимум +10) против DC 11 + уровень заклинателя целевого заклинания.

Материальный компонент: Маленький кусочек обсидиана.

Оживление воина страха (Animate Dread Warrior)

Некромания [Зло]

Уровень: Колдун/волшебник 6

Компоненты: V, S, M, XP

Время чтения: 10 минут

Дальность: Касание

Цель: Один гуманоидный труп.

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: нет

Вы преобразовываете труп квалифицированного воина в монстра-нежить под вашим командованием. Рассматриваемый труп должен быть таковым гуманоида по крайней мере с тремя уровнями или Hit Dice и не более вашего собственного Hit Dice, убитый в пределах последней десятидневки. Тело должно быть более или менее целое, хотя любой ущерб, за исключением расчленения, не противоречит заклинанию.

После завершения заклинания подчиненный труп возвращается к жизни как воин страха под вашим управлением (см. статью Воин страха в Главе 6: Монстры Востока). Существо лояльно служит Вам и повинуется Вашим приказам с лучшими из своих способностей, хотя клерик со способностью командовать нежитью может перехватить ваш контроль при достаточно высокой проверке упрека нежити. При смерти заклинателя воин страха становится свободным, неуправляемым существом нежити.

Созданное двадцать лет назад Зулкиром Некромании, Сзассом Тэмом, это заклинание может быть найдено только в книгах заклинаний тех Красных Волшебников, которые служили его учениками, и учеников этих учеников. Сзасс Тэм использовал это заклинание, чтобы создать огромную армию воинов страха.

Материальный компонент: Ржавый фрагмент лезвия меча, сломанного в сражении.

XP Стоимость: 250 XP на HD создаваемого воина страха.

Шар Молнии (Ball Lightning)

Воплощение [Электричество]

Уровень: Колдун / волшебник 5

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Эффект: Один или более шаров молнии, до 1/два уровня

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Рефлексы - вполовину

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы создаете один или более *шаров молнии* 3-футового диаметра, светящиеся подобно свече и движущиеся под Вашим управлением. Вы можете наносить количество дайсов урона (d6), равное половине вашего уровня заклинателя (максимум 10d6), разделенное по вашему усмотрению, хотя ни один из шаров не может наносить менее 1d6 пунктов урона. Например, заклинатель 9-го уровня может создавать один 4d6 *шар молнии*, два 2d6 шаров, четыре 1d6 шаров или 2d6 шар и два 1d6 шара.

В раунде, в котором Вы читаете заклинание, *шары молнии* появляются там, где Вы пожелаете, в диапазоне заклинания, и Вы можете направить их движение как свободное действие. В следующие раунды Вы должны активно направлять *шары молнии*, чтобы переместить их, иначе они остаются в покое и повреждают любое существо в том месте, которое занимают. Направление движения всех существующих *шаров молнии* - для Вас действие эквивалента движения. *Шар молнии* имеет скорость полета 100 футов с совершенной маневренностью. Если *шар молнии* входит в одно пространство с существом, он заканчивает свое перемещение в этом раунде и наносит урон электричеством, равный назначенному количеству дайсов. Цель *шара молнии* может половинить этот урон при успешном спасброске Рефлексов. Шар пропадает, если выходит из диапазона заклинания.

Обратите внимание: Это заклинание изначально появилось в "Магии Фаэруна". Эта версия заменяет первоначально напечатанную там.

Материальный компонент: Горстка медных и железных шариков.

Горящая кровь Белтина (Beltyn's Burning Blood)

Некромания

Уровень: Связывающий демонов Нар 4, Колдун/волшебник 5

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие.

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

Цель: Одно живущее существо

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: Стойкость - частично (см. текст)

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы наполняете кровь живущего существа горячей коррозионной смесью, нанося 1d8 пунктов кислотного урона и 1d8 пунктов урона от огня в раунд. Каждый раунд в свое действие субъект может сделать попытку спасброска Стойкости, чтобы отменить урон в этом раунде, но успешный спасбросок в одном раунде не обязательно предотвращает урон в будущих раундах. В любой раунд, в котором субъект терпит неудачу своего спасброска Стойкости, боль ограничивает его в этом раунде только действием эквивалента движения.

Горящая кровь Белтина не затрагивает существа-конструкции, элементалов, илы, растения или нежить.

Материальный компонент: Капля крови и шепотка селитры.

Клинок-губитель (Bladebane)

Превращение

Уровень: Клерик 3, Паладин 2, Колдун/волшебник 4.

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Оружие, которого коснулись

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный, объект)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный, объект)

Вы передаете смертельное качество отдельному клинковому оружию (любое рубящее оружие) в течение короткого времени. *Клинок-губитель* дает способность губителя оружию, которого касаются, против типа существа (и подтипа, если необходимый) на ваш выбор. Зачарованный бонус оружия увеличивается +2 против соответствующего типа существ, и оно наносит +2d6 пунктов дополнительного урона этим существам.

Материальный компонент: Капля крови и рубиновая пыль стоимостью 500 gr.

Декастейв (Decastave)

Призывание (Создание) [Сила]

Уровень: Колдун/волшебник 2

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 0 футов.

Эффект: Четвертной посох силы

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы призываете четвертной посох силы, длиной примерно 8 футов и 2 дюйма диаметром. *Декастейв* продолжается, только пока Вы держите его в руке; если Вы отдаете его другому персонажу или выпускаете его, он исчезает. (Вы можете читать другие заклинания с телесными компонентами, держа посох одной рукой).¹

Вы можете использовать *декастейв* в бою, ударя рукопашной атакой касанием, нанося 1d6 пунктов урона при попадании. Так как *декастейв* сделан из силы, он воздействует на бестелесные и эфирные существа как обычно (при условии, что Вы можете видеть таких существ). *Декастейв* обладает способностью громового оружия и наносит 1d8 бонусных пунктов звукового урона при критическом попадании. Субъект, получивший критический удар от *декастейва*, должен также преуспеть в спасброске Стойкости (DC 14) или быть постоянно оглушенным.

Материальный компонент: Тонкий жезл из сумеречного дерева (этот материал описан в Главе 6: Магические изделия "Магии Фаэруна").

Форма изверга (Fiendform)

Превращение [Зло]

Уровень: связывающий демонов Нар 6, Колдун/волшебник 6

Компоненты: V, M.

Продолжительность: 1 минута/уровень.

Как *полиморф себя* (см. статью о заклинании в Главе 11: Заклинания "Руководства Игрока"), кроме отмеченного выше и следующего. Вы можете принимать форму любого извергского существа, демона или дьявола, который может быть вызван *вызовом монстра I-V*. Вы не можете принимать много форм одним использованием заклинания, но Вы получаете все экстраординарные, подобные заклинаниям и сверхъестественные способности существа. Ваш тип изменяется на "аутсайдер", и вас затрагивают заклинания и эффекты, вредящие или оберегающие от аутсайдеров. Заклинания, которые выслали бы Вас на ваш домашний план, заканчивают это заклинание и оставляют Вас поколебленными на 1 круг на уровень заклинателя, но не выслают Вас на другой план.

Материальный компонент: Кость от любого извергского существа, полуизвергского существа, демона или дьявола.

Шар силы (Force Orb)

Воплощение [Сила]

Уровень: Охотник-Нентиара 4, Колдун/волшебник 4

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Цели: Одно или более существ или объектов, никакие два из которых не могут быть дальше 30 фт. друг от друга

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость - вполнину или Рефлексы - вполнину (см. текст)

Сопротивление заклинаниям: Да

Один или больше шаров силы приблизительно 3 дюймов в поперечнике вылетают из вашей ладони в свои цели. Вы должны преуспеть в дальней атаке касанием, чтобы поразить вашу цель. Шары наносят общее количество в 1d6 пунктов урона на уровень заклинателя (максимум 10d6), разделенный любым способом по Вашему желанию, но отдельный шар должен нанести по крайней мере 1d6 пунктов урона. Вы объявляете разделение урона между целями перед вашими бросками атаки. Пораженное существо получает урон от шара. Успешный спасбросок Стойкости уменьшает урон наполовину.

Если Вы промахиваетесь, шар взрывается 10-футовым взрывом, нанося 2 пункта на дайс урона, назначенного на этот шар. Успешный спасбросок Рефлексов уменьшает урон от взрыва наполовину.

Магнетизм Горуса Тота (Ghorus Toth's Magnetism)

Превращение

Уровень: Колдун/волшебник 6

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Цели: Одно металлическое существо или объект

Продолжительность: 1 минута/уровень (D)

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы выстриваете блестящий синий луч в отдельное существо или объект в пределах диапазона. Если ваша дальняя атака касанием преуспевает, Вы заряжаете цель мощным магическим магнитным эффектом. Вы можете затрагивать только объекты, сделанные из металла, или существ, носящих или несущих металлические доспехи, оружие или приспособления.

Магический магнетизм, произведенный *магнетизмом Горуса Тота*, создает зону притяжения радиусом 30 футов вокруг существа или объекта под воздействием. Любой металлический объект, попадающий в зону притяжения, притягивается к целевому существу или объекту этой силой притяжения, имеющей эффективный показатель Силы 10 + уровень заклинателя (максимум 25). Каждый раунд, когда металлические существа или объекты остаются в пределах зоны притяжения, они должны делать попытку противопоставленной проверки Силы против этой силы. Если притянутое существо побеждает, оно не переносит в этот раунд никаких болезненных эффектов. Если оно терпит неудачу, оно запутано и вытянуто на 10 футов плюс 1 фут на каждый пункт проигрыша в проверке противопоставления Силы ближе к существу или объекту в центре зоны.

Существа, несущие или удерживающие металлические объекты, могут отпустить их, тогда изделия летят к существу или объекту в центре, или держать их, тогда они считаются металлическими существами. Выпущенные металлические объекты 50 фунтов или легче в зоне притяжения (включая добровольно отпущенные изделия, а также металлические снаряды, которыми стреляют через зону) летят с большей силой и ударяют цель, нанося 1d6 пунктов урона на 5 фунтов веса (максимум 10d6). Объекты тяжелее 50 фунтов притягиваются на 10 футов каждый раунд.

Металлические существа или объекты, достигающие цели *магнетизма Горуса Тота*, быстро прилипают к цели. (Если цель - металлическое или металлически бронированное существо, оно немедленно прилипает заклинанием само к себе). Существа, прилипшие друг к другу, рассматриваются как захваченные и должны сначала избежать захватывания, нанеся поражение силе притяжения противопоставленной проверкой Силы, прежде чем они смогут пытаться отодвинуться или предпринять любые действия, запрещенные при захватывании. Точно так же объект, прилипший к цели, должен быть оторван с проверки Силы, прежде чем его можно будет использовать.

Если существо или объект в пределах зоны притяжения более чем вдвое тяжелее цели *магнетизма Горуса Тота*, цель вместо этого притягивается к нему. Это соответственно перемещает зону притяжения, которая может перемещать другие существа в или из диапазона влияния магнетизма.

Материальные компоненты: Маленький магнитный камень.

Зеленый огонь (Greenfire)

Воплощение [Кислота]

Уровень: Друид 3, охотник-Нентриар 3

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Область: Один 5-фт куб/уровень (S)

Продолжительность: 1 раунд

Спасбросок: Рефлексы - вполнину (см. текст)

Сопротивление заклинаниям: Да.

Вы вызываете из земли столб яростной зеленой энергии, сжигающей любое существо в области заклинания на 2d6 пунктов кислотного урона плюс 1 пункт на уровень заклинателя (максимум 2d6+10). Любое существо в области воздействия, когда заклинание прочитано, имеет право на спасбросок Рефлексов для половины урона; любое существо, которое входит в область заклинания, пока *зеленый огонь* действует, не получает спасброска.

Зеленый огонь не вредит естественной растительности, земному покрытию или растительным существам, если Вы пожелаете.

Мантня Илиикюра (Ilyukur's Mantle)

Отречение

Уровень: Колдун/волшебник 4

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Вы скрываете себя светящейся аурой, которая защищает Вас против враждебной магии. Аура имеет два эффекта: Вы получаете бонус удачи +1 на 3 уровня заклинателя (максимум +5) на спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям способностей, и Вы получаете сопротивление электричеству 10.

Материальный компонент: Неограниченный алмаз, стоящий по крайней мере 50 gp.

Улучшенный проблеск (Improved Blink)

Превращение

Уровень: Бард 5, Колдун/волшебник 5

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Подобно тайному заклинанию 3-го уровня *проблеск*, Вы мерцаете между Материальным и Эфирным планами. Однако, Вы способны управлять выбором времени вашего проблеска и поэтому лучше его используете. *Проблеск* посредством этого заклинания имеет несколько эффектов:

Физические атаки против Вас имеют 50% шанс промаха, и умение Слепой Борьба не помогает нападающему. Если атака способна наносить удары невидимым или бестелесным существам, шанс промаха - только 20 %. Нападавший, способный и видеть, и ударять эфирные существа, не получает штрафа вообще. Вы не имеете шанса вмешательства в ваши собственные атаки.

Индивидуально нацеленные заклинания имеют 50 шанс% провала против Вас при *проблеске*, если нападающий на вас не может видеть невидимые, эфирные существа. Вы не имеете никакого шанса вмешательства в ваши собственные заклинания. Вы получаете только половину урона от атак по области (или полный урон от тех, которые простираются на Эфирный План).

При *проблеске* Вы бьете как невидимое существо (+2 бонус на броски атаки), отменяя у вашей цель любой бонус Ловкости к АС. Вы получаете только половину урона от падения, так как Вы подвержены гравитации только находясь на Материальном Планае.

Вы можете готовить действие *проблеска* против определенной атаки врага, физической или магической. Если Вы делаете так, атака отсутствует автоматически, если она не может также производить эффект на эфирные цели.

Вы двигаетесь в три четверти скорости, так как движение на Эфирном Планае происходит вполовину скорости, а Вы проводите приблизительно половину вашего времени там и половину - материальным.

При *проблеске* Вы можете проходить сквозь (но не смотреть сквозь) твердые объекты. Вы не рискуете материализоваться внутри твердого объекта, если фактически не заканчиваете ваш ход внутри него, тогда Вы материализуетесь и выбрасываетесь к самому близкому открытому пространству. Вы получаете 1d6 пунктов урона на 5 футов путешествия таким способом.

Так как Вы проводите примерно половину вашего времени на Эфирном Планае, Вы можете видеть и даже атаковать эфирные существа. Вы взаимодействуете с эфирными существами примерно так же, как с материальными (их атаки имеют 50% шанс промаха против Вас и т.п.)

Улучшенный доспех мага (Improved Mage Armor)

Призывание (Создание) [Сила]

Уровень: Колдун/волшебник 5

Компоненты: V, S, М.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 минута/уровень (D)

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный)

Вы создаете невидимое, но гибкое силовое поле вокруг субъекта заклинания. Это обеспечивает бонус доспеха к АС +3 + 1 на 2 уровня заклинателя, до максимума +8 на 10-м уровне заклинателя. В отличие от обычного доспеха, *улучшенный доспех мага* не влечет за собой штрафов проверки доспеха, шанса провала тайного заклинания или уменьшения скорости. Так как *улучшенный доспех мага* сделан из силы, бестелесные существа не могут обходить его так, как нормальный доспех.
Материальный компонент: Крошечный платиновый щит, стоящий по крайней мере 100 гр.

Видение при слабом освещении (Low-light Vision)

Превращение

Уровень: Убийца 1, Арфист 1, Хатран 1, Рейнджер 1, Колдун/волшебник 1

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 ч ас/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный)

Вы даете целевому существу видение при слабом освещении, способность видеть вдвое по сравнению с человеком при звездном свете, лунном свете, свете факелов и в подобных условиях плохого освещения. Цель сохраняет способность различать цвет и детали при этих условиях.

Тайный материальный компонент: Маленькая свеча.

Нежное напоминание Нибора (Nybor's Gentle Reminder)

Зачарование (Принуждение) [Воздействующее на разум]

Уровень: Колдун/волшебник 1 (Красный Волшебник)

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 действие

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

Цель: Одно живущее существо

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: Стойкость - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да.

Это заклинание нравится Тэйским надзирателям за рабами, желающим, чтобы те делали свою работу немного быстрее, но Красные Волшебники главным образом используют его как боевое заклинание. Субъект переносит на продолжительность заклинания агонизирующую боль, если не преуспевает в спасброске Стойкости. Если субъект проваливает спасбросок, он ошеломляется на 1 вокруг и получает -2 штраф на всех атаки, спасброски и проверки, пока длится заклинание. *Нежное напоминание Нибора* отвлекает заклинателя, который должен делать проверки Концентрации, чтобы читать заклинания, находясь под его эффектами (см. описание навыка Концентрация в "Руководстве Игрока").

Фокус: Тонкая деревянная палочка длиной 1 фут.

Обратите внимание: Это заклинание изначально появилось в "Магии Фаэруна". Эта версия заменяет первоначально напечатанную там.

Строгий выговор Нибора (Nybor's Stern Reproof)

Зачарование (Принуждение) [Воздействующее на разум]

Уровень: Колдун/волшебник 7 (Красный Волшебник)

Компоненты: V, S, F

Время чтения: 1 действие

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

Цель: Одно живущее существо

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: См. текст

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание причиняет болевой удар, даже больший, чем таковой *нежного напоминания Нибора*. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Стойкости или немедленно умереть. Если выживает, субъект ошеломляется на 1d4 раундов, если не преуспевает в спасброске Воли. Независимо от того, преуспевает ли он в этом втором спасброске, субъект получает -2 штраф на все атаки, спасброски и проверки, пока продолжается заклинание. *Строгий выговор Нибора* отвлекает заклинателя, который должен делать проверки Концентрации, чтобы читать заклинания, находясь под его эффектами (см. описание навыка Концентрация в "Руководстве Игрока").

Фокус: Тонкая отделанная золотом адамантиновая палочка длиной 1 фут, стоящая по крайней мере 1,000 gp.

Обратите внимание: Это заклинание изначально появилось в "Магии Фаэруна". Эта версия заменяет первоначально напечатанную там.

Декламация (Recitation)

Призывание (Создание)

Уровень: Клерик 4

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 60 футов.

Область: Все союзники и противники в пределах взрыва 60-фут радиуса, сосредоточенного на Вас

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Декламируя священный текст или обращение, Вы призываете благословение вашего божества на вас и на ваших союзников, порождая замешательство и слабость среди ваших врагов. Заклинание воздействует на всех союзников и противников в пределах области заклинания в тот момент, когда Вы читаете его. Вы и ваши союзники получаете +2 бонус удачи на броски атаки и спасброски, или +3 бонус удачи, если они поклоняются тому же самому божеству-покровителю, что и Вы. Враги получают -2 штраф на броски атаки и спасброски. После прочтения заклинания Вы можете действовать во время продолжительности заклинания, как считаете нужным.

Божественный фокус: В дополнение к вашему святому символу, это заклинание требует священного текста в качестве божественного фокуса.

Мрачный заряд Синсабура (Sinsabur's Baleful Bolt)

Некромания

Уровень: Колдун/волшебник 4

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Область: 5 футов шириной на среднюю дальность

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Рефлексы - вполовину

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы призываете черный заряд темной энергии, начинающийся из кончиков ваших пальцев и идущий до максимальной дальности. Заряд наносит временный урон Телосложению и временный урон Силе каждого существа в пределах своей области, каждый из которых равен 1d3 +1 на 4 уровня заклинателя (максимум 1d3+3). Потерянные пункты показателей способностей восстанавливаются как обычно, 1 пункт в день.

Потеря Телосложения также причиняет уменьшение очков жизни, понижая модификатор Телосложения жертвы. (У существа не может быть уменьшено менее чем до 1 очка жизни на Hit Die потерей Телосложения). Эта потеря очков жизни может быть фатальной для уже поврежденного существа, даже если потеря Телосложения не убьет его. Существа без показателей Силы или Телосложения не затрагиваются этим заклинанием.

Снежок Сниллока (Snilloc's Snowball)

Воплощение [Холод]

Уровень: Колдун/волшебник 1

Компоненты: V, S, М.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 0 футов.

Эффект: Шарик холода

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Ледяная сфера жестокого холода появляется в вашей руке, не нанося вреда ни Вы, ни вашему оснащению. Вы можете использовать *снежок Сниллока*, чтобы ударить противников рукопашной атакой касанием, или Вы можете бросить шар, как дальняя акака касанием (максимальный диапазон 120 футов, без штрафа дальности). Любое использование наносит 1d6 пунктов холодного урона плюс 1 пункт на уровень заклинателя (максимум 1d6+5). Сразу после того, как Вы бросаете ледяную сферу, в вашей руке появляется другая. Вы можете бросить до одного *снежка Сниллока* на уровень заклинателя (максимум пять шаров) до истощения заклинания.

Материальный компонент: Маленькая частичка слоновой кости.

Обыск души (Soul Scour)

Некромания

Уровень: Клерик 5.

Компоненты: V, S, М.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Эффект: Живущее существо, которого коснулись

Продолжительность: Мгновенно (см. текст)

Спасбросок: Воля - отменяет (см. текст)

Сопротивление заклинаниям: Да

Ваше касание искажает душу вашей жертвы, повреждая ее умственные характеристики. Вы должны сделать успешную рукопашную атаку касанием, чтобы доставить заклинание. Заклинание наносит 2d6 пунктов временного урона Харизмы и 1d6 пунктов временного урона Мудрости немедленно и еще 1d6 пунктов временного урона Харизмы 1 минутой позже. Успешный спасбросок Воли отменяет любой урон.

Обыск души - не яд, и не может быть приостановлен или нейтрализован заклинаниями, останавливающими яд.

Материальный компонент: Щепотка пыли из костей лича.

Сфера высшего разрушения (Sphere of Ultimate Destruction)

Призывание (Создание)

Уровень: Колдун/волшебник 9

Компоненты: V, S, М.

Время чтения: 1 стандартное действие

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

Эффект: сфера 2-фт радиуса

Продолжительность: 1 раунд/уровень (D)

Спасбросок: Стойкость - частично (см. текст)

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы призываете невыразительную черную сферу небытия, которая практически все, чего она касается. Она летит до 30 футов за раунд и атакует существо или объект, который Вы указываете. Вы должны преуспеть в дальней атаке касанием, чтобы ударить существо сферой. Сфера прекращает перемещаться в раунд, когда Вы делаете атаку на существо или объект. Вы должны в ваше действие активно направить сферу, чтобы переместить ее к новой цели; это требует с Вашей стороны действия эквивалента движения. Сфера исчезает, если выходит из диапазона заклинания.

Если сфера заканчивает свое движение в квадрате, занятом существом или объектом, цель должна преуспеть в спасброске Стойкости или стать целью эффекта *дезинтеграции*. Если спасбросок успешен, на существо или объект воздействует лишь частично, и он получает вместо этого 5d6 урона. Если сфера направлена ударить объект или часть объекта, она *дезинтегрирует* 5-футовый куб, который она занимает. Сфера может уничтожить одно существо, объект или 5-футовый куб сущности за раунд, если она направлена на подходящую цель.

Сфера высшего разрушения считается заклинанием *дезинтеграции* с целью разрушения *стены силы* (или любого другого заклинания или эффекта, как определено для заклинания *дезинтеграции*).

Материальный компонент: Щепотка пыли от *дезинтегрированного* существа.

Превосходящее темновидение (Superior Darkvision)

Превращение

Уровень: Рейнджер 4, Колдун/волшебник 4

Компоненты: V, S, М.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасный)

Предмет получает способность видеть в полной темноте, без ограничений дальности видения. Ландшафт, расстояние и линия видимости - единственные ограничения для способности субъекта видеть, и нормальные штрафы проверки Обнаружения применяются к попыткам заметить отдаленные или маленькие объекты или существа.

Темновидение только черно-белое, но в остальном подобно нормальному видению. *Превосходящее темновидение* не предоставляет целевому существу способность видеть в магической темноте.

Материальный компонент: Кусочек агата.

Страж-наблюдатель (Watchware)

Отречение

Уровень: Колдун/волшебник 5

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 раунд

Дальность: Касание

Эффект: Объект, которого коснулись

Продолжительность: Постоянно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы создаете мистическую связь с отдельным неодушевленным объектом. Если в любое время после этого объект поврежден, перемещен или его коснулись, Вы немедленно узнаете о этом. Если другое существо физически касается объекта, Вы также получаете ментальный образ существа, при этом считается, как будто вы непосредственно знаете это существо и можете в дальнейшем читать на него *наблюдение* или подобное заклинание. *Страж-наблюдатель* активизируется, когда предмет нарушается любым способом, коснулись ли его рукой или ткнули палкой, сдвинула прошедшая мимо кошка или сбило землетрясение.

Страж-наблюдатель срабатывает только один раз и разряжается. Так как его компоненты дороги, большинство колдунов и волшебников оставляют *страж-наблюдатель* для защиты ценных, отдаленных изделий.

Страж-наблюдатель - магическая ловушка. Жулик может найти *стража-наблюдателя* при успешной проверке Поиска (DC 25 + уровень заклинания, т.е. 30 для *стража-наблюдателя*) и разоружить его успешной проверкой Сломать Устройство (DC 25 + уровень заклинания, т.е. 30 для *стража-наблюдателя*). Вы можете определить пароль, который позволит другому существу обращаться с объектом без срабатывания ментальной тревоги, по Вашему выбору.

Материальный компонент: Рассыпание редких песков и растертых в пудру реагентов, стоящих по крайней мере 500 гр.

Глава 5:

Магические изделия

Красные Волшебники известны как самые квалифицированные и плодовитые на Фаэруне изготовители магических изделий, но они - не единственные заклинатели Востока, создающие магические изделия. В Рашемене таинственные Старые — волшебники-мужчины земли — специализируются в искусстве создания предметов, усердно работая, чтобы обеспечить народ своей резкой земли оружием для сопротивления опасностям севера и угрозе Тэя. По Золотому Пути странные зачарования из отдаленного Кара-Тура нашли свой путь на базары и наполнили магазины Теска, в то время как в глубинах Юирвуда колдуны под патронажем Симбул и бардов скрытого царства Силдеюр также изготавливают изделия для разнообразных целей.

Магические изделия

В дополнение к магическим изделиям, представленным в "Руководстве Ведущего", и всем изделиям из кампании Забытых Царств, следующие магические изделия могут быть найдены на Недоступном Востоке или в руках народов или существ этого региона.

Оружие

Погруженный в мощную магию и останки древних империй, Восток - место рождения многих образчиков творческого колдовства.

Специальные способности магического оружия

Магическое оружие со специальной способностью должно иметь по крайней мере +1 зачарованный бонус.

Берсеркер: Оружие берсерка ценится варварами и другими существами, которые могут входить в ярость. Когда владеющий бошует, зачарованный бонус оружия увеличивается +2. *Времьонни* Рашемена изготавливают много топоров и мечей с этой способностью.

Уровень заклинателя: 7-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *божественная сила* или *ярость*; *Рыночная цена:* +1 бонус.

Заражающее: Иногда находимое в руках лордов-вредителей Талоны или миньонов наиболее зловещих из Красных Волшебников, это грязное оружие немедленно инфицирует пораженное существо болезнью — без инкубационного периода. Любое ударенное живущее существо должно преуспеть в спасброске Стойкости (DC 12) или получить лихорадку грязи. Это наносит 1d3 пунктов временного урона Ловкости и 1d3 пунктов временного урона Телосложению, и субъект продолжает страдать от эффектов болезни, пока не оправится сам или не будет вылечен магическими средствами. Многократное заражение болезнью одной и той же цели не имеет никакого дополнительного эффекта — субъект или имеет лихорадку грязи, или нет.

Уровень заклинателя: 7-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *инфекция*; *Рыночная цена:* +1 бонус.

Распускающее: Созданное давным-давно военачальниками Роматара против inferнальных легионов Нарфелла, распускающее оружие имеет шанс при каждом попадании выбросить экстрапланарное существо обратно на план его происхождения. Любое существо, подверженное заклинанию *распускание* (включая призванных или вызванных существ, небесных или извергских существ, аутсайдеров и некоторых элементалов), пораженное в бою этим оружием, должно преуспеть в спасброске Воли (DC 17) или быть распущено, как заклинанием. Субъект добавляет к своему спасброску модификатор, равный его Hit Dice -9. Например, для 6 HD суккубуса будет спасбросок с -3 штрафом, в то время как для 13 HD изверга ямы - с +4 бонусом.

Уровень заклинателя: 9-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *распускание*; *Рыночная цена:* +3 бонус.

Доблестное: Доблестное оружие позволяет своему владельцу делать мощные атаки с разгона. При использовании с разгона доблестное оружие наносит двойной урон, во многом подобно верховому воину с умением Энергичный Разгон. Более чем одно удвоение урона увеличивает урон на одну долю, так что двойной-двойной урон - тройной урон, тройной-двойной урон - учетверенный урон и так далее.

Уровень заклинателя: 12-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *праведная мощь*; *Рыночная цена:* +1 бонус.

Вампирическое: Любой живущий противник, пораженный вампирическим оружием, должен делать спасбросок Стойкости (DC 16) или терять дополнительные 1d4 очков жизни, которые немедленно добавляются к общему количеству текущих очков жизни владельца оружия. Любые очки жизни выше максимума владельца считаются временными (многократные дополнения временных очков жизни не складываются) и исчезают через 1 час.

Уровень заклинателя: 7-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *вампирическое касание*; *Рыночная цена:* +1 бонус.

Определенное магическое оружие

Следующее оружие обычно создается точно со способностями, описанными здесь.

Агларондское копьё полета: Это +2 *шокирующее тяжелое копьё* сделано специально для наездников на грифонах. Однажды в день владелец может использовать *падение пера* (уровень заклинателя 8-й), только на себя, как свободное действие.

Уровень заклинателя: 8-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *падение пера*, *призыв молнии* или *заряд молнии*; *Рыночная цена:* 21,510 gr; *Стоимость создания:* 10,910 gr + 848 XP.

Черная плеть: Созданная для Красных Волшебников, черная плеть - +2 *бич*, который причиняет жгучую агонию своим жертвам. Любое живущее существо, пораженное бичом в успешной рукопашной атаке, должно сделать спасбросок Стойкости (DC 11) или быть ошеломлено на 1 раунд и поражено болью на 6 раундов, получая -1 штраф на все броски атаки, спасброски и проверки. Заклинатели, страдающие от этого эффекта, отвлечены и должны делать проверки Концентрации, чтобы читать заклинания (см. навык Концентрации в "Руководстве Игрока"). Эффект боли - как вызванный заклинанием *нежное напоминание Нибора*, прочитанного колдуном 6-го уровня.

Уровень заклинателя: 6-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *нежное напоминание Нибора*; *Рыночная цена:* 20,320 gr; *Стоимость создания:* 10,320 gr + 800 XP.

Пламенное копьё: Созданное Красными Волшебниками для своих приближенных воинов, *пламенное копьё* - +1 *тяжелое копьё пламенного взрыва*, которым может владеть как длинным копьём без штрафа пеший персонаж. По команде *пламенное копьё* может выстреливать выбросом раскаленного добела пламени, как *опалитель Аганаззара*, прочитанный колдуном 6-го уровня. Это наносит 3d8 пунктов урона (Рефлексы - половину, DC 13) по дорожке 5-футовой ширины, длиной 40 футов. *Пламенное копьё* может производить пятьдесят таких взрывов, прежде чем эта сила истощится, после чего оно становится просто +1 *тяжелым копьём пламенного взрыва*.

Уровень заклинателя: 12-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *опалитель Аганаззара* и *пламенный клинок*, *пламенный удар* или *огненный шар*; *Рыночная цена:* 39,910 gr; *Стоимость создания:* 20,110 gr + 1,584 XP.

Спектральный кинжал: Выделанная из кости жестоко погибшего существа, это по сути лишь рукоять кинжала, сделанная из кости. Когда существо берет за рукоятку, появляется "лезвие" из света. (Обращайтесь с оружием как с кинжалом с точки зрения мастерства, умений и так далее). Лезвие исчезает, когда рукоятка покидает руку владельца.

Спектральный кинжал не имеет никакого бонуса атаки и не наносит никакого урона, но любая ударенная цель поражается заклинанием *леденящее касание* (DC 11). Нанесение удара *спектральным кинжалом* - атака касанием. Существа с многократными атаками могут использовать *спектральный кинжал* в действии полной атаки, чтобы ударить более чем однажды в раунд, как и при владении нормальным кинжалом.

Уровень заклинателя: 15-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *леденящее касание*; *Рыночная цена:* 20,000 gr.

Тэйская бомбарда: Тэйская бомбарда - магическое орудие, которое может запускать разнообразные опасные или вредные бомбы. Эффекты зависят от запущенного снаряда. Выстрел из орудия - стандартное действие, требующее дальнейшей атаки касанием, чтобы поразить желаемое место. (AC касания пустого квадрата - 5). Тэйская бомбарда имеет приращение дальности 150 футов, и, подобно любому втреляющему оружию, может выстреливать с приращением дальности 10 с нормальным -2 штрафом приращения дальности. Если дальняя атака касанием промахивается, эффект бомбы рассчитывается как для гранатоподобного оружия (см. Главу 3: Управление игрой в "Руководстве Ведущего").

После выстрела Тэйская бомбарда требует три отдельных проверки навыка Профессия (осадной инженер) (DC 10) - для очистки, загрузки новой бомбы и подготовки к выстрелу. Квалифицированная команда из четверых может стрелять из орудия каждый раунд при небольшом сотрудничестве, в то время как меньшей или менее опытной команде требуется больше времени (хотя и единственный квалифицированный персонаж может стрелять из бомбарды раз в 4 раунда, если делает успешные проверки).

Уровень заклинателя: 9-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *телекинез*; *Рыночная цена:* 22,500 gr; *Вес:* 500 фунт.

Типичные бомбы перечислены ниже. Большинство бомб - магические изделия однократного использования, которые могут сработать только после запуска из Тэйской бомбарды, хотя подобные действия, типа метание из катапульты или бросок гиганта, могут также сработать. Бомба - толстая стеклянная сфера приблизительно 1 фута в диаметре, весом 20 фунтов.

Бомба облака-убийцы: Эта бомба наполнена тошнотворной зеленой жидкостью. Когда она ударяется, она создает заклинание *облако-убийца*, вызываемое и сосредоточенное в точке воздействия. *Облако-убийца* стационарно и не движется от точки воздействия.

Уровень заклинателя: 9-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *облако-убийца*. *Рыночная цена:* 1,125 gr; *Вес:* 20 фунт.

Смертельная бомба: Черная и холодная, эта бомба покрыта зловещими синими рунами. Она создает *круг смерти*, вызываемый и сосредоточенный в точке воздействия, убивая 11d4 Hit Dice существ.

Уровень заклинателя: 11-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *круг смерти*; *Рыночная цена:* 1,650 gr; *Вес:* 20 фунт.

Бомба огненного шара: Самая обычная из магических бомб, она теплая на ощупь и пылает тусклой, злобной краснотой. Она создает *огненный шар*, вызванный и сосредоточенный в точке воздействия. Эти бомбы бывают трех размеров: 3d6, 6d6 или 10d6 *огненный шар*.

Уровень заклинателя: 5-й, 6-й или 10-й, для 3d6, 6d6 или 10d6 *огненного шара* соответственно; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *огненный шар*. *Рыночная цена:* 375 gr (3d6), 450 gr (6d6), или 750 gr (10d6); *Вес:* 10 фунт.

Бомба снежного роя: Эта бомба синяя, покрытая изморозью. Она создает *снежный рой Сниллока*, который наносит 3д6 пунктов холодного урона, вызванный и сосредоточенный в точке воздействия.

Уровень заклинателя: 5-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *снежный рой Сниллока*; *Рыночная цена:* 250 gr; *Вес:* 20 фнт.

Бомба вонючего облака: Заполненная тошнотворной желтой смесью, эта бомба создает *вонючее облако*, вызываемое и сосредоточенное в точке воздействия.

Уровень заклинателя: 5-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *вонючее облако*; *Рыночная цена:* 375 gr; *Вес:* 20 фнт.

Выстрел камнем: Не магическая бомба, а простой камень, формой соответствующий Тэйской бомбарде, выстрел камнем наносит 3д6 пунктов урона. Выстрел должен быть нацелен на существо, а не на квадрат, и наносится через дальнюю атаку (а не дальнюю атаку касанием).

Рыночная цена: 5 gr; *Вес:* 30 фнт.

Юирский призрачный клинок: Сделанный звездными эльфами, чтобы биться против межпространственных мародеров, угрожающих их дому, этот *+1 губитель аббераций длинный меч касания призрака* также дает +2 бонус отклонения к Классу Доспеха владельца.

Уровень заклинателя: 9-ый; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *якорь измерений, сдвиг плана, щит веры, вызов монстра I*; *Рыночная цена:* 44,315 gr; Стоимость создания: 22,315 gr + 1,760 XP.

Чудесные изделия

Тэйцы в своих секретных цехах производят много стандартных чудесных изделий, но некоторые из достаточно необычных изделий, которые можно найти на Востоке, показаны ниже.

Камнепробой: гладкий каменный символ, изрезанный рунами с обеих сторон, *камнепробой* должен просто коснуться стены или преграды, чтобы создать *стенопроход*, как прочитанный колдуном 10-го уровня. Туннель *камнепробоя* - 5 футов шириной, 8 футов высотой и до 10 футов длиной. Туннель остается, пока *камнепробой* остается в проходе, и закрывается через 1 раунд после удаления *камнепробоя*. Как и *стенопроход*, *камнепробой* может создавать только отверстия в каменных, деревянных или гипсовых стенах, но не в металлических или магических стенах. (*Стена камня* - немагическая после того, как создана). *Камнепробой* используется пять раз и затем рассыпается в пыль.

Уровень заклинателя: 9-ый; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *стенопроход*; *Рыночная цена:* 10,000 gr; *Вес:* —.

Кольцо диких мест: Будучи помещенной на голову рейнджера, эта полоска сплетенных веточек предоставляют носящему множество подобных заклинаниям способностей. Все функции требуют различных командных слов. По желанию — *успокоить животных* (DC 11), *проход без следа, говорить с животными*; 3/день — *вызов природного союзника I, лечение легких ран* (DC 11); 1/день — *вызов природного союзника II, лечение серьезных ран* (DC 16). Эти способности - как заклинания, прочитанные друидом 7-го уровня.

Носящий *кольцо диких мест* может также предсказывать всю естественную погоду в пределах пятидесяти миль от его текущего местоположения в течение следующих 24 часов, по желанию. Он не может предсказывать изменение погоды чьей-либо магией.

Симбул иногда предоставляет эти чудесные изделия агларондским рейнджерам, доказавшим свою лояльность ей и своей стране неким великим актом героизма.

Уровень заклинателя: 7-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *животная дружба, лечение легких ран, лечение серьезных ран, проход без следа, говорить с животными, вызов природного союзника I, вызов природного союзника II*; *Рыночная цена:* 50,000 gr; *Вес:* —.

Маски хатран: Хатран Рашемена известны путешествием и борьбой при ношении сложных масок. Часто эти маски магические, и некоторые из самых обычных типов масок хатран перечислены здесь. Маска считается парой линз для ограничений на ношение нескольких магических изделий.

Маска маскировки: В своей нормальной форме эта маска обычно украшена резными волнистыми линиями и маленькими простыми перьями птиц. Она функционирует как *шляпа маскировки*, хотя изменяет только лицо носящего (маска также меняется сама, приспосабливаясь к маскировке, представляясь как кольцо, гребенка, шляпа или другие подобные предметы, носимые на лице или на голове).

Уровень заклинателя: 2-ой; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *изменить себя*; *Рыночная цена:* 1,000 gr; *Вес:* —.

Маска пламени: Эта маска - красная, с огнем, нарисованным черным и оранжевым. Носящий защищен заклинанием *вынести элементы* (огонь) и может призывать заклинание *сжигающие руки* (уровень заклинателя 5, DC 11) однажды в день.

Уровень заклинателя: *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *сжигающие руки, вынести элементы*; *Рыночная цена:* 5,700 gr; *Вес:* —.

Маска ментальной брони: Эта маска окрашена широкими линиями, исходящими от глаз, каждая из которых оканчивается защитной спиралью. Носящий получает +4 бонус сопротивления на все спасброски против воздействующих на разум эффектов.

Уровень заклинателя: 9-ый; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *сопротивление заклинаниям*; *Рыночная цена:* 4,000 gr; *Вес:* —.

Маска языка: Эта маска покрыта крошечными письменами на многих языках и изображениями странных существ. *Маска языка* создается с тремя языками, и носящий может говорить, понимать, читать и писать на этих языках. Наиболее обычные из используемых языков - Чондатанский, Шаарский и Тэйский Малхорандский.

Уровень заклинателя: *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *языки*; *Рыночная цена:* 4,000 gr; *Вес:* —.

Маска ночного видения: Эти темно-серые маски обычно украшаются перьями совы и стилизованными метками глаз вокруг глазных отверстий. Они функционируют в точности подобно *очкам ночи*, предоставляя носящему 60-футовое темновидение.

Уровень заклинателя: 3-ий; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *темновидение*; *Рыночная цена:* 8,000 gr; *Вес:* —.

Маска защиты и сопротивления: Эти мощные маски украшены мощными символами отречения и перьями редких птиц. Каждая из них действует как комбинация *кольца защиты* и *плаща сопротивления*, и их обычный защитный бонус - таковой каждой из этих сил.

Уровень заклинателя: *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *сопротивление*, *цит веры*, уровень заклинателя должен быть таковым втрое к бонусу маски; *Рыночная цена:* 4,000 gr (маска +1), 16,000 gr (маска +2), 36,000 gr (маска +3), 64,000 gr (маска +4), 100,000 gr (маска +5); *Вес:* —.

Маска истинного видения: Эти маски - белые с красными метками под глазами и на лбу. Они позволяют носящему смотреть на вещи с *истинным видением*.

Уровень заклинателя: 10-ый; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *истинное видение*; *Рыночная цена:* 75,000 gr; *Вес:* —.

Маска водного дыхания: Эта маска украшена синими и зелеными волнами или узором рыбьей чешуи. Она позволяет носящему дышать водой, как будто под эффектом заклинания *водное дыхание*.

Уровень заклинателя: *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *водное дыхание*; *Рыночная цена:* 3,000 gr; *Вес:* —.

Роба Рукнона: Эта прекрасная шитая золотом роба из красной парчи дает носящему ее *необнаружение*, а также функционирует как *роба сопротивления* +3.

Уровень заклинателя: 9-ый; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *необнаружение*, *сопротивление*; *Рыночная цена:* 48,000 gr; *Вес:* 2 фнт.

Маска Шапорил: Эта очень редкая *маска хатран* украшена крошечными причудливыми камнями и разрисована сложными образами. Носящий ее может использовать *зачарование персоны* три раза в день, *замешательство* однажды в день и *доминирование над персоной* однажды в день. Маска может также многоцветно сверкать 1 раунд три раза в день, что работает подобно атаке взглядом с дальностью 30 футов. Существа, которые уступают атаке взглядом (Воля - отменяет, DC 14), ошеломляются на 1d4+1 раундов. Атака взглядом - воздействующий на разум образ.

Уровень заклинателя: 9 -ый; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *зачарование персоны*, *замешательство*, *доминирование над человеком*, *гипнотический образ*; *Рыночная цена:* 65,000 gr; *Вес:* —.

Ведьминская лодка: Одна из таких деревянных лодок размером с гребную лодку вмещает трех человек. Она легко движется по воде со скоростью 30 футов вверх или вниз по течению и управляются устными командами человека, который знает командное слово для активации. *Ведьминской лодке* можно даже приказать вернуться на старое место без управляющего или пассажиров, и вид таких пустых лодок в Рашемене обычен. Созданные Ведьмами и Старыми, эти лодки не работают за пределами границ Рашемена.

Более крупная разновидность *ведьминской лодки*, называемая *военной лодкой*, делается применением тех же заклинаний к хорошо сделанной фелюкке (двухмачтовому парусному кораблю рашеми), давая ему скорость 20 футов.

Уровень заклинателя: 7 -ой; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *свобода движения*, *полет*, *постоянство*; *Рыночная цена:* 20,000 gr (*ведьминская лодка*), 40,000 gr (*военная лодка*); *Вес:* —.

Малые артефакты

Сокровищницы Красных Волшебников скрывают множество артефактов, относящихся к старым империям Имаскар, Роматар и Нарфелл.

Железное дерево: Этот 6-футовой длины посох похож на грубо обтесанную деревяшку, несмотря на тот факт, что полностью состоит из ржавого железа. Он обладает многими мрачными и опасными способностями. В качестве первичных способностей *Железное дерево* дает пользователю следующие силы заклинаний, которые он может использовать по желанию и бесплатно:

Облако тумана

Размягчить землю и камень

Шипастые камни (DC 16)

Каменная форма

Следующие силы заклинаний иссушают один наряд каждая:

Контроль воды Д

вижение земли

Преобразовать грязь в скалу (DC 17)

Преобразовать скалу в грязь (DC 17)

Стена камня

Эти силы иссушают 2 заряда при использовании:

Создание волочащейся кучи (специальное)

Командование растениями (DC 16) *Землетрясение* (DC 22)

Железное тело

Создание волочащейся кучи (Sp): *Железное дерево* имеет уникальную экстраординарную силу создания волочащейся кучи из любой массы мертвой растительности соответствующих размеров (примерно два 5-футовых куба материала). Эта сила требует для применения 10 минут. Владеющий *Железным деревом* может использовать силу *командования растениями* посоха, чтобы управлять новым созданием, если он так пожелает.

Железное дерево перезаряжается, уничтожая другое магическое изделие через отмену, экстраординарную силу, работающую во многом подобно *палочке отмены*. Владеющий должен преуспеть в рукопашной атаке касанием, чтобы ударить предметы, удерживаемые другим персонажем. Предметы получают спасбросок Воли (DC 19), чтобы избежать разрушения; используется спасбросок Воли их владельца, если он лучше, чем у целевого предмета. *Железное дерево* восстанавливает 1 заряд за каждый +1 бонус рассматриваемого предмета, или 1 заряд за полные 10,000 gr ценности изделия без числового описания, до максимума в 5 зарядов за разрушенный предмет. *Железное дерево* имеет максимальную емкость 50 зарядов; если эт поглощает более 50 зарядов, он разрушится.

Железное дерево - интеллектуальный и нейтрально злой. Он имеет Интеллект 17, Мудрость 19 и Харизму 14 и может связываться речью или телепатией. Его Эго - 26.

Уровень заклинателя: 20-й; *Вес:* 12 фнт.

Шеззельорт: Мощный магический кинжал в (им владеет Лозорил, зулкир зачарования), *Шеззельорт* - ненавистное оружие почти двухтысячелетнего возраста. Он имеет волнистое лезвие с рукояткой из железа, изогнутой в иде языка пламени. *Шеззельорт* - +3 острый кинжал с Интеллектом 15, Мудростью 9 и Харизмой 14. Он нейтрально злой и обладает следующими способностями:

Обнаружение магии по желанию (первичная способность)

Обнаружение секретных дверей по желанию (первичная способность)

Излечение 1/день (экстраординарная сила)

Его специальная цель состоит в том, чтобы убивать бардов и жуликов. Любой такой персонаж, пораженный *Шеззельортом*, должен преуспеть в спасброске Стойкости (ДС 16) или быть *дезинтегрированным*, как заклинание. *Шеззельорт* имеет показатель Эго 16. *Уровень заклинателя:* 20-й; *Вес:* 2 фнт.

Специальные материалы

В дополнение к магическим изделиям, описанным выше, священники и маги Востока иногда работают с материалами, имеющими врожденные специальные свойства.

Синее дерево: Ремесленники-волodни часто изготавливают доспехи и оружие из древесины деревьев синелиста, осторожно выделявая его *формой дерева* и затем магически придавая ему твердость стали. Оружие из синего дерева имеет такую же твердость и характеристики, как и нормальные металлические доспехи или оружие того же вида, но весит в половину меньше. Доспехи и оружие из синего дерева, созданные этим способом, считаются изделиями мастерской работы и получают соответствующие бонусы.

Изделия из синего дерева имеют следующее дополнение к цене:

Легкий доспех	+300 gp
Средний доспех	+600 gp
Тяжелый доспех	+1,200 gp
Щит	+300 gp
Оружие (1d4 или 1d6)	+400 gp
Оружие (любое другое)	+800 gp

Процесс обработки синего дерева для его укрепления требует десяти дней работы кого-либо хорошо осведомленного в процессе. Это может быть или волodни с 10 разрядами в Ремесле (алхимия или работа по дереву), или не-волodни с теми же навыками и 2 разрядами в Знании (местный — волodни).

Глава 6: Монстры Востока

Земли Востока - домашний уникальнейшей коллекции существ, которых нельзя найти в других частях Фаэруна - от ведьм (hag) Рашемена до искаженных магических созданий Красных Волшебников. Кроме того, сотни существ из других мест также заполняют Недоступный Восток.

Некоторые из существ, представленных в этой главе, подходят для персонажей; такие монстры имеют в своей статистике регулировку уровня. Существа без регулировки уровня не рекомендуются в качестве персонажей (они - например, неразумная нежить, или имеют эффективный уровень персонажа выше 20).

Отродье упадка (Blightspawned)

Треант Отродье упадка, Огромное Растение

Hit Dice: 7d8+42 (73 hp)

Инициатива: -1

Скорость: 30 футов.

АС: 20 (-2 размер, -1 Ловкость, +13 естественный), касание 7, застигнутый врасплох 20

Базовая атака / захватывание: +5/+24

Атака: Хлопок +14 рукопашная

Полная атака: 2 хлопка +14 рукопашная

Урон: Хлопок 2d6+11

Лицом/Досягаемость: 15 фт/ 15 фт.

Специальные атаки: Оживление деревьев, касание упадка, создание отродья, двойной урон против объектов, растаптывание.

Специальные качества: DR 10/рубящее, уязвимость к огню, черты растения, преобразование нежити

Спасброски: Стойкость +11, Рефлексы +1, Воля +6.

Способности: Сила 33, Ловкость 8, Телосложение 23, Интеллект 12, Мудрость 14, Харизма 10

Навыки: Дипломатия +2, Скрытность -9 *, Запугивание +5, Знание (любое одно) +6, Слушание +7, Чувство Мотива +7, Обнаружение) +7, Выживание +7

Умения: Улучшенное Раскалывание, Железная Воля, Силовая Атака

Климат / ландшафт: Любая земля

Организация: Бригада (2-5)

Оценка вызова: 9

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое

Продвижение: 8-16 HD (Огромный), 17-21 HD (Гигантский)

Зараженные искажением, просачивающимся по темному Ролинсвуду, существа отродья упадка - извращение природы. Удерживаемые силами разложения, гниющего в их черных сердцах, отродья упадка ненавидят все чистое и целое. Они стремятся распространить свой поганый яд по всем лесам Востока под руководством Гниющего Человека, их злобного создателя.

Поначалу внешность существа отродья упадка изменяется немного. Тем не менее, со временем грязная инфекция, которую оно несет, начинает уничтожать ее тело. Здоровая древесина и плоть чернеют, становясь сухими и рассыпающимися. Листья и волосы ссыхаются и скоро выпадают. Сок и кровь становятся маслянисто-черными, сочась из нарывов в теле. Глаза — если существо имело их — становятся черными ямами, горящими злым зеленым светом. Наконец, жизнь покидает замученную форму, в целом оставляя за собой лишь гниющий труп, поддержанный черным колдовством упадка Гниющего Человека.

Бой

Типовое отродье упадка, представленное здесь, использует трента в качестве базового существа.

Оживление деревьев (Sp): Это отродье упадка может оживать деревья в пределах 180 футов, по желанию, держа под своим управлением до двух деревьев одновременно. Каждому дереву, чтобы избавиться от корней, требуется полный раунд. После этого оно перемещается со скоростью 10 футов и бьется как трент во всех отношениях. Оживляемые деревья теряют свою способность двигаться, если трент, ожививший их, выведен из строя или уходит за пределы диапазона. Способность в остальном подобна *живодубу*, прочитанному друидом 12-го уровня.

Касание упадка (Su): Для этого отродья упадка DC спасброска Стойкости, чтобы сопротивляться касанию упадка - 19. См. Описание шаблона ниже для большего количества информации.

Создание отродья (Su): Животное, тварь или растение, инфицированное касанием упадка этого отродья упадка, само становится отродьем упадка, если его Харизма достигает 0 раньше, чем его Телосложение.

Двойной урон против объектов (Ex): Это отродье упадка или оживляемое дерево, которое делает полную атаку против объекта или структуры, наносит двойной урон.

Растаптывание (Ex): Как стандартное действие, это отродье упадка или оживляемое дерево может растаптывать противников по крайней мере на одну категорию размера меньше себя. Эта атака наносит 2d12+5 пунктов крушащего урона. Растаптываемый противник может делать попытку или атаки возможности с -4 штрафом, или спасбросок Рефлексов (DC 20) для половины урона.

Уязвимость к огню (Ex): Это отродье упадка получает наполовину больше от нормального (+50%) урона от огня, независимо от того, позволяет ли спасбросок или удачен ли он.

Черты растения (Ex): Это отродье упадка免疫но к отравлению, *сну*, параличу, ошеломлению и полиморфу. Оно не подвержено критическим попаданиям или воздействию на разум эффектам. Существо отродья упадка также имеет видение при слабом освещении.

Преобразование нежити (Su): Каждый месяц существования трентом живет как отродья упадка существо должно преуспеть в спасброске Стойкости (DC 15 +1 к предыдущему предпринятому спасброску) или умереть. См. Описание шаблона ниже для большего количества информации.

Навыки: Это отродье упадка получает навыки, как если бы оно было фэй. Оно имеет +16 расовый бонус по проверкам Скрытности, сделанным в лесистых областях.

Шаблон отродья упадка

"Отродье упадка" - шаблон, который может быть добавлен к любому животному, твари или растению (упоминаемому после этого как "базовое существо"). Тип существа изменяется на "растение", если оно уже не является растением. Оно использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

Hit Dice: Изменяется на d8.

Специальные атаки: Существо отродья упадка сохраняет все специальные атаки базового существа, а также получает специальные атаки, перечисленные ниже.

Касание упадка (Su): Сверхъестественная болезнь — любая естественная атака. Спасбросок Стойкости (DC 10 + 1/2 HD отродья упадка + модификатор Телосложения отродья упадка), инкубационный период 1d6 дней; урон 1d4 временного Телосложения и 1d4 временной Харизмы. В отличие от нормальных болезней, эффекты касания упадка продолжают, пока жертва не достигнет Телосложения 0 (и умрет), Харизмы 0 (станет существом отродья упадка, если жертва квалифицирована; см. Создание отродья, ниже), или пока не получит заклинание *удаление болезни* или подобную магию (см. Болезнь в Главе 3: Управление игрой в "Руководстве Ведущего").

Создание отродья (Su): Животное или растение, инфицированное касанием упадка отродья упадка, само становится отродьем упадка, если его Харизма достигает 0 раньше, чем его Телосложение. Когда существо, инфицированное касанием упадка становится отродьем упадка, оно возвращает все пункты показателей способностей, потерянные при болезни.

Специальные качества: Отродье упадка сохраняет все специальные качества базового существа, а также получает специальные качества, перечисленные ниже.

Черты растения (Ex): Отродье упадка免疫но к отравлению, *сну*, параличу, ошеломлению и полиморфу. Оно не подвержено критическим попаданиям или воздействию на разум эффектам. Существо отродья упадка также имеет видение при слабом освещении.

Преобразование нежити (Su): Каждый месяц, который существо живет как отродье упадка, оно должно преуспеть в спасброске Стойкости (DC 15 +1 к предыдущему предпринятому спасброску) или умереть. Отродье упадка, которое умирает этим способом, оживляется как зомби жужу, описанный далее в этой главе.

Способности: Базовое существо регулируется следующим образом: Сила +4, Телосложение +2, Мудрость -2, Харизма -2.

Климат / ландшафт: Любая земля.

Организация: Бригада (2-5).

Оценка вызова: Как базовое существо +1.

Сокровище: Нет.

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое.

Кровный (Blooded One)

Кровный Орк Воин 1, Гуманоид Среднего размера

Hit Dice: 1d8+2 (6 hp)

Инициатива: +0

Скорость: 30 футов.

АС: 16 (+4 подбитая кожа, +2 естественный), касание 12, застигнутый врасплох 16

Базовая атака / захватывание: +1/+4

Атака: Тяжелый цеп +4 рукопашная; или дротик +1 дальнобойная

Полная атака: Тяжелый цеп +3 рукопашная; или дротик +1 дальнобойная

Урон: Тяжелый цеп 1d10+4/19-20; дротик 1d6+3

Лицом/Досыгаемость: 5 фт/ 5 фт.

Специальные Атаки: Военный крик

Специальные качества: Темновидение 60 футов, чувствительность к свету

Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +0, Воля -1.

Способности: Сила 17, Ловкость 10, Телосложение 15, Интеллект 7, Мудрость 8, Харизма 8

Навыки: Слушание +2, Обнаружение +2

Умения: Настороженность, Боевые Рефлексы

Климат / ландшафт: Любая земля и подземелье

Организация: Бригада (2-4), команда (11-20, плюс 2 сержанта 3-го уровня и 1 лидер 3-го - 6-го уровня) или банда (30-100 плюс 150% небоевых плюс 1 сержант 3-го уровня на 10 взрослых, 5 лейтенантов 5-го уровня и 3 капитана 7-го уровня).

Оценка вызова: 1

Регулировка уровня: +1

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно законно злое

Продвижение: По классу персонажа

Более чем за столетия злое тайное руководство Красных Волшебников непрерывно требовали у своих лучших исследователей вывести для них расу высших воинов, сильных, но интеллектуальных, и полностью лояльных Тэю. Раз за разом злые волшебники терпели неудачи, но в конечном счете они наткнулись на идею. Вместо выведения новой расы они просто брали существующую расу и проводили ее молодежь через процесс, который преобразовывал их в желаемых существ. Таким образом были рождены кровавые орки.

Волшебники усовершенствовали процедуру, включающую погружение в пруд алхимически обработанной крови — багровое крещение, от которого младенец становился жестче, чем когда-либо, готовым стать одним из самых прекрасных воинов Тэя. Этот процесс может использоваться на любом гуманоиде, но Красные Волшебники предпочитают орков, злая натура которых делает их для волшебников более полезными.

Кровные на вид во многом подобно базовому существу, но кожа их темная, с красными пятнами, а глаза - глубоко-желтые.

Бой

Типовой кровный использует в качестве базового существа орка - воина 1-го уровня. Кровные орки бьются, даже более разъяренно игнорируя себя, чем типичные орки.

Военный крик (Ex): Однажды в день этот кровный может заставить всех кровных в пределах 30 футов (включая его самого) получить +1 бонус морали на все броски атаки и урона на 2d4 раунды. Этот эффект не складывается с другими военными криками.

Чувствительность к свету (Ex): Этот кровный получает -1 штраф на броски атаки на ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

Создание кровного

Чтобы при готовить смесь для одиночного кровного, тайный заклинатель должен знать умение Сварить Микстуру и потратить один день и редкие материальные компоненты, стоящие 500 гр — в дополнение к свежей крови по крайней мере двух Средних или четырех Маленьких гуманоидов. Существо, которое будет изменено, должно быть погружено в алхимическую смесь по крайней мере на 24 часа и имеет право на спасбросок Стойкости (DC 16), чтобы сопротивляться изменению, если оно этого не желает.

Процесс кровянения может применяться только к молодому существу (любое существо, которое еще не достигло возраста взрослой жизни для своей расы). Смесь опасно ядовита для взрослых, которые должны преуспеть в спасброске Стойкости (DC 16) после погружения в ванну или получить 1d10 временного урона Телосложению. В случае неудачного спасброска существа должны сделать второй спасбросок 1 минутой позже.

Шаблон кровного

"Кровный" - шаблон, который может быть добавлен к любому гуманоиду (упоминаемому далее "базовое существо"). Он использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме перечисленного здесь.

АС: Естественный доспех улучшается +2.

Специальные атаки: Кровный сохраняет все специальные атаки базового существа, а также получает следующую специальную атаку.

Военный крик (Ex): Однажды в день кровный может прокричать особый военный крик. Это заставляет всех кровных в пределах 30 футов (включая его самого) получать +1 бонус морали на все броски атаки и урона на 2d4 раунды. Этот эффект не складывается с другими военными криками.

Способности: Базовый персонаж регулируется следующим образом: Сила +2, Телосложение +4, Интеллект -2.

Умения: Как базовое существо, за исключением того, что кровный получает Боевые Рефлексы.

Оценка вызова: Как базовое существо +1.

Регулировка уровня: Как базовое существо +1.

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно законно злое.

Продвижение: По классу персонажа.

Воин страха (Dread Warrior)

Воин страха Человек Воин 4, Нежить Среднего размера

Hit Dice: 4d12+3 (29 hp)

Инициатива: +0

Скорость: 20 футов (подбитая кольчуга); базовая 30 футов.

АС: 18 (+6 подбитая кольчуга, +2 большой стальной щит), касание 10, застигнутый врасплох 18

Базовая атака / захватывание: +4/+8

Атака: Боевой топор +10 рукопашная

Полная атака: Боевой топор +10 рукопашная

Урон: Боевой топор мастерской работы 1d8+4/x3

Лицом/Досягаемость: 5 фт/ 5 фт.

Специальные качества: Черты нежити

Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +1, Воля +0

Способности: Сила 18, Ловкость 11, Телосложение —, Интеллект 4, Мудрость 9, Харизма 4

Навыки: Подъем +7, Прыжок +7, Обнаружение +6

Умения: Силовая Атака, Крепость, Фокус Оружия (боевой топор)

Климат / ландшафт: Любая земля.

Организация: Уединенный или компания (3-12)

Оценка вызова: 2

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое.

Продвижение: —

Вызванные на службу в неслерти грязной некромантской магией, воины страха - существа нежити, обычно создаваемые из трупов квалифицированных воинов. Они сохраняют многие из военных навыков и талантов, которыми они обладали при жизни, но вынуждены служить своим создателем с несомненным повиновением. Воины страха созданы прочтением заклинания *оживление воина страха* (см. Главу 4: Магия и заклинания).

Воин страха выглядит почти так же, как при жизни, хотя переносит ужасные раны, которые убили его, и его глаза горят диким желтым светом. Его кожа обычно сухая и потемневшая, облегающая засохшую плоть, что придает ему изможденный, увядший вид. Он обычно несет оружие и доспех, которые предпочитал до своей смерти и преобразования. Он говорит на любых языках, которые знал при жизни.

Воины страха - не всегда надежные слуги, поскольку их легко смутить сложными приказами. Приказ из двенадцати слов или менее никаких проблем не причинит, но есть совокупный шанс 5% на каждое слово после двенадцатого, что воин страха извратит инструкцию. Если воин страха будет не в состоянии понять приказ, обращайтесь с ним как с монстром в замешательстве (см. заклинание *замешательство* и сделайте бросок для определения того, какое действие он предпримет ответ на команду, которая вызвала его замешательство.

Бой

Воины страха бьются с оружием и доспехами, которые использовали при жизни. Этот пример использует в качестве базового персонажа человека-воина 4-го уровня.

Черты нежити: Воин страха иммунен к воздействию на разум эффектам, яду, сну, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам, некромантским эффектам (если они определено не затрагивают нежить) и любому эффекту, который требует спасброска Стойкости, если он также не работает на объектах. Он не подвержен критическим попаданиям, истощающему урону, урону способностей, иссушению способностей или смерти от массивного урона. Воин страха не может быть поднят, но может быть возрожден. Зомби жужу имеет темновидение (60-футовый диапазон).

Навыки: Воины страха получают +4 расовый бонус на проверки Подъема, Прыжка и Обнаружения.

Шаблон воина страха

"Воин страха" - шаблон, который может быть добавлен к любому гуманоиду по крайней мере с 3 Hit Dice или уровнями. Тип существа изменяется на "нежить". Оно использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь. Этот шаблон заменяет статью о Воине страха из "Резюме Монстров: Монстры Фаэруна".

Hit Dice: Увеличивается до d12.

Способности: Базовый персонаж регулируется следующим образом: Сила +4, Интеллект -6 (минимум 3), Харизма -4 (минимум 3). Как существа нежити, воины страха не имеют показателя Телосложения.

Навыки: Как базовое существо, за исключением того, что воины страха получают +4 расовый бонус на проверки Подъема, Прыжка и Обнаружения.

Умения: Как базовое существо, за исключением того, что воин страха теряет любые умения, для которых он больше не квалифицирован.

Климат / ландшафт: Любая земля.

Организация: Уединенный или компания (3-12).

Сокровище: Нет.

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое

Продвижение: —

	Беур (естественная форма)	Беур (увеличенная форма)
	Средний Чудовищный Гуманоид	Большой Чудовищный Гуманоид
Hit Dice:	10d8+20 (65 hp)	10d8+40 (85 hp)
Инициатива:	+3	+2
Скорость:	30 футов, полет 60 футов (хорошо)	30 футов, полет 30 футов (средне)
АС:	23 (+3 Ловкость, +10 естественный), касание 13, застигнутый врасплох 20	24 (-1 размер, +3 Ловкость, +12 естественный), касание 12, застигнутый врасплох 21
Базовая атака / захватывание:	+10/+11	+10/+19
Атака:	Хлопок +11 рукопашная	Хлопок +14 рукопашная
Полная атака:	Хлопок +11 рукопашная	Хлопок +14 рукопашная
Урон:	Хлопок 1d6+1 и 1d6 холода	Хлопок 1d6+1 и 1d6 холода
Лицом/Досыгаемость:	5 фт/ 5 фт	10 фт/ 10 фт
Специальные атаки:	<i>Фокус серого посоха</i> , бесящий пир, подобные заклинаниям спос обности	<i>Фокус серого посоха</i> , бесящий пир, подобные заклинаниям способности
Специальные качества:	Уязвимость к кислоте и электричеству, иммунитет к холоду, темновидение 60 футов, сопротивление огню 10, изменение размера, SR 20	Уязвимость к кислоте и электричеству, иммунитет к холоду, темновидение 60 футов, сопротивление огню 10, изменение размера, SR 20
Спасброски:	Стойкость +9, Рефлексы +10, Воля +6	Стойкость +11, Рефлексы +9, Воля +6
Способности:	Сила 13, Ловкость 16, Телосложение 14, Интеллект 12, Мудрость 13, Харизма 12	Сила 21, Ловкость 14, Телосложение 18, Интеллект 12, Мудрость 13, Харизма 12
Навыки:	Концентрация +12, Скрытность +8, Знание (природа) +7, Слушание +8, Бесшумное Движение +8, Обнаружение +8, Выживание +6 (+8 наземное)	Концентрацию +14, Скрытность +3, Знание (природа) +7, Слушание +8, Бесшумное Движение +7, Обнаружение +8, Выживание +6 (+8 наземное)
Умения:	Настороженность, Боевое Колдовство, Изготовление Посоха, Железная Воля	Настороженность, Боевое Колдовство, Изготовление Посоха, Железная Воля
Климат / ландшафт:	Холодные горы и лес	
Организация:	Уединенный или группа (1 беур и 1-3 орглаша)	
Оценка вызова:	9	
Сокровище:	Стандарт	
Мировоззрение:	Всегда хаотически злое	
Продвижение:	По классу персонажа	

	Вопящая ведьма	Ведьминское отродье воин 1
	Средний Чудовищный Гуманоид	Средний Чудовищный Гуманоид
Hit Dice:	12d8+36 (90 hp)	1d8+1 (5 hp)
Инициатива:	+1	+0
Скорость:	30 футов, полет 80 футов (хорошая)	20 футов (нагрудник), базовая 30 футов
АС:	21 (+1 Ловкость, +10 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 20	19 (+2 естественный, +5 нагрудник, +2 большой деревянный щит), касание 10, засигнутый врасплох 19
Базовая атака / захватывание:	+12/+17	+1/+2
Атака:	Коготь +17 рукопашная	Полуторный меч +2 рукопашная
Полная атака:	2 когтя +17 рукопашная	Полуторный меч +2 рукопашная
Урон:	Коготь 1d4+5	Полуторный меч 1d10+1/19-20
Лицом/Досыгаемость:	5 фт/ 5 фт.	5 фт/ 5 фт.
Специальные атаки:	Разрывание 2d4+10, вопль, подобные заклинаниям способности	—
Специальные качества:	Иммунитет к холоду, темновидение 60 футов, сопротивление звуку 10, SR 21	Черты ведьминского отродья, SR 12
Спасброски:	Стойкость +11, Рефлексы +9, Воля +8	Стойкость +3, Рефлексы +0, Воля +0
Способности:	Сила 20, Ловкость 15, Телосложение 16, Интеллект 11, Мудрость 15, Харизма 14	Сила 12, Ловкость 11, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 8
Навыки:	Блеф +7, Концентрация +15, Дипломатия +6, Маскировка +2 (+4 в действии), Скрытность +7, Слушание +11, Чувство Мотива +6, Обнаружение +11, Выживание +6	Подъем -3, Прыжок -3, Обнаружение +2
Умения:	Настороженность, Раскол, Боевое Кколдовство, Железная Воля, Силовая атака	Мастерство Экзотического Оружия (Полуторный меч)
Климат / ландшафт:	Холодные равнины	Любая земля
Организация:	Уединенный	Уединенный
Оценка вызова:	10	Уровень персонажа +1
Регулировка уровня:	—	+2
Сокровище:	Стандарт	Стандарт
Мировоззрение:	Всегда хаотически злое	Обычно хаотически злое
Продвижение:	По классу персонажа	По классу персонажа

Ведьма (Hag)

Рашемен, Северная Страна и Бескрайние Пустоши терроризируют несколько разновидностей ведьм, уникальных на Недоступном Востоке. Подобно своей семье, аннис и зеленой ведьме, беур и вопящие ведьмы - ужасно сильные карги с ненавистной натурой и падшей магией. Ведьминское отродье - их неудачное потомство, неповоротливые скоты с преступными намерениями и силой своих чудовищных матерей.

Беур

Беур - уникальные для Рашемена ведьмы, способные принести холод зимы на любое место на земле. Отвратительные и сморщенные, они любят вкус человеческой плоти.

Ведьма-беур походит на отвратительную старую каргу с синевато-белой кожей и белыми волосами, одетую в рваный платок. Ее руки испещрены запятой кровью, и обычно она несет кривой серый деревянный посох. Беур живет, чтобы нести нищету и смерть от замерзания настолько многим, насколько может. Мощные и злорадные, беур иногда заручаются помощью орглашей, чтобы поразить народ ужасным холодом. Некоторые легенды считают, что есть лишь одна беур, не больше, поскольку их видят только поодиночке, но вероятно, что они просто уединены. Каждый год хатран борются против беур в весенних подходах, наконец отбрасывая существо и объявляя возвращение теплоты, но каждый год борьба начинается снова.

Беур говорят на Ауране, Гигантском и Рашеми.

Бой

Беур обычно начинают бой *конусом холода*, чтобы оценить уязвимость противников. Те, кто окажутся ранеными от этой атаки, вероятно, снова будут ее целями, в то время как тот, кто кажется иммунным к холоду, будет подвергнут *ледяному шторму* или рукопашным атакам. Беур предпочитают скорее сбежать от опасных противников, чем биться насмерть, и часто устраивают засады врагам, ранее отогнавшим их, используя свою отличную маневренность, чтобы заманить врагов в сложные ловушки и сугробы.

Фокус Серого посоха (Sp): Деревянный посох беур не имеет никаких магических свойств, но действует как фокус, позволяющий беур использовать следующие подобные заклинания способности: по желанию — *удержание человека*, *твердый туман*; 3/день — *конус холода*, *ледяной шторм* и *стена льда*. Эти способности - как заклинания, прочитанные колдуном 10-го уровня (DC спасброска 11 + уровень заклинания).

Без своего серого посоха-фокуса беур не может использовать эти подобные заклинания способности. Создание другого серого посоха занимает у беур один год (как Создание Магического Изделия, хотя прерывание процесса не заставляет предмет разрушаться).

Бесящий пир (Su): Беур обедает на телах существ, которых убивает. Как полнораундовое действие, она может полностью пожрать плоть убитой или беспомощной жертвы, оставляя только кости и оснащение. Любое существо в пределах 60 футов, которое смотрит на это, должно сделать спасбросок Воли (DC 16). Спасбросок основан на Харизме. При неудаче цель или постоянно ослепляется (шанс 75%) или остается в *замешательстве* на 1d6 дней (шанс 25%). Это - воз действующий на разум эффект. Хотя они предпочитают плоть людей, беур могут есть почти любое гуманоидное существо, домашний скот или рыбу.

Подобные заклинания способности: По желанию — *леденить металл*, *луч мороза*, *снежный рой Сниллока* (FRCS); 1/десятидневку — *управление погодой*. Эти способности - как заклинания, прочитанные колдуном 10-го уровня (DC спасброска 11 + уровень заклинания).

Уязвимость к кислоте и электричеству: Беур получают вполнину больше нормального (+50%) урона от кислоты и электричества, независимо от того, позволяется ли спасбросок или успешен ли он.

Изменение размера (Su): Беур может вырасти до Большого размера или вернуться к своему нормальному размеру как стандартное действие. В Большой форме AC и бонус атаки беур уменьшаются на -1 из-за размера, и она получает +8 Силы, -2 Ловкости и +4 Телосложения, естественный доспех увеличивается до +11, а досягаемость - до 10 футов (см. статистику выше для эффекта изменения атаки, навыков и способностей). Однако, ее скорость полета уменьшается до 30 футов (средне). Беур может остаться в своей Большой форме 10 минут в день.

Вопящая ведьма (Shrieking Hag)

Вопящие ведьмы - ужасные, злобные монстры, заполняющие пустынные и бесплодные равнины, охотясь на неосторожных путешественников и распространяя разнообразные несчастья. Их восхищает обман сильного и добродетельного, поиск распространения хаоса и отчаяния. Когда потенциальная жертва сопротивляется ее хитростям, вопящая ведьма впадает в убийственную ярость. Одна рассерженная ведьма может за минуты разогнать целую деревню своими мощными подобными заклинаниями способностями и ужасным, бесящим воплем.

Вопящая ведьма похожа на высокую, королевской стати женщину, которую не пощадил возраст. Ее кожа имеет желто-коричневый оттенок, она жесткая и кожеподобная, руки ее искривлены в когти железной твердости. Ее длинные белые волосы развеваются горьким холодным ветром, который, кажется, следует за ведьмой везде, где она проходит. Вопящая ведьма обычно носит тонкие, изодранные одежды и может опираться на кривой посох, который в бою ей совершенно не нужен.

Бой

Вопящие ведьмы предпочитают обманывать, соблазнять и зачарованием уводить путешественников в свои логовища, используя свои подобные заклинания способности, чтобы расколоть партию и увести отдельную выбранную жертву. Если

это терпит неудачу, они разъяренно атакуют с ночного неба, вопя и разрушая своих противников ветром. Они оставляют свои физические атаки для взаимодействия с уединенными жертвами.

Разрывание (Ex): Вопящая ведьма, поражающая отдельную цель и замыкающая когти на теле противника, рвет его плоть. Эта атака автоматически наносит дополнительные 2d4+10 пунктов урона.

Вопль (Su): Три раза в день вопящая ведьма может озвучить ужасный, бесящий вопль. Любое существо в пределах 60 футов от ведьмы получает 2d6 пунктов урона и также в *замешательстве* на 2d6 раундов. Успешный спасбросок Стойкости (DC 19) отменяет замешательство и уменьшает урон наполовину. Спасбросок основан на Телосложении.

Подобные заклинаниям способности: По желанию — *смена себя, танцующие огни, звук призрака, порыв ветра, шокирующая хватка, стены ветра*; 3/день — *зачарование персоны, контроль ветров, улучшенная невидимость, заряд молнии, видеть невидимое, предложение*; 1/день — *зачарование монстра, великий крик (FRCS), полиморф себя, вихрь*; 1/десятидневку — *управление погодой*. Эти способности - как заклинания, прочитанные колдуном 12-го уровня (DC спасброска 12 + уровень заклинания).

Ведьминское отродье (Hagspawn)

Зачарованием или принуждением ведьмы всех видов используют человеческих мужчин, чтобы продлить свой злой род. Девочки от такого союза превращаются в ведьм, а мальчики станут ведьминским отродьем, жестокими и сварливыми существами, унаследовавшими многие из самых плохих качеств своей отвратительной родительницы. Обычно бросаемые в молодости, ведьминские отродья часто вступают на жизнь насилия, убийств и бандитизма, используя физическую силу и крепость своего чудовищного наследия, чтобы запугать меньший и более слабый народ вокруг себя.

Ведьминское отродье на первый взгляд похоже на первобытных людей. Они высоки и мощно сложены, с длинными руками, большими ладонями и сутулой осанкой. Их черные волосы длинные и сальные, глаза светятся жестоко-красным. Черты их лиц грубы, а цвет кожи часто намекает на подрасу их матери — бледно-синий для сыновей аннаисов, болезненно-зеленый - для отродий зеленой ведьмы и так далее.

Большинство ведьминских отродий становятся бандитами, головорезами или наемниками, и таким образом берут класс воина. Информация, представленная в записи выше, представляет ведьминское отродье - воина 1-го уровня. Для большего количества информации см. статью Ведьминского отродья в Главе 1: Расы Востока.

Бой

Одаренные необычной силой, жесткой шкурой и врожденным сопротивлением к магии, ведьминские отродья естественно стремятся к физическому бою. Они предпочитают большое, мощное оружие и печально известны опрометчивым отношением к своей жизни, рассчитывая на свои превосходящие мускулы и свирепость.

Персонажи - ведьминское отродье

Одобренный класс ведьминского отродья - варвар, но из них также получаются хорошие бойцы, рейнджеры и жулики. Учитывая обстоятельства их рождения, ведьминские отродья - одиночки по своей природе, и немногие из них становятся лидерами. Клерики ведьминского отродья обычно поклоняются злым сильным божествам типа Бэйна или Талоса.

Ведьминское отродье имеет следующие способности и характеристики.

- +2 Сила, +2 Телосложение, -2 Харизма.
- Средний размер.
- Сухопутная скорость 50 футов.
- **Темновидение:** Ведьминское отродье может видеть в темноте до 60 футов.
- **Естественный доспех:** +2 естественный бонус доспеха.
- **Сопротивление магии** 11 + уровень персонажа.
- **Автоматические языки:** Общий, Гигантский. **Бонусные языки:** По региону персонажа.
- **Регулировка уровня:** +2. Ведьминское отродье имеет эффективный уровень персонажа (ECL) 2 плюс уровни классов, так что ведьминское отродье - варвар 1-го уровня имеет ECL 3. См. врезку о Мощных расах.
- **Одобренный класс:** Варвар. Варварский класс мультиклассирующего ведьминского отродья не считается при определении, переносит ли он штраф XP.

Зомби жужу (Juju Zombie)

Зомби жужу багбир, нежить Среднего размера

Hit Dice: 3d12+3 (22 hp)

Инициатива: +6.

Скорость: 30 футов, подъем 15 футов.

АС: 18 (+2 Ловкость, +6 естественный), касание 12, застигнутый врасплох 16

Базовая атака / захватывание: +2/+6

Атака: Хлопок +6 рукопашная; или шестопер +7 рукопашная; или тяжелый арбалет +4 дальнобойная

Полная атака: Хлопок +6 рукопашная; или шестопер +7 рукопашная; или тяжелый арбалет +4 дальнобойная

Урон: Хлопок 1d6+6; шестопер 1d8+6; тяжелый арбалет 1d10/19-20

Лицом/Досыгаемость: 5 фт/ 5 фт.

Специальные качества: DR 5/рубящий, иммунитеты, нюх, сопротивление изгнанию +4, черты нежити

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

Способности: Сила 19, Ловкость 14, Телосложение —, Интеллект 6, Мудрость 10, Харизма 11.

Навыки: Подъем +13, Скрытность +5, Слушание +4, Бесшумное движение +7, Обнаружение +4

Умения: Настороженность, Улучшенная Инициатива, Силовая Атака, Крепость, Фокус Оружия (шестопер)

Климат / ландшафт: Любая земля

Организация: Уединенный или бригада (2-5)

Оценка вызова: 4

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое

Продвижение: —

Оживляемые особенно ненавистным клеймом некромантии, зомби жужу - злобные, убийственные существа, поработанные могущественными заклинаниями, которые создали их. Вооруженные мощными способностями, зомби жужу namного выше неразумного волочащего ноги трупа, который представляет большинство авантюристов, услышав слово "зомби".

Зомби жужу на первый взгляд кажется обычным зомби, хотя в общем в лучшем состоянии, чем большинство ходячих мертвецов. Его плоть имеет сероватый налет, и кожа его кожиста и тверда. Свет ненависти горит в его запавших глазах — зомби жужу понимает свое состояние и ненавидит грязную магию, которая удерживает его. Зомби жужу, предоставленный сам себе - кровавая штука, уничтожающая жизнь и приносящая горе везде, где блуждает.

Зомби жужу может быть создан заклинанием *создание нежити*, прочитанным заклинателем 16-го уровня, или некоторыми мощными магическими проклятиями или болезнями, типа касания упадка отродья упадка (см. статью Отродья упадка, выше).

Зомби жужу понимают все языки, которые они знали при жизни, но неспособны говорить.

Бой

Типовой зомби жужу использует багбира в качестве базового существа. Зомби жужу бьются любым оружием, которое им дают, и своей огромной силой.

Черты нежити: Зомби жужу иммунен к воздействию на разум эффектам, яду, сну, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам, некромантским эффектам (если они определенно не затрагивают нежить) и любому эффекту, который требует спасброска Стойкости, если он также не работает на объектах. Он не подвержен критическим попаданиям, истощающему урону, урону способностей, иссушению способностей или смерти от массивного урона. Зомби жужу не может быть поднят, но может быть возрожден. Зомби жужу имеет темновидение (60-футовый диапазон).

Иммунитеты (Ex): Зомби жужу иммунен к *магической ракете* и к урону электричеством.

Нюх (Ex): Этот зомби жужу может обнаружить приближающихся врагов, различивать скрытых противников и проследивать юхом.

Шаблон зомби жужу

"Зомби жужу" - шаблон, который может быть добавлен к любому ранее живущему или материальному существу с показателем Интеллекта по крайней мере 1 (называемому далее "базовое существо"). Тип существа изменяется на "нежить". Оно использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

Hit Dice: Увеличение до d12.

Скорость: В дополнение своей сухопутной скорости, зомби жужу получает скорость подъема, равную половине своей базовой скорости, если он еще не имеет скорости подъема.

АС: Естественный доспех улучшается +3.

Атаки и урон: Зомби жужу сохраняет все атаки базового существа и также получает атаку хлопком, если еще не имеет ее. Если базовое существо еще не имеет атаки хлопком, используются величины из таблицы ниже. Базовое существо с естественными атаками сохраняет свой старый урон или использует величину из таблицы, смотря что лучше.

Размер	Урон
Мелкий	1
Мизерный	1d2
Крошечный	1d3
Маленький	1d4
Средний	1d6
Большой	1d8
Огромный	2d6
Гигантский	2d8
Колоссальный	4d6

Специальные качества: Зомби жужу сохраняет все специальные качества базового существа, а также получает специальные качества, перечисленные ниже.

Уменьшение урона (Su): Падшее колдовство, оживляющее зомби жужу, затрудняет его уничтожение и дает ему уменьшение урона 5/рубящий. Колошущее и крушащее оружие оказывает не особо большой эффект на его жесткую кожу.

Сопrotивление изгнанию (Ex): Зомби жужу имеет сопротивление изгнанию +4.

Иммунитеты (Ex): Зомби жужу иммунен к *магическим ракетам* и урону электричеством.

Способности: Базовый персонаж регулируется следующим образом: Сила +4, Ловкость +2, Интеллект -4 (минимум 1), Харизма +2. Как существа нежити, зомби жужу не имеют никакого показателя Телосложения.

Навыки: Так как зомби жужу обладают естественной скоростью подъема, они получают + 8 расовый бонус по всем проверкам Подъема и могут всегда брать 10, даже если их несет или им угрожают.

Умения: Как базовое существо, за исключением того, что зомби жужу получает Улучшенную Инициативу, Силовую атаку и Крепость, если базовое существо выполняет все предпосылки и еще не имеет этих умений.

Климат / ландшафт: Любая земля.

Организация: Уединенный или бригада (2-5).

Оценка вызова: Как базовое существо +2.

Сокровище: Нет.

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое.

Продвижение: —

Нилшаи (Nilshai)

Аберрация Среднего размера

Hit Dice: 8d8 (36 hp).

Инициатива: +6

Скорость: 30 футов, полет 50 футов (средне)

АС: 17 (+2 Ловкость, +5 естественный), касание 12, застигнутый врасплох 15

Базовая атака / захватывание: +6/+7

Атака: Хлопок +7 рукопашная

Полная атака: 3 хлопка +7 рукопашная

Урон: Хлопок 1d4+1

Лицом/досягаемость: 5 фт/ 5 фт.

Специальные атаки: Заклинания

Специальные качества: DR 10/+1, темновидение 60 футов, эфирная вылазка, устрашающая быстрота, чистый разум

Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +4, Воля +6

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

Навыки: Концентрация +11, Знание (тайны) +8, Слушание +13, Обнаружение +13; Использование Магического Устройства +13

Умения: Боевое Колдовство, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива

Климат / ландшафт: Любая земля и подземелье (Эфирный План)

Организация: Уединенный или налетчики (2-4 нилшаи плюс 3-6 эфирных мародеров)

Оценка вызова: 7

Регулировка уровня: +5

Сокровище: Удвоенное стандартное

Мировоззрение: Обычно законно злое

Продвижение: По классу персонажа

Нилшаи - раса причудливых и злорадных чужеродных колдунов, приходящих с того же странного плана, что рождает эфирных воришек и эфирных мародеров.

Подобно своим меньшим родственникам, нилшаи проводят много времени на Эфирном Плате, но иногда устраивают экспедиции на Материальный План, чтобы награть магии и знаний. Они могут быстро перемещаться между Эфирным и Материальными Планами и являются мощными заклинателями. Они питают особую ненависть к Силдеюру; хотя Эфирный План не соседний с доменом звездных эльфов, нилшаи пробили множество порталов сквозь измерения, чтобы достигнуть его — порталов, которые теперь сильно угрожают существованию царства.

Нилшаи - неприятно выглядящее существо с тремя когтистыми ногами, тягучим телом и тремя длинными хлыстоподобными щупальцами, которые делятся на концах на короткие сильные пальцы. Его луковичная голова находится на вершине ствола, коронованная тремя бегающими глазами. Три его перепончатых крыла плотно прижаты к туловищу, когда не используются. Его шкура - пятнистая сине-черная пленка, мягкая и слизистая на ощупь, но его плоть плод кожей железно-тверда.

Звездные эльфы иногда называют нилшаи "эфирными теургами".

Бой

Нилшаи чужие на Материальном Плате и почти всегда находятся на некоей миссии, когда с ними сталкиваются. Они могут искать магическое изделие, шпионить за местными жителями или быть в поисках интеллектуальных гуманоидных рабов, чтобы заполучить их в свой чужеродный дом. Безотносительно их целей, они не потерпят никакого вмешательства со стороны жителей Материального Плате. Они используют свои заклинания заранее, чтобы устранить любую угрозу наиболее быстрой возможной смертью. Обычная тактика против использующих магию противников - прочитать заклинание и затем подготовить *рассеивание магии* для контрзаклинания в том же самом раунде.

Заклинания: Нилшаи читают заклинания как колдун 8-го уровня. DC спасбросков для их заклинаний - 13 + уровень заклинания. Типичный список заклинаний нилшаи следующий (заклинания в день 6/7/7/6/3): 0-й — *ошеломление*, *обнаружение магии*, *разрушение нежити*, *свет*, *рука мага*, *луч мороза*, *чтение магии*, *сопротивление*; 1-й — *цветной спрей*, *доспех мага*, *магическая ракета*, *тихий образ*, *истинный удар*; 2-й — *зеркальное изображение*, *сопротивление элементам*, *снежный рой* *Сниллока* (FRCS); 3-й — *рассеивание магии*, *заряд молнии*; 4-й — *расслабленность*.

Эфирная вылазка (Su): Нилшаи могут перемещаться с Эфирного на Материальный План как свободное действие и возвращаться обратно как действие эквивалента движения (или как часть действия эквивалента движения). Способность в остальном идентична *эфирной вылазке*, прочитанной колдуном 15-го уровня.

Устрашающая быстрота (Ex): Трехсторонняя симметрия нилшаи и их чужеродный разум позволяют им делить свое внимание на многие задачи в одно и то же время. Нилшаи получает дополнительное частичное действие в каждом раунде, в течение которого он, как правило, читает второе заклинание или активизирует магическое изделие после того, как перемещается и атакует или читает заклинание.

Чистый разум (Su): Нилшаи магически стойки к заклинаниям и эффектам обнаружения и умственного влияния. Они всегда защищены эффектом *чистого разума*.

Навыки: Из-за своей многозадачности и трехсторонней симметрии, нилшаи получает +4 расовый бонус на проверки Слушания, Обнаружения, и Использования Магического Устройства.

Общество нилшаи

Немногие на Материальном Плате или в Силдеюре знают многое о том, как нилшаи организованы или что они делают в своем ином мире. Их города - причудливые цитадели из эфирного камня, сформированного в невыносимо сложные проходы из палат и перекрученных проходов. Целых пятьсот нилшаев живет в большой сильной твердыне, но большинство

их - меньшие общины в пятьдесят или около того индивидуумов. Самый мощный колдун цитадели - ее абсолютный владыка, и все остальные повинуются ему.

Нилшай связываются с существами из своей чужеродной экологии. Эфирные мародеры (их домашние животные) и эфирные воришки (их слуги) часто населяют цитадели нилшай. (Цитадели нилшай - также дом эфирных убийц, которых можно найти найденным в "Руководстве Монстров II"). Нилшай время от времени даже нанимают существ-незнакомцев в качестве охранников и налетчиков.

Персонажи-нилшай

Одобренный класс нилшай - колдун. Уровни колдуна добавляются к способности нилшай читать заклинания как колдун 8-го уровня, так, нилшай-колдун 5-го уровня читает заклинания как колдун 13-го уровня.

Орглаш (Orglash)

Элементал Среднего размера (Воздух, Холод, Абориген)

Hit Dice: 4d8+16 (34 hp)

Инициатива: +9

Скорость: Полет 100 футов (Совершенный)

АС: 20 (+5 Ловкость, +5 естественный), касание 15, застигнутый врасплох 15

Базовая атака / захватывание: +3/+4

Атака: Хлопок +8 рукопашная

Полная атака: Хлопок +8 рукопашная

Урон: Хлопок 1d6+1 плюс 1d3 холод

Лицом/Досягаемость: 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Воздушное мастерство, *конус холода* 3/день, вихрь

Специальные качества: Холодный подтип, элементные черты, быстрое лечение на холоде 3, +2 бонус спасбросков против заклинаний Красных Волшебников

Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +9, Воля +1

Способности: Сила 12, Ловкость 21, Телосложение 18, Интеллект 10. Мудрость 11, Харизма 11

Навыки: Слушание +7, Обнаружение +7

Умения: Атака с Лета, Улучшенная Инициатива, Ловкость с Оружием (В)

Климат / ландшафт: Холодный лес и равнины

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 4

Регулировка уровня: +5

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно хаотически нейтральное

Продвижение: 5-7 HD (Средний)

Орглаш, или ледяной дух, является своего рода воздушным элементом - абори геном более холодных частей Рашемена. Чужие и непредсказуемые, они рассматриваются народом рашеми как смешанное благословение, поскольку, несмотря на их случайную опасность для путешественников, они помогали защищать землю против Красных Волшебников в течение сотен лет.

Орглаш напоминает воздушного элемента с пучками снега, вращающегося вокруг двух едва видимых более темных пятен, которые напоминают глаза. Орглаши бродят по замерзшим горам и лесам Рашемена, нападая на существ, которые угрожают земле. Однако, их взгляд на "угрозу" очень широк, и они, как известно, нападают на маленькие партии в отдаленных областях.

Орглаши говорят на Ауране.

Бой

Типовой орглаш использует среднего воздушного элемента в качестве базового существа.

Воздушное мастерство (Ex): Любое бьющееся в воздухе существо получает -1 штраф на броски атаки и урона, сделанные против орглаша.

Конус холода (Sp): 3/день как колдун 4-го уровня.

Быстрое лечение на холоде (Ex): Пока он имеет по крайней мере 1 очко жизни, на чрезвычайном холоде или при холодной погоде орглаш восстанавливает потерянные очки жизни из расчета 3 в раунд. Быстрое лечение не восстанавливает очки жизни, потерянные от голода, жажды или удушья, и не позволяет орглашу повторно отрачивать или приращивать утерянные части тела.

Холодный подтип (Ex): Орглаши иммунны к холодному урону, но уязвимы к огненным атакам. Они получают в полтора раза больше нормального (+50%) урона от огня, независимо от того, позволяет ли спасбросок или успешен ли спасбросок.

Элементные черты (Ex): Орглаш иммунен к отравлению, сну, параличу и ошеломлению. Он не подвержен критическим попаданиям или замыканию. Существо также имеет темновидение (60-футовый диапазон).

Вихрь (Su): Орглаш может преобразоваться в вихрь однажды в каждые 10 минут и оставаться в этой форме до 2 раундов. Вихрь имеет 5 футов ширины у основания, до ширины в 30 футов наверху, и от 10 до 30 футов в высоту.

Движение орглаша, когда он находится в форме вихря, не вызывает атаку возможности, даже если он входит на место, которое занимает другое существо. Другое существо может быть поймано в вихре, если оно коснется или войдет в него, или если орглаш движется в или через место существа. Это наносит 1d6 пунктов урона Маленьким или меньшим существам и может охватывать их целиком. DC спасброска, чтобы избежать вихря - 13. Этот спасбросок основан на Силе.

Существа, пойманные в вихре, не могут двигаться наружу, кроме как в попытке избежать вихря. Существа, пойманные в вихре, могут читать заклинания как обычно с успешной проверкой Концентрации (DC 10 + уровень заклинания). Существа, пойманные в вихре, получают -4 штраф эффективной Ловкости и -1 штраф на броски атаки.

Орглаш в форме вихря не может делать атаки хлопком и не угрожает области вокруг себя.

Шаблон орглаша

"Орглаш" - шаблон, который может применяться любому элементному существу с воздушным подтипом (называемому после этого "базовое существо"). Большинство орглашей используют в качестве базового существа воздушный элементал, но секретные и неизвестные лидеры могут быть основаны на другом элементале, типа невидимого охотника. Он использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

Скорость: Если базовое существо не может летать, оно получает скорость полета, равную своей сухопутной скорости (плохая маневренность). Если базовое существо может летать, используются скорость и маневренность базового существа.

АС: Естественный доспех увеличивается +2.

Урон: Естественные атаки орглаша наносят холодный урон в дополнение к нормальному урону за атаку. Этот холодный урон - половина от дайса урона, наносимого естественной атакой, без модификатора Силы. Если естественная атака наносит один дайс урона, урон уменьшается вдвое. Например, если базовое существо наносит 2d8 пунктов урона атакой хлопком, добавьте 1d8 пунктов холодного урона. Если базовое существо наносит 1d6 пунктов урона, добавьте 1d3 пунктов холодного урона.

Специальные атаки: Орглаш сохраняет все Специальные Атаки базового существа, а также получает следующую специальную атаку.

Конус холода (Sp): 3/день, как колдун с уровнем заклинателя, равным его Hit Dice.

Специальные качества: Орглаш сохраняет все специальные качества базового существа, а также получает специальные качества, перечисленные ниже.

Холодный подтип (Ex): Орглаши иммунны к холодному урону, но уязвимы к огненным атакам. Они получают в полтора раза больше нормального (+50%) урона от огня, независимо от того, позволяет ли спасбросок или успешен ли спасбросок.

Быстрое лечение на холоде (Ex): В чрезвычайном холоде или при холодной погоде орглаш восстанавливает потерянные очки жизни со скоростью 3 в раунд.

Коренной элементал: Орглаши - уроженцы Материального Плана. Заклинания, посылающие аутсайдеров или элементалов на их домашний план, не работают против них. Заклинания, посылающие аутсайдеров или элементалов на другой план (а не на их домашний план) работают как обычно. Орглаш может быть поднят или возрожден, хотя его останки быстро исчезают, если он убито, затрудняя использование этих заклинаний для восстановления его к жизни.

Спасброски: Орглаши получают +2 бонус морали на все спасброски против заклинаний от существ, которые они распознают как Красных Волшебников.

Способности: Базовый персонаж регулируется следующим образом: Телосложение +4, Интеллект по крайней мере 10.

Климат / ландшафт: Холодный лес и равнины.

Организация: уединенный.

Оценка вызова: Как базовое существо +1.

Регулировка уровня: Как базовое существо +1.

Мировоззрение: Обычно хаотически нейтральное.

Теневой ходок (Shadow walker)

Теневой ходок Человек Жулик 5, Гуманоид (человек) Среднего размера

Hit Dice: 5d6-5 (15 hp)

Инициатива: +8

Скорость: 30 футов.

АС: 17 (+4 Ловкость, +3 подбитая мастерской работы кожа), касание 14, застигнутый врасплох 13

Базовая атака / захватывание: +3/+2

Атака: Кинжал +1 рукопашная или мастерской работы легкий арбалет и заряды мастерской работы +9 дальнобойная

Полная атака: Кинжал +2 рукопашная или легкий арбалет мастерской работы и заряды мастерской работы +9 дальнобойная

Урон: Кинжал 1d4-1/19-20; мастерской работы легкий арбалет 1d8/19-20

Лицом/Досягаемость: 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Атака крадучись +3d6

Специальные качества: Темновидение 60 футов, уклонение, слепота при свете, поиск ловушек, странная увертливость (бонус Ловкости к АС)

Спасброски: Стойкость +0, Рефлексы +8, Воля +2.

Способности: Сила 8, Ловкость 18, Телосложение 8, Интеллект 14, Мудрость 12, Харизма 13.

Навыки: Баланс +10, Блеф +7, Подъем +8, Дипломатия +9, Маскировка +7 (+9 действующая), Сбор Информации +5, Скрытность +20, Запугивание +3, Прыжок +3, Слушание +9, Бесшумное Движение +9, Исполнение (танец) +2, Чтение по Губам +6, Поиск +8, Чувство Мотива +10, Обнаружение +9, Плавание +5, Кувырок +11

Умения: Улучшенная Инициатива, Выстрел в Упор, Гладкий Разговор (FRCS)

Оценка вызова: 6

Мировоззрение: Нейтральное злое

Имущество: Кинжал, мастерской работы подбитая кожа, легкий арбалет мастерской работы, арбалетные заряды мастерской работы (10), плащ эльфоподобных, вечногогорящий факел, микстура кошачьей грации, микстура лечения умеренных ран, микстура полета, микстура подкрадывания, рюкзак, крюк-захват, шелковая веревка (50 футов).

Теневые ходоки - те, кто испытал магический ритуал бога Маска, настроивший тело человека на тень. Подобно шейдам, они получают силу в тени и темноте. Жалонтер Итбриур, высокий священник Маскаранского храма в Теске, обнаружил обряд, священный для его божества, названный Ритуалом Теневой Ходьбы. Этот ритуал обменивает некоторые из жизненных сил реципиента на теневую сущность. Реципиент выглядит точно тот же, как и прежде, хотя его тень свежа и темна даже в пасмурную погоду. Владыки тени используют этот ритуал, чтобы позволить своим агентам с легкостью

попадать и покидать трудные места, и они обычно работают в парах, по двое транспортируясь к месту предназначенного преступления.

Бой

Типовой теневой ходок использует в качестве базового персонажа Ястеру "Черные Руки" Менано, человека женщину жулика 5-го уровня и члена Владык тени Телфлэмма.

Названная "Черные Руки" из-за черной ауры, проявляющейся вокруг ее рук, когда она управляет тенями, Ястера ответственна за несколько ключевых похищений в Телфлэмме. Она также обучалась как шпион и часто выполняет официальные функции со стороны знати, чтобы изучить что-либо о том, кто интересуется Владык тени. Ястера очень лояльна гильдии, поскольку они хорошо обращались с ней и уважают ее способности. Она имеет красные волосы и щуплое сложение, и весьма красива. Она предпочитает избегать ситуаций, где она может получить урон, и, если вовлечена в борьбу, остается вне рукопашная как можно дольше. Если угрожают ей самой, она использует свою способность *двери измерений*, чтобы сбежать.

Уклонение (Ex): Будучи подвергнутым любому эффекту, который обычно позволяет спасбросок Рефлексов для половины урона, теневой ходок не получает никакого урона при успешном спасброске.

Слепота при свете (Ex): Резкое подвергание яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет теневую ходока на 1 раунд. Кроме того, он получает -1 штраф на всех броски атаки, спасброски и проверки при действии на ярком свете.

Подобные заклинаниям способности: 3/день — *темнота, теневая маска* (FRCS), 1/день — *дверь измерений* (только на себя). Эти способности - как заклинания, прочитанные колдуном 5-го уровня.

Странная увертливость (Ex): Теневой ходок сохраняет свой бонус Ловкости к Классу Доспеха, даже когда застигнут врасплох..

Шаблон теневого ходока

"Теневой ходок" - шаблон, который может применяться любому гуманоиду (называемому далее "базовый персонаж"). Он использует всю статистику базового персонажа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

Специальные атаки: Теневой ходок сохраняет все специальные атаки базового персонажа. Теневой ходок также получает способность управлять тенями, что предоставляет ему доступ к различным подобным заклинаниям способностям, основываясь на его уровне персонажа, как показано в таблице ниже. Эти подобные заклинаниям способности работают как заклинания, прочитанные колдуном уровня базового персонажа.

Уровень	Способности
1-2	<i>Теневая маска</i> 3/день (FRCS)
3-4	<i>Дверь измерений</i> 1/день (только сам)
5-6	<i>Темнота</i> 3/день
7-8	<i>Дверь измерений</i> 2/день
9-10	<i>Теневой спрей</i> 3/день (FRCS)
11-12	<i>Теневая прогулка</i> 1/день
13-14	<i>Смещение</i> 2/день
15-16	<i>Дверь измерений</i> 3/день
17-18	<i>Черные щупальца Эварда</i> 1/день
19+	<i>Теневая прогулка</i> 3/день

Теневой ходок не может использовать никакую из своих подобных заклинаниям способностей в области яркого света (солнечный свет или радиус заклинания *дневной свет*).

Специальные качества: Теневой ходок сохраняет все специальные качества базового персонажа, а также получает специальные качества, перечисленные ниже.

Слепота при свете (Ex): Резкое подвергание яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет теневую ходока на 1 раунд. Кроме того, он получает -1 штраф на все броски атаки, спасброски и проверки при действии на ярком свете.

Темновидение (Ex): Персонаж получает темновидение с 60-футовым диапазоном, если он еще не имеет его.

Способности: Базовый персонаж регулируется следующим образом: Ловкость +2, Телосложение -2.

Навыки: Теневые ходоки получают +4 расовый бонус по проверкам Скрытности.

Оценка вызова: Как базовый персонаж +1.

Регулировка уровня: Как базовый персонаж +1.

Персонажи - теневые ходоки

Из-за специальных способностей эффективный уровень игрового персонажа - теневого ходока (ECL) равен его уровню класса + 1. Таким образом, человек теневой ходок жулик 5-го имеет ECL 6 и эквивалентен персонажу 6-го уровня.

Народ духов (Spirit folk)

Гуманоид Среднего размера (Дух) Воин 1

Hit Dice: 1d8 (4 hp)

Инициатива: +0

Скорость: 30 футов, плавание 30 футов (речной), подъем 30 футов (горный)

АС: 14 (+4 цепная рубаха), касание 10, застигнутый врасплох 14

Базовая атака / захватывание: +1/+1

Атака: Длинный меч +2 рукопашная или короткий лук +1 рукопашная

Полная атака: Длинный меч +2 рукопашная или короткий лук +1 дальнобойная

Урон: Длинный меч ld8/19-20; короткий лук ld6/x3;

Лицом/Досягаемость: 5 фт / 5 фт.

Специальные качества: Видение при слабом освещении, черты народа духов

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

Способности: Сила 10, Ловкость 11, Телосложение 10, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 11

Навыки: Слушание +2, Обнаружение +2

Умения: Фокус оружия (длинный меч)

Климат / ландшафт: Умеренная и холодная водная территория (речной); Умеренные и холодные горы (горный).

Организация: Уединенный или банда (2-10)

Оценка вызова: 1/2

Регулировка уровня: +0

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно нейтрально доброе

Продвижение: По классу персонажа

Народ духов - потомки людей и различных духов природы. Они необычны в любой земле, но чаще всего их можно найти в и вокруг Рашемена. Народ духов имеет две различных подрасы: речные и горные. Все они имеют очень сильные связи с естественным миром, а также с человеческим обществом.

Народы духов выглядят как люди, хотя у них тонкие черты, маленькие ртами, тонкими бровями и бледным или золотым цветом лица. Они не имеют никаких волос на лице или на теле, но волосы на их головах густы и роскошны. Они разнообразны, как и люди, особенно раса рашеми, и многие близки к идеалу человеческой красоты своего общества.

Народы духов говорят на Общем и Фей.

Большинство представителей народа духов, с которыми можно столкнуться за пределами их домов - воины; информация выше описывает представителя народа духов - воина 1-го уровня.

Бой

Хотя народ духов предпочитает мирные решения насилию, они могут при необходимости биться смело и умело. Они используют разнообразное оружие и предпочитают легкие доспехи.

Видение при слабом освещении (Ex): Народы духов могут видеть вдвое дальше, чем человек, при звездном свете, лунном свете, свете факелов и в подобных условиях плохого освещения. Они сохраняют способность различать цвета и детали при этих условиях.

Черты народа духов (Ex): Народ духов имеет различные расовые черты в зависимости от своего типа. См. Персонажи народа духов, ниже.

Персонажи народа духов

Любой класс персонажа народа духов может быть одобренным классом. Класс самого высокого уровня мультиклассирующего персонажа народа духов не считается при определении штрафа XP. Эти способности и характеристики - общие для обеих разновидностей народа духов.

- Средний размер.
- Сухопутная скорость 30 футов.
- **Видение при слабом освещении:** Народ духов могут видеть вдвое дальше, чем человек, при звездном свете, лунном свете, свете факелов и в подобных условиях плохого освещения. Они сохраняют способность различать цвета и детали при этих условиях.
- **Автоматические языки:** Общий и Сильванский. **Бонусные языки:** Акван, Ауран, Гигант, Гоблин, Мулан, Рашеми, Шу, Туйган.

Народ горных духов

В дополнение к чертам народа духов, описанным выше, народ горных духов имеет следующие способности и характеристики.

- Скорость подъема 30 футов. Народ горных духов получает +8 расовый бонус по всем проверкам Подъема. Они должны делать проверку Подъема, чтобы подняться на стену или склон с DC более 0, но могут всегда выбирать 10, даже если их несет или им угрожают при восхождении. Представитель народа горных духов, выбирающий ускоренное движение, удваивает прописанную скорость подъема и делает единственную проверку Подъема с -5 штрафом. Народ горных духов не может использовать действие бега при восхождении. Они сохраняют свой бонус Ловкости к Классу Доспеха (если есть) при восхождении, и противник не получает никакого специального бонуса к атакам против поднимающихся представителей народв горных духов.
- +2 расовый бонус на проверки Баланса, Прыжка и Кувырка. Народ горных духов чувствует себя как дома на крутых склонах и тонких пиках, от которых ужаснулось бы большинство людей.
- Однажды в день народ горных духов может использовать *говорить с животными*, чтобы говорить с любой птицей. Эта способность врожденная для народа горных духов. Она имеет продолжительность 1 минута. Народ духов рассматривается как заклинатель 1-го уровня при использовании этой способности, независимо от фактического уровня.

Народ речных духов

В дополнение к чертам народа духов, описанным выше, народ речных духов имеет следующие способности и характеристики.

- Народ речных духов имеет базовую скорость плавания 30 футов. Они не должны делать проверки Плавания, чтобы обычно плавать. Они получают +8 расовый бонус по любой проверке Плавания, чтобы исполнить некоторое специальное действие или избежать опасности, и они могут взять 10 по этим проверкам, даже если отвлечены или

подвергнуты опасности при плавании. Они могут использовать действие бега при плавании, если плывут по прямой линии.

- **Водное дыхание:** Народ речных духов может дышать водой также легко, как и воздухом.
- +2 расовый бонус на спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям эффектов со словом "вода" в имени эффекта.
- Однажды в день народ речных духов может использовать *говорить с животными*, чтобы говорить с любой рыбой. Эта способность врожденная для народа речных духов. Она имеет продолжительность 1 минута. Народ духов рассматривается как заклинатель 1-го уровня при использовании этой способности, независимо от фактического уровня.

Таэр (Taer)

Средний Гигант (Холод)

Hit Dice: 2d8+5 (14 hp).

Инициатива: +0.

Скорость: 20 футов, подъем 20 футов (шкурный доспех); базовая 30 футов, подъем 30 футов.

АС: 15 (+2 естественный, +3 шкурный); касание 10, застигнутый врасплох 15

Базовая атака / захватывани: +1 / +3

Атака: Великая дубина +3 рукопашная; или хлопок +3 рукопашная

Полная атака: Великая дубина +3 рукопашная; или 2 хлопка +3 рукопашная и укус

-2 рукопашная

Урон: Великая дубина 1d10+3; хлопок 1d3+2; укус 1d4+1

Лицом/Досягаемость: 5 фт / 5 фт.

Специальные качества: Холодный подтип, темновидение 60 футов.

Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +0, Воля +0

Способности: Сила 15, Ловкость 10, Телосложение 13, Интеллект 7, Мудрость 10, Харизма 8

Навыки: Подъем +7, Скрытность +3 *, Обнаружение +2.

Умения: Крепость

Климат / ландшафт: Холодные горы

Организация: Банда (2-5) или клан (10-40)

Оценка вызова: 1

Регулировка уровня: +1

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно нейтральное зло

Продвижение: По классу персонажа

Таэры - жестокие примитивные существа, населяющие самые холодные горные цепи, живя в неудобных пещерах и в ледниковых расселинах.

В зимний период таэры вырываются из своих горных убежищ, налетая и грабя все вокруг. В теплую погоду они остаются высоко в своих горах, изводя любого, кто достаточно смел, чтобы забрести на высокогорные перевалы. Они видят в большинстве других существ простую добычу, но обладают многосторонней системой мифов, историй и правил поведения.

Таэр - мощно сложенное существо примерно 5-6-футового роста, с мускулистыми руками и обезьяноподобным лицом. Таэры движутся присев, и их суставы почти касаются земли; когда таэр выпрямляется, это достигает почти 7 футов роста. Мужчины весят примерно 220 фунтов, женщины - около 180 фунтов. Существо покрыто спутанным белым мехом, который обычно сливается со снежной окружающей средой.

Бой

Таэры могут атаковать голыми руками и наносить жестокие удары со своей силой и дикостью, но большинство их вооружено грубыми копьями или дубинами. Они часто носят плохо выделанные шкурные доспехи, и многие мажут себя зловонным жиром таэров, описанным во врезке.

Холодный подтип (Ex): Таэры иммунны к холодному урону, но уязвимы к огненным атакам. Они получают в полтора раза больше нормального (+50%) урона от огня, независимо от того, позволяет ли спасбросок или успешен ли спасбросок.

Навыки: Таэр получает +8 расовый бонус по всем проверкам Подъема и может всегда взять 10 при проверке, даже если его несет или ему угрожают при восхождении. Таэры также получают +4 расовый бонус на проверки Скрытности в снежных условиях.

Общество таэров

Таэры никогда не бывают далеки от падения в слепую ярость. Чтобы избежать взаимного разрушения, они развили сложное общество, руководствующееся богатыми мифами для управления поведением и определения статуса, и проблемы в

Зловонный жир таэров

Таэры выделяют отвратительно пахнущее вещество, усиливающее их собственный запах, которое они мажут на все тело перед боем, чтобы вызывать отвращение у противников и сбить их с толку. Дозы зловонного жира достаточно, чтобы покрыть одно существо, и действие его продолжается в течение 1 часа. Живущие существа в пределах 10 футов должны преуспеть в спасброске Стойкости (DC 15) или получить отвращение, налагающее -2 штраф на все броски атаки, броски урона оружия, спасброски, проверки навыков и способностей в течение 1d6+4 минут. Заклинания *задержка яда* или *нейтрализация яда* удаляют эффект, вызванный отвращением, и таэров и существ, иммунных к отравлению, этот эффект не затрагивает.

нем оспаривания скорее через аналогии и метафоры, чем через физическое насилие. Они смотрят на свое существование как на живущий миф, и видят в мечтах, историях и идеях частицы столь же реального и важного, как и их жизнь наяву. Старейший мужчина, показывающий некоторую степень мудрости и способностей к лидерству, управляет кланом таэров. Этот руководитель клана обычно выбирает сильного и безжалостного военного руководителя, чтобы вести охоты и набеги.

Большинство таэров заинтересовано накоплением статуса и уважения в пределах своего клана, что в свою очередь гарантирует лучшее продовольствие, спальные места и большинство желаемых помощников. Они ревниво защищают свои привилегии при оспаривании тех, кто выше их. Таэры редко обращаются к физическим атакам, чтобы забрать что-либо у других членов клана, так как это влечет за собой потерю статуса. Любой не-таэр, тем не менее, является по справедливости целью грабежа, убийства и поварского горшка. Таэрам любопытны изделия или инструменты более цивилизованных рас, и они могут убить лесоруба, просто чтобы забрать старый ржавый топор.

Персонажи-таэры

Таэры предпочитают класс варвара, хотя воины и бойцы также обычны. Немногие таэры становятся тайными закладчиками, но некоторые становятся адептами, клериками или друидами. Таэры-клерики обычно уважают Аурил и выбирают домены Зла и Шторма (FRCS).

Время от времени таэров-неудачников выгоняют; текущий вождь может выгнать того, кто "слаб" по стандартам клана. Эти изгнанники обычно становятся жертвами других опасных монстров холодных земель, но некоторые добредают до земель "мягких", ведомые любопытством в отношении более продвинутых народов. Большинство становятся бандитами или головорезами, но некоторые присоединяются к бандам приключенцев, которым необходимы мускулы, независимо от цивилизованной морали.

Таэры имеют следующие расовые способности и характеристики.

- +4 Сила, +2 Телосложение, -4 Интеллект (до минимума 3), -2 Харизма.
- Средний размер.
- Сухопутная скорость 30 футов, скорость подъема 30 футов.
- **Расовый Hit Dice:** Таэр начинает с двумя уровнями гиганта. Это обеспечивает 2d8 Hit Dice, базовый бонус атаки +1 и базовые спасброски Стойкости +3, Рефлексов +0 и Воли +0.
- **Расовые навыки:** Уровни гиганта персонажа-таэра дают ему пункты навыка, равные 5 x (2 + модификатор Интеллекта). Навыки класса таэра - Подъем, Скрытность и Обнаружение. Кожа таэра гармонирует со снежным фоном, давая ему +4 расовый бонус на проверки Скрытности в заснеженных местах.
- **Расовые умения:** Уровни гиганта таэра дают ему одно умение.
- **Знакомство с оружием:** Таэры обращаются с великими дубинами и длинными копьями как с простым оружием.
- **Темновидение:** Таэры могут видеть в темноте до 60 футов.
- **Естественный доспех:** +2 естественный бонус доспеха.
- **Естественные атаки:** Невооруженный таэр может делать две атаки хлопком со своим нормальным бонусом атаки и атаку укусом с -5 штрафом к своему нормальному бонусу атаки. Хлопковая атака таэра наносит 1d3 пунктов урона, укус наносит 1d4 пунктов урона.
- Холодный подтип.
- **Автоматические языки:** Общий, Гигантский. **Бонусные языки:** По региону персонажа.
- **Регулировка уровня:** +1. Таэр имеет эффективный уровень персонажа (ECL) 3 плюс уровни классов, так, таэр-варвар 1-го уровня имеет ECL 4. См. врезку о Мощных расах.
- **Одобренный класс:** Варвар. Класс варвара мультиклассового таэра не считается при определении, страдает ли он от штрафа XP.

Телтор (Telthor)

Телтор Волк, Средний Фей (Бестелесный)

Hit Dice: 2d8+4 (13 hp)

Инициатива: +2

Скорость: 50 футов, полет 50 футов (плохая маневренность)

АС: 14 (+2 Ловкость, +2 отклонение), касание 12, застигнутый врасплох 12

Базовая атака / захватывание: +1/-

Атака: Бестелесное касание +3 рукопашная

Полная атака: Бестелесное касание +3 рукопашная

Урон: Бестелесное касание 2d6

Лицом/Досягаемость: 5 фт / 5 фт.

Специальные атаки: Утаскивание

Специальные качества: Связанный с землей, бестелесный подтип, сочувствие родным животным, нюх, телепатия телтора

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

Способности: Сила -, Ловкость 15, Телосложение 15, Интеллект 3, Мудрость 12, Харизма 6

Навыки: Скрытность +2, Слушание +4, Бесшумное Движение +2, Обнаружение +3, Выживание +1*.

Умения: Прослеживание, Ловкость с Оружием

Климат / ландшафт: Холодный лес и холмы

Организация: Уединенный или банда (2-5)

Оценка вызова: 2

Регулировка уровня: +4

Мировоззрение: Обычно нейтральное

Продвижение: 3 HD (Средний), 4-6 HD (Большой)

Телторы - духи-животные или аборигены Рашемна, особенно умершие, защищая землю. Бестелесные и призрачные, они остаются опасными противниками.

Многие места Рашемена имеют духов-стражей, их имеют также некоторые деревья, камни и реки. Эти духи - телторы, и они принимают форму, соответствующую тому, что они охраняют. К примеру, гора может иметь стража-телтора - ужасного медведя, лес может иметь стража-телтора - ужасного волка, источник - телтора-ястреба. Большие места или очень важные участки могут иметь несколько телторов, каждый из которых отвечает за отдельный участок, но они могут работать вместе против общего противника.

Каждая ложа берсерков варваров-рашеми имеет тотем духа, и обычно за самой ложей наблюдает телтор этого вида.

Рашемен богат нетронутой магией духов, и иногда в местах, где народ умирал, защищая землю, эхо спящей духовной энергии предоставляет человеку подобие жизни в качестве телтора. Обычно эти люди - воины, бойцы или варвары, но иногда и заклинатель может стать телтором. Эти духи стерегут поля битв, где они умерли, от других захватчиков или тех, кто хочет разграбить место отдыха их и их убитых союзников. Если существо, ставшее телтором, будет возвращено к жизни, телтор исчезнет, а поднятый человек не будет иметь никаких воспоминаний о существовании духа. Такой телтор может говорить и понимать на Рашеми.

Бой

Типовой телтор использует волка в качестве базового существа.

Подсечка (Ex): Если этот телтор поражает атакой укусом, это может сделать попытку подсечки противника как свободное действие (см. Главу 8: Бой в "Руководстве Игрока") без атаки касанием или провоцирования атаки возможности. Если попытка терпит неудачу, противник не может пытаться подсечь телтора.

Связанный с землей (Su): Телтор, уходящий далее чем на 1 милю от места, которое он охраняет, получает 1 пункт урона каждую минуту. Этот урон немедленно прекращается, если он снова входит в свою домашнюю область.

Бестелесный подтип: Телтору могут нанести урон только другие бестелесные существа, +1 или лучшее магическое оружие, заклинания, подобные заклинаниям способности и сверхъестественные способности. Существо имеет 50% шанс игнорировать любой урон от материального источника, кроме эффектов силы или атак, сделанных оружием касания призрака. Телтор может по желанию проходить сквозь твердые объекты, но не сквозь силовые эффекты. Его атаки игнорируют естественный доспех, доспехи и щиты, но бонусы отклонения и силовые эффекты работают против него как обычно. Телтор всегда перемещается бесшумно, и его нельзя услышать проверками Слушания, если он того не пожелает.

Сочувствие родным животным (Ex): Этот телтор может связываться и сочувствовать другим волкам. Это дает ему +4 бонус по проверкам влияния на отношение волков и позволяет связь простыми концепциями и командами.

Нюх (Ex): Этот телтор может обнаруживать приближающихся врагов, различивать скрытых противников и проследивать нюхом.

Телепатия телтора (Su): Телторы могут связываться друг с другом телепатически, независимо от языка, на расстояние 100 футов.

Навыки: Этот телтор получает +4 бонус по проверкам Выживания при проследивании нюхом.

Шаблон телтора

"Телтор" - шаблон, который может применяться к любому животному или гуманоиду (упоминаемому далее как "базовое существо"). Тип существа изменяется на "фей", и оно это получает бестелесный подтип. Оно использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

Телторы могут говорить и понимать Рашеми в дополнение к любым языкам, которые знало базовое существо.

Скорость: Телтор получает скорость полета, равную его нормальной скорости (плохая маневренность), если его предыдущая скорость полета не была лучше, тогда скорость полета базового существа и его маневренность сохраняются.

АС: Телтор теряет любой естественный бонус доспеха, но получает бонус отклонения, равный величине его естественного бонуса доспеха. Если существо уже имеет бонус отклонения к АС, используется большее значение. Это изменение не применяется к естественному доспеху бонусам отклонения, предоставленным заклинаниями или магическими изделиями.

Атаки: Рукопашные атаки базового существа станут атаками касанием бестелесного существа. Существо, которое использовало оружие, сохраняет способность атаковать своим рукопашным оружием как рукопашные атаки касанием, но теряет все атаки на расстоянии. Как бестелесные существа, телторы применяют к рукопашным атакам свой модификатор Ловкости, а не Силы.

Специальные качества: Телтор сохраняет все специальные качества базового существа, а также получает специальные качества, перечисленные ниже.

Связанный с землей (Su): Телтор привязан к месту, которое он охраняет, и слабеет, если перемещается более чем на 1 милю от этого места. Вне этой области он получает 1 пункт урона каждую минуту. Этот урон немедленно прекращается, если он снова входит в свою домашнюю область. Телторы могут ощущать границы своей территории и обычно не покидают их, кроме как для предупреждения других опасностей. Легенды Рашемена рассказывают о телторах, которые путешествовали на мили, чтобы предупредить хатран о вторжении, и затем умирали от боли отделения, прежде чем могли быть излечены.

Сочувствие родным животным (Ex): Телторы могут связываться и сочувствовать животным своего вида. Это дает им +4 бонус по проверкам влияния на отношение животного и позволяет связь простыми концепциями и (если животное дружелюбное) командами, типа "друг", "враг", "беги" и "атакуй". Гуманоидный телтор выбирает один вид животного для своей эмпатической связи и получает эту способность только для этого вида животных.

Телепатия телтора (Su): Телторы могут связываться друг с другом телепатически, независимо от языка, на расстояние 100 футов.

Способности: Как базовое существо, но Интеллект - по крайней мере 3. Как бестелесные существа, телторы не имеют показателя Силы.

Климат / ландшафт: Холодный лес и холмы..

Организация: Уединенный или банда (2-5).

Оценка вызова: Как базовое существо +1.

Регулировка уровня: Как базовое существо +2.

Сокровище: Нет.

Мировоззрение: Обычно нейтральное.

Томил (Thomil)

Элементал Среднего размера (Земля, Абориген)

Hit Dice: 4d8+20 (38 hp).

Инициатива: -1

Скорость: 20 футов.

АС: 20 (-1 Ловкость, +11 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 20

Базовая атака / захватывание: +3 / + 8

Атака: Хлопок +9 рукопашная.

Полная атака: Хлопок +9 рукопашная.

Урон: Хлопок 1d8+7

Лицом/досягаемость: 5 фт / 5 фт.

Специальные атаки: Земное мастерство, охватывание, толчок

Специальные качества: Защита валуна, сопротивление холоду 5, DR 10/+ 1, черты элементала, +2 бонус спасбросков против заклинаний Красных Волшебников, SR 9

Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +0, Воля +1

Способности: Сила 21, Ловкость 8, Телосложение 21, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 11

Навыки: Слушание +7, Обнаружение +7

Умения: Силовая Атака, Фокус Оружия (хлопок)

Климат / ландшафт: Холодные горы.

Организация: Уединенный или патруль (5-20)

Оценка вызова: 4

Регулировка уровня: +5

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно хаотически нейтральное

Продвижение: 5-7 HD (Средний размер)

Томил, или дух скалы, является своего рода земным элементалом, характерным для более холодных частей Рашемена. Томилы создаются или вызываются стражами Рашемена против их врагов.

Томил - оживленная часть скалы с гуманоидной формой выше пояса, но сливающаяся со скалами и землей ниже ее. Она обычно остается под землей, становясь активной на поверхности, когда чувствует угрозу.

Народ рашеми уважает и боится томилов, поскольку, отражая захватчиков, они также поражают жадных или недалёковидных аборигенах, забывающих воздавать должное духам. Обычно перед тем, как начать шахтные работы или что-либо еще, тревожащий большое количество скал, местные жители вызывают хатран, чтобы успокоить томилов в области.

Томилы говорят на Терране.

Бой

Типовой томил использует среднего земного элементала в качестве базового существа.

Земное мастерство (Ex): Этот томил получает +1 бонус на атаку и урон, если и он, и его противник касаются земли. Если противник атакует с воздуха или с воды, элементал получает -4 штраф на атаку и урон.

Охватывание (Ex): Для этого томила DC спасброска Рефлексов, чтобы избежать охватывающей атаки - 17. Томил может пытаться охватывать Маленьких противников или меньше. См. описание шаблона, ниже, для большего количества информации.

Толчок (Ex): Этот томил может начинать маневр натиска быка без того, чтобы вызвать атаку возможности. Боевые модификаторы, предоставленные земным мастерством, также применяются и к противопоставленным проверкам Силы томила.

Черты элементала (Ex): Томил иммунен к отравлению, *сну*, параличу и ошеломлению. Он не подвержен критическим попаданиям или замыканию и не может быть поднят или возрожден. Существо также имеет темновидение (в 60-футовом диапазоне).

Шаблон томила

"Томил" - шаблон, который может применяться к любому элементному существу с земным подтипом (упомянутому далее как "базовое существо"). Большинство томилов использует в качестве базового существа земной элементал, но в глубинных местах под горами Рашемира, где магма греет землю, некоторые томилы могут быть основаны на других элементных существах, типа токкуа. Томил использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

АС: Естественный доспех увеличивается на +2.

Специальные атаки: Томил сохраняет все специальные атаки базового существа, а также получает следующую специальную атаку.

Охватывание (Ex): Как стандартное действие, томил Маленького размера или больше может пытаться охватить противника по крайней мере на одну категорию размера меньше себя. Он не может делать атаку хлопком в раунде, в котором охватывает добычу. Томил просто должен двигаться вверх противников, воздействуя на столько, сколько он может покрыть. Противники могут делать атаки возможности против томила, но если они делают это, то не имеют права на спасбросок. Те, кто не делают атак возможности, должны преуспеть в спасброске Рефлексов (DC 10 + 1/2 Hit Dice томила + модификатор Телосложения томила) или быть охваченными; при успехе они выталкиваются назад или в сторону (на выбор противников), по мере того как томила движется вперед. Охваченные существа рассматриваются как захваченные и ловятся внутри тела томила, автоматически получая каждый раунд крушащий урон, основанный на размере томила, как показано ниже. Томил добавляет свой модификатор Силы к наносимому урону.

Размер томила	Охватывающий урон
Маленький	1d4
Средний	1d6
Большой	1d8
Огромный	2d6
Гигантский	2d8
Колоссальный	4d6

Охваченные существа могут пытаться проделать путь из тела томила когтями или другим рубящим или колющим оружием. Выбивание по крайней мере четверти нормальных очков жизни элементала (АС равняется его АС застигнутого врасплох) пробивает достаточно большой ход для спасения. Проглотив одно существо, тело томила изменяется, закрывая отверстие; таким образом, другой проглоченный противник должен вырубить собственный путь наружу. Охваченное существо может вместо этого делать попытку проверки Искусства Побега (DC 15 + 1/2 Hit Dice томила + модификатор Телосложения томила) или проверки Силы (DC 20 + модификатор Силы томила). Тело томила может содержать два существа на одну категорию размера меньше него или четыре меньших категорий размера.

Томил может перемещаться и атаковать как обычно при окутывании существ.

Специальные качества: Томил сохраняет все специальные качества базового существа, а также получает указанные ниже специальные качества.

Защита валуна (Ex): Томил может изменять свою форму в гладкую, неподвижную, подобную валуны форму. В этой форме уменьшение урона томила увеличивается до 15/-, а сопротивление заклинаниям увеличивается на 5, но он не может перемещаться или атаковать. Принятие этой формы занимает стандартное действие, возвращение его к полугуманоидной форме - свободное действие.

Уменьшение урона (Ex): Скальное тело томила предоставляет ему DR 10/+1. Если базовое существо уже имеет уменьшение урона, используется лучшее из значений.

Сопротивление холоду (Ex): Томил имеет сопротивление холоду 5.

Коренной элементал: Томилы - уроженцы Материального Плана. Заклинания, посылающие аутсайдеров или элементалов на их домашний план, не работают против них. Заклинания, посылающие аутсайдеров или элементалов на другой план (а не на их домашний план) работают как обычно. Томил может быть поднят или возрожден, хотя его останки быстро исчезают, если он убито, затрудняя использование этих заклинаний для восстановления его к жизни.

Сопротивление заклинаниям (Ex): Томил имеет SR, равный 5 + Hit Dice томила.

Спасброски: Томилы получают +2 бонус морали на все спасброски против заклинаний от существ, в которых они распознают Красных Волшебников.

Способности: Следующая регулировка для базового существа: Телосложение +4, Интеллект по крайней мере 10.

Климат / ландшафт: Холодные горы.

Организация: Уединенный или патруль (5-20)

Оценка вызова: Как базовое существо +1.

Регулировка уровня: Как базовое существо +1.

Мировоззрение: Обычно хаотически нейтральное

Троль (Troll)

Презираемые и ненавидимые на всем Фаэруне, тролли достаточно обычны на Недоступном Востоке, особенно по берегам Озера Ашейн, в горах Теска и в продуваемом ветрами Северной Стране Рашемена. Три отличающихся разновидности, нешироко известные в других странах Востока - падший тролль, ледяной тролль и мур-жагул (или тролль-демон).

Падший тролль (Fell Troll)

Ростом выше холмового гиганта, двухголовый падший тролль - самый большой среди этого жуткого вида. Подобно любому троллю, это жадный мясоед, восхищающийся пожиранием человеческой добычи, но он будет пожирать что угодно, если поблизости нет человечины.

Падший тролль более 15 футов ростом и весит приблизительно 5,000 фунтов. Его шкура толста и эластична, имеет пятнистый серо-зеленый цвет и узловатые выпячивания, особенно на плечах и спине. Его сальные, мясистые волосы корчатся сами по себе, а пасть полна больших, острых клыков. Подобно своей меньшей семье, падший тролль имеет сутулое, неловкое сложение, с длинными руками, которые иногда скребут землю при ходьбе.

Падшие тролли говорят на Гигантском.

Бой

Тактика падших троллей проста. Они стараются ограничить некоего неудачника и отрывать у жертвы одну часть тела за другой.

Разрывание (Ex): Падший тролль, ударяющий обеими когтями, охватывает тело противника и рвет его плоть. Эта атака автоматически наносит дополнительные 4d4+16 пунктов урона.

Двойной разум (Ex): Из-за двухголовости падших троллей трудно *зачаровать*, *запутать* или иначе обмануть при помощи магии. Падший тролль делает два спасброска против любого заклинания или эффекта, позволяющего спасбросок Воли, и использует лучший из двух результатов.

Регенерация (Ех): Падшие тролли получают нормальный урон от огня и кислоты. Если падший тролль теряет член или часть тела, потерянная часть отрастает снова за 3д6 минут. Существо может "перезакрепить" оторванный член, удерживая его прижатым к телу.

Нюх (Ех): Падший тролль может обнаруживать приближающихся врагов, вынюхивать скрытых противников и проследивать обонянием.

Навыки: Двухголовость падшего тролля предоставляет ему +2 расовый бонус на проверки Слушания, Обнаружения и Поиска.

	Падший тролль	Ледяной тролль	Мур-жагул
	Огромный Гигант	Большой Гигант (Холод)	Большой Аутсайдер (Зло, Коренной)
Hit Dice:	16d8+112 (184 hp)	5d8+25 (47 hp)	9d 8+72 (112 hp).
Инициатива:	+0	+2	+3
Скорость:	40 футов	20 футов (чешуйчатая кольчуга); базовая 30 футов	30 футов
АС:	19 (-2 размер, +11 естественный), касание 8, застигнутый врасплох 19	23 (-1 размер, +2 Ловкость, +6 естественный, +4 чешуйчатая кольчуга, +2 большой щит), касание 12, застигнутый врасплох 19	22 (-1 размер, +3 Ловкость, +10 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 21
Базовая атака / захватывание:	+12 / + 31	+3 / + 13	+9 / + 18
Атака:	Коготь +21 рукопашная	Военный молот +8 рукопашная или коготь +8 рукопашная	Коготь +17 рукопашная
Полная атака:	2 когтя +21 рукопашная и 2 укуса +19 рукопашная	Военный молот +8 рукопашная или 2 когтя +8 рукопашная и укус +3 рукопашная или плевков +4 дальше касание	2 когтя +17 рукопашная и укус +12 рукопашная
Урон:	Коготь 2d4+11; укус 2d6+5	Военный молот 1d10+9; коготь 1d6+6; укус 1d6+3; плевков 1d4 холод	Коготь 1d6+7; укус 1d8+3
Лицом/досягаемость:	15 фт / 15 фт	10 фт / 10 фт	10 фт / 10 фт
Специальные атаки:	Разрывание 4d4+16.	Морозящий плевков	Разрывание 2d6+10, подобные заклинаниям способности
Специальные качества:	Темновидение 90 футов, двойной разум, Регенерация 10, нюх	Холодный подтип, темновидение 90 футов, Регенерация 4, нюх	Спротивление кислоте и огню 10, Темновидение 90 футов, регенерация 10, нюх, SR 20
Спасброски:	Стойкость +17, Рефлексы +5, Воля +7	Стойкость +9, Рефлексы +3, Воля +3	Стойкость +14, Рефлексы +9, Воля +9
Способности:	Сила 32, Ловкость 11, Телосложение 24, Интеллект 7, Мудрость 11, Харизма 8	Силу 22, Ловкость 15, Телосложение 21, Интеллект 9, Мудрость 10, Харизма 8	Сила 24, Ловкость 16, Телосложение 26, Интеллект 10, Мудрость 13, Харизма 9
Навыки:	Слушание +11, Поиск +2, Обнаружение +12	Слушание +4, Обнаружение +4	Подъем +19, Концентрация +11 Скрытность +11, Прыжок +19, Слушание +13, Бесшумное Движение +12, Поиск +12, Обнаружение +13, Выживание +10 (+12 при проследивании)
Умения:	Настороженность, Раскол, Железная Воля, Мультиатака, Силовая Атака, Проследивание	Железная Воля, Проследивание	Железная Воля, Силовая Атака, Проследивание, Фокус Оружия (коготь)
Климат / ландшафт:	Любая холодная земля	Холодные холмы и горы	Любая земля
Организация:	Уединенный или бригада (2-4)	Уединенный или военная банда (3-12)	Уединенный
Оценка вызова:	14	4	10
Регулировка уровня:	—	+5	+8
Сокровище:	стандарт	стандарт	стандарт
Мировоззрение:	Всегда хаотическое зло	Всегда хаотическое зло	Всегда хаотическое зло
Продвижение:	По классу персонажа	По классу персонажа	По классу персонажа

Ледяной тролль (Ice Troll)

Жители замерзшего севера, ледяные тролли умны и злобны. Подобно другим троллям, они пожирают людей, дварфов и других гуманоидов. В отличие от остальных троллей, ледяные тролли - квалифицированные оружейники и доспешники, изготавливающие большое и смертельное оружие для использования его в бою.

Ледяной тролль имеет примерно 8 футов ростом и весит около 400 фунтов. Его холодная кожа болезнена, прозрачно-белая, и его бледную кровь можно уведеть текущей по жилам прямо через кожу. Он имеет сутулое сложение и длинные руки, которые заканчиваются ледяными когтями. Ледяные тролли предпочитают доспехи, сделанный из чешуи реморхазов или белых драконов.

Ледяные тролли говорят на Гигантском.

Бой

Ледяные тролли часто начинают бой своим морозящим плевком, прежде чем дубасить своих противников большим, тяжелым рукопашным оружием. В любой момент ледяной тролль может отбросить оружие и щит и погрузить свои леденящие когти в теплокровную добычу.

Морозящий плевок (Su): Три раза в день ледяной тролль может выплевывать отвратительную каплю леденящей слизи с дальностью 20 футов. Тролль должна сделать дальнюю атаку касанием, чтобы поразить цель. Цель получает 1d4 холодного урона и должна преуспеть в спасброске Стойкости (DC 17) или тошнить 1 раунд. Спасбросок основан на Телосложении. Ледяной тролль иногда использует свой морозящий плевок, чтобы погасить пламя, которое несут его враги, типа фонаря или факела. В этом случае плевков не наносит цели никакого урона, и цель может пытаться избежать плевка спасброском Рефлексов (DC 17).

Холодный подтип (Ex): Ледяной тролль иммунен к холодному урону. Ледяные тролли получают наполовину больше нормального (+50%) урона от огня, независимо от того, позволяет ли спасбросок или удачен ли он.

Регенерация (Ex): Ледяные тролли получают нормальный урон от огня и кислоты. Если ледяной тролль теряет член или часть тела, потерянная часть отрастает снова за 3d6 минут. Существо может "перезакрепить" оторванный член, удерживая его прижатым к телу.

Нюх (Ex): Ледяной тролль может обнаруживать приближающихся врагов, вынюхивать скрытых противников и проследить обонянием.

Мур-жагул (Mur-zhagul, тролль-демон)

Мур-жагулы - затронутые планами существа, произошедшие от смешения троллей и демонов, подобно танаруккам, произошедшим от орков и демонов. Они сочетают дикую прозорливость своих предков-троллей со сверхъестественной жестокостью и хитростью своей извергской крови. Тролль-демон часто живет среди бригад или банд нормальных троллей, обычно становясь их лидером.

Мур-жагул во многом подобен нормальному троллю, но его кожа - пятнистая, красно-оранжевая и обычно скорее чешуйчатая, чем бородавчатая. Его голова лысая, уши - длинные, торчком. Он имеет выступающую пару клыков, и адский свет пляшет в его устрашающих глазах.

Мур-жагулы говорят на Общем, Гигантском и Адском.

Бой

Тролль-демон, достаточно умен, чтобы владеть оружием и доспехами, если захочет, но большинство предпочитают раздирать свою добычу голыми руками.

Разрывание (Ex): Мур-жагул, ударяющий обеими когтями, охватывает тело противника и рвет его плоть. Эта атака автоматически наносит дополнительные 2d6+10 пунктов урона.

Подобные заклинаниям способности: По желанию — *сжигающие руки, темнота, обнаружение добра, прыжок*; 3/день — *глубокая темнота, невидимость, защита от добра*; 1/день — *спешка*. Эти способности работают как заклинания, наложенные колдуном 9-го уровня (DC спасброска 9 + уровень заклинания).

Регенерация (Ex): В отличие от своей мирской семьи, мур-жагулы не особенно боятся кислоты или огня, но получают нормальный урон от святого или благословенного оружия. Если тролль-демон теряет член или часть тела, потерянная часть отрастает снова за 3d6 минут. Существо может "перезакрепить" оторванный член, удерживая его прижатым к телу.

Нюх (Ex): Мур-жагул может обнаруживать приближающихся врагов, вынюхивать скрытых противников и проследить обонянием.

Утраки (Uthraki)

Большой Чудовищный Гуманоид (Меняющий форму)

Hit Dice: 5d8+5 (28 hp)

Инициатива: +6

Скорость: 40 футов.

АС: 16 (-1 размер, +2 Ловкость, +5 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 14

Базовая атака/захватывание: +5 / + 14

Атака: Коготь +9 рукопашная

Полная атака: 2 когтя +9 рукопашная

Урон: Коготь 1d6+5

Лицом/Достигаемость: 10 фт/10 фт

Специальные атаки: Дополнительная форма, улучшенный захват, разрывание 2d6+7

Специальные качества: Круговидение, темновидение 60 футов, ночное быстрое лечение 2.

Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +6, Воля +3

Способности: Сила 20, Ловкость 14, Телосложение 13, Интеллект 12, Мудрость 14, Харизма 17

Навыки: Блеф +9, Дипломатия +5, Маскировка +3 (+5 действующая), Сбор Информация +5, Скрытность +4, Знание (местный) +4, Слушание +7, Бесшумное Движение +8, Поиск +5, Обнаружение +8

Умения: Настороженность, Улучшенная Инициатива

Климат / ландшафт: Холодный лес и холмы

Организация: Уединенный или пара

Оценка вызова: 3

Регулировка уровня: +5

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно хаотически злое

Продвижение: По классу персонажа

Утраки - злорадные меняющие форму, заполняющие отдаленные дороги и темные места Рашемена. Они принимают человеческую форму, дружески поддерживают путешественника, а затем убивают и пожирают его.

Утраки в своей естественной форме - серо-белое волосатое обезьяноподобное нечто с искривленными членами и дюжиной черных глаз вокруг головы. Лицо неопределенно подобно человеческому, но маленькое для размера самого существа. Злые и убийственные, утраки избегают поселений, где они могут быть легко обнаружены, тем более что хатран охотятся на них и убивают, только обнаружив. Они предпочитают принимать безобидный облик, даже потерявшегося ребенка, и затем обернуться в то, чем они на самом деле являются, когда от них этого ожидают меньше всего.

Утраки говорят на Общем и Рашеми.

Бой

Утраки предпочитают биться в своей замаскированной форме, так что их противники не могут с уверенностью определить, каким видом существа они являются. Их ногти остаются удивительно жесткими даже в других формах, позволяя им атаковать без смены формы заранее. Они предпочитают бродить и нападать ночью, поскольку в темноте они сильнее.

Дополнительная форма (Su): Утраки может принимать форму любого Маленького или Среднего гуманоида или чудовищного гуманоида по желанию. Это преобразование работает подобно *изменить себя*, прочитанному колдуном 18-го уровня, но утраки может оставаться в выбранной форме неопределенно долго. Он может принимать новую форму как стандартное действие или возвращаться к своей собственной форме как свободное действие.

Улучшенный захват (Ex): Если утраки ударяет противника по крайней мере на одну категорию размера меньше себя атакой когтем, он наносит нормальный урон и пытается начать захватывание как свободное действие без того, чтобы вызвать атаку возможности (бонус захватывания +14). Если он удерживает, то автоматически наносит урон когтем. После этого утраки может вести захватывание как обычно или просто использовать свой коготь, чтобы удерживать противника (-20 штраф по проверке захватывания, но утраки не рассматривает захваченным). В этом случае при каждой успешной проверке захватывания в течение последующих раундов он автоматически наносит урон когтем.

Разрывание (Ex): Утраки, ударяющий атакой когтем, впивается в тело противника и рвет плоть. Эта атака автоматически наносит дополнительные 2d6+7 пунктов урона.

Круговидение (Ex): В его естественной форме, круг глаз утраки позволяет ему смотреть во всех направлениях сразу. Из-за этого он получает +4 расовый бонус на проверки Обнаружения и Поиска и не может быть замкнут, когда находится в естественной форме.

Ночное быстрое лечение (Ex): Ночью, пока он имеет по крайней мере 1 очко жизни, утраки восстанавливает потерянные очки жизни из расчета 2 в раунд. Быстрое лечение не восстанавливает очки жизни, потерянные от голода, жажды или удушья, и оно не позволяет утраки повторно отрашивать или снова присоединять утерянные части тела.

Володни (Volodni)

Растение Среднего размера, Воин 1

Hit Dice: 1d8+4 (8 hp)

Инициатива: +0

Скорость: 30 футов.

АС: 17 (+2 естественный, +3 подбитая кожа, +2 большой деревянный щит), касание 10, застигнутый врасплох 17

Базовая атака/захватывание: +1 / +1

Атака: Цеп +1 рукопашная или дротик +1 дальняя

Полная атака: Цеп +1 рукопашная или дротик +1 дальняя

Урон: Цеп 1d8; дротик 1d6

Лицом/досягаемость: 5 фт/5 фт

Специальные качества: Сопrotивление холоду 5, половина урона от колющего, видение при слабом освещении, черты растения, хлеб насущный

Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +0, Воля +1

Способности: Сила 10, Ловкость 10, Телосложение 13, Интеллект 8; Мудрость 13, Харизма 9

Навыки: Скрытность -2 *, Обнаружение +2

Умения: Крепость

Климат/ландшафт: Холодный лес

Организация: Уединенный или банда (3-8)

Оценка вызова: 1

Регулировка уровня: +2

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно хаотический нейтральное

Продвижение: По классу персонажа

Володни, или сосновый народ - раса мстительных лесников, защищающая древние леса северо-восточного Фаэруна от вторжений "теплого народа", как они называют гуманоидные расы. Они стремятся расширять границы своего родного леса, независимо от того, кто может стоять у них на пути, и мечтают л дне, когда весь Фаэрун вновь будет скрытненарушенной зеленью.

Володни произошли от забытого племени людей, променявшего свою человечность на защиту от своих врагов. Они походят на своих человеческих предков, но их кожа глубоко коричнево-зеленая, из сосновых игл, а их плоть древесная и жесткая. Чистый сок бежит по их жилам вместо крови, и их волосы растут в длинными, густыми прядями, чешуйчатыми, словно кора молодого дерева. Их глаза сверкают черным, и они обычно высокие и поджарые, с широкими плечами и длинными руками. Сосновый народ не работает с металлом и не разжигает огня, если может обойтись без этого, и предпочитает оружие и доспехи, сделанные из кожи и древесины, окрашенной в зеленый и коричневый, чтобы гармонизировать с ландшафтом их дома-леса.

Володни уважают друидов любой расы и часто союзничают с кругами друидов, чтобы сдержать расширение людей в диких землях. Некоторые желают отбрасывать поселенцев, другие предпочитают отступать глубже в лес и избегают контактов в целом, и часть полагает, что пришло время бороться за мир за пределами деревьев. Большинство володни стараются взять побольше лесов под свою защиту, и сосновый народ бродит по Востоку в поисках подходящих домов для своего вида.

Большинство володни, с которыми сталкиваются далеко от их домов - воины; информация, представленная выше, описывает володни-воина 1 уровня. Володни - рейнджеры и друиды также обычны.

Сосновый народ, как правила, доживает более чем до 100 лет. Они говорят на Общем и Сильванском.

Бой

Володни - безжалостные и целеустремленные противники. Они не особенно страшатся владеющих оружием людей, поскольку знают, что их трудно вывести из строя одним ударом.

Половина урона от прокалывания (Ех): Колющее оружие наносит только половину урона володни, при минимуме 1 пункт урона.

Черты растения: Володни иммунны к отравлению, *сну*, параличу, ошеломлению и полиморфу. Они не подвержены критическим попаданиям или воздействию на разум эффектам.

Хлеб насущный: Володни требуется лишь 2 часа сна в день, чтобы получить выгоду от 8 часов сна (хотя тайные заклинатели должны все же отдохнуть 8 часов, чтобы подготовить заклинания). Володни требуется лишь четверть продовольствия и воды от требуемого человеку, поскольку они поглощают питательные вещества из своей окружающей среды.

Навыки: Благодаря своей окраске и способности остаться неподвижными, володни получают +4 расовый бонус на проверки Скрытности в лесистом ландшафте.

Общество володни

Сосновый народ сохраняет некоторые остатки своего давно потерянного человеческого племенного общества, даже при том, что имеют немного потребностей в продовольствии или защите. Они рассматривают все леса своими племенными землями и видят в попытках сбора лесных ресурсов то же, что человек-сельчанин - в разбое на своих полях и в разграблении своего дома. Непредубежденный сосновый народ включает соглашения, разрешающие ограниченный доступ к их лесам, но многие занимают более агрессивную позицию и не ведут переговоров со вторгшимися.

Володни собираются маленькими группами, живущими в тщательно выращенных рощах. Друид, ответственный за лесную иерархию друидов, лидирует в большинстве групп володни, в то время как квалифицированный рейнджер - военный лидер группы. Сосновый народ использует немного магии, помимо друидской, и смотрит на волшебников с подозрением. Они хорошо уживаются с другими существами леса типа кентавров и с большинством эльфов, хотя эльфы не одобряют их беспристрастной жестокости.

Сосновый народа строит немного зданий, но открытые каменные круги или камни очага обычны. Они делают оружие и оснащение из древесины, камня и кожи. Опытные володни, вероятно, будут нести оружие и доспехи, сделанные из синего дерева (см. Главу 5: Магические изделия).

Персонажи-володни

Одобренный класс володни - друид, и большинство лидеров володни - друиды. Друиды-володни обычно в качестве божества-покровителя берут Силвануса. Воины, бойцы и рейнджеры также обычны. Немногие из соснового народа становятся тайными заклинателями.

Володни имеют следующие способности и характеристики.

- +2 Телосложение, +2 Мудрость, -2 Интеллект, -2 Харизма.
- Средний размер.
- Сухопутная скорость 30 футов
- Спротивление холоду 5.
- +4 расовый бонус на проверки Скрытности в лесистом ландшафте.
- **Видение при слабом освещении:** Володни могут видеть вдвое дальше человека при звездном свете, лунном свете, свете факелов и в подобных условиях плохого освещения. Они сохраняют способность различать цвет и детали при этих условиях.
- **Растение:** Володни иммунны к отравлению, *сну*, параличу, ошеломлению и полиморфу. Они не подвержены критическим попаданиям или воздействию на разум эффектам.
- Половина урона от прокалывания.
- Хлеб насущный.
- **Автоматические языки:** Общий, Сильванский. **Бонусные языки:** По региону персонажа.
- **Регулировка уровня:** +2. Володни имеют эффективный уровень персонажа (ECL) 2 плюс уровни классов, так что володни-друид 1-го уровня имеет ECL 3.

- **Одобренный класс:** Друид. Класс друида мультиклассирующего володни не считается при определении того, переносит ли он штраф ХР.

Глава 7:

Приключения

на Востоке

Артефакты ужасной силы лежат погребенными под руинами древних империй. Отвратительные чудовища, рожденные искривленным колдовством, бродят по земле, жаждая крови. Жестокие духи бушуют против жизни смертных, изводя их своими призрачными когтями. И зловещая земля черных наблюдательных башен и падшего колдовства вырисовывается над своими соседями подобно великому темному дракону, беспокойному в своем сне. В эти страны авантюристы со всего протяжения Фаэруна приходят в поисках - известности, богатства или власти.

Набор кампаний на Недоступном Востоке предлагает богатые возможности для приключений. Земли Агларонда, Великой Долины и Теска - таинственные и интригующие для персонажей с Западного Фаэруна. Рашемен и Тэй не приветствуют иностранных флибустьеров, но зарабатывание доверия и уважения Ведьм (в случае первого) или шпионаж за скрытыми тайнами Красных Волшебников (последнего) - смелые и рискованные приключения.

Следующие главы детализируют пять различных стран Востока, включая информацию о главных местах и поселениях. Некоторые города имеют детальную статистику.

Организации Востока

Многие из секретных обществ и орденов знакомы персонажам с западного Фаэруна и имеют маленькое или не имеют никакого влияния в странах Недоступного Востока. Например, Жентарим, тень которого лежит на странах от Скорнубела до Мулмастера, просто не имеет влияния на Востоке. Точно так же Ночные Маски Вестгейта, Союз Лордов и даже далеко располагающиеся Арфисты имеют мало общего со странами типа Рашемена или Тэя. Время от времени эти западные организации посылают на Восток шпионов или эмиссаров, но реальная сила за Восточным Пределом находится в руках организаций, для которых эта область - родная.

Лорды-вредители (The Blightlords)

Глубоко в сердце Ролинсвуда находится гниющая рана, разрушенный Дун-Тарос, древняя столица Нара. (См. Главу 11: Теск для большого количества информации.) Здесь злорадное существо, известное просто как Гниющий Человек, построило свою темную цитадель, готовя силы искажения и зла против окружающих стран. Подобранные лейтенанты и эмиссары Гниющего Человека - лорды-вредители, злые клерики и друиды, своей силой деформирующие существа леса для своих безболезненных целей и избивающие Восток посылаемыми Талоной чумами.

Лорд-вредители и их дикие миньоны угрожают Дамаре, Импилтуру и Великой Долине. Кентавры, тренты и многие благородные животные Ролинсвуда стали жертвой их магической чумы, становясь ужасами с жадной кровью и ненавистью. Что еще хуже, лорды-вредители поймали много воинов-володны по причине их безразличия. Легионы соснового народа отродья упадка теперь живут в сердце Ролинсвуда и маршируют под командованием Гниющего Человека. Его армия еще недостаточно сильна, чтобы взять сильное царство типа Дамары или Импилтура, но банды мародеров отродья упадка принесли кровь и безумие сонным хуторам и фермерским угольям Великой Долины.

Лорды-вредители - капитаны и чемпионы сил Гниющего Человека, предоставляющие свое лидерство и магическую мощь бандам мародеров отродья упадка. (См. престиж-класс Талонтарский лорд-вредитель в Главе 2: Престиж-классы.)

Типичный лорд-вредитель: Человек клерик 7/ Талонтарский лорд-вредитель 3; CR 10; гуманоид (человек) Среднего размера; HD 10d8+20; hp 69; Инициатива +0; Скорость 20 футов; AC 20 (касание 10, застигнутый врасплох 20); Атака +11/ +6 рукопашная (1d10+4/x3 и болезнь, +1 *глефа болезни*) или +8 дальнобойная (1d8/19-20, мастерской работы легкий арбалет); SA Касание упадка 1/день, упрек нежити 4/день; SQ Кровь упадка, мастер болезни; AL NE; Спасброски: Стойкость +12, Рефлексы +3, Воля +11; Сила 14, Ловкость 10, Телосложение 14, Интеллект 8, Мудрость 16, Харизма 12.

Навыки и умения: Концентрация +12, Излечение +9, Знание (природа) +2, Слушание +5, Обнаружение +6; Сварить Микстуру, Боевое Колдовство, Великая Стойкость, Мастерство Военного Оружия (глефа), Фокус Оружия (глефа).

Касание упадка (Su): Причинение упадка Талоны при успешной рукопашной атаке касанием (сверхъестественная болезнь, DC спасброска Стойкости 16, инкубация 1d6 дней, урон 1d4 Телосложения и 1d4 Харизмы, жертва не может поправиться без магического лечения). Употребимо 1/день.

Кровь упадка (Ex): Иммунитет ко всем болезням, магическим или нет. Существа отродья упадка не нападают на лорда-вредителя, если лорд-вредитель не нападает на них.

Мастер болезни: Любые животные компаньоны лорда-вредителя получают шаблон существа отродья упадка (этот лорд-вредитель не имеет никаких животных компаньонов).

Имущество: +1 *глефа* болезни, +2 *полный пластинчатый доспех*, *жезл несвятого упадка* (5 зарядов), *микстура невидимости*, легкий арбалет мастерской работы, 20 зарядов.

Подготовленные заклинания (6/6/6/5/4/3; База DC = 13 + уровень заклинания): 0-й — *лечение малых ран* (2), *обнаружение магии* (2), *свет*, *сопротивление*; 1-й — *губитель*, *команда*, *лечение легких ран* (2), *божественное покровительство*, *защита от добра* *, 2-й — *сила быка*, *лечение умеренных ран*, *смертельный звон*, *удержание персоны*, *снежный рой Сниллока* *, *вызов монстра II*, 3-й — *дарение проклятия*, *инфекция* *, *лечение серьезных ран*, *рассеивание магии*, *защита от элементов*; 4-й — *воздушная прогулка*, *оберег смерти*, *расслабленность* *, *вызов монстра IV*; 5-й — *конус холода* *, *круг излечения*, *праведная мощь*.

* **Заклинание домена. Домены:** Несение упадка (упрек или командование существами отродья упадка и животными или растениями злого мировоззрения, как злой клерик упрекает нежить, 4/день); Зло (заклинания зла читаются с +1 к уровню заклинателя); Страдание (*касание боли* 1/день; успешная атака касанием дает -2 штраф к Силе и Ловкости субъекта на 1 минуту, не затрагивает существа, иммунные к критическим попаданиям).

Церковь Коссута (The church of Kossuth)

Никто не подвергает сомнению власть Красных Волшебников над Тэем, но красноробые маги - не единственная сила в этом охраняемом царстве. Вера Коссута, Огненного Лорда, распространена в Тэе повсюду. Клерики Коссута полагаются на Красных Волшебников, как и все в Тэе, но за поколения многие, кто желает проверить власть волшебников, обращаются к Церкви Коссута. Клерики Коссута держат закон, правосудие и жестокую национальную гордость своим собственным способом, столь же опасным для соседних стран, как и голые амбиции Красных Волшебников. Миллионы Тэйцев запуганы Красными Волшебниками и повинуются их командам из страха — но если Церковь Коссута когда-либо вытеснит эту силу, Фаэрун может встать перед угрозой Тэя, народ которого служит с храбростью и самоотверженной преданностью.

Церковь Коссута имеет не особенно большую досягаемость за пределами границ Тэя, хотя священники Огненного Лорда часто сопровождают Красных Волшебников за границей. Духовенство Коссута повинуетя Красным Волшебникам, но, в отличие от большинства Тэйцев, они достаточно защищены против прихотей правящих магов. Зулкиры знают, что в соревновании за сердца и умов Тэйского народа клерики Огненного Лорда скорее всего выиграют — и поэтому они жестко наказывают любого из своих подчиненных, который угрожает Церкви или ее агентам без реальной причины.

Церковь поддерживает несколько видных орденов или обществ. Орден Огненного Селезня - воинственная рука веры, рыцари его охраняют самые священные места и являются телохранителями важных Коссутов за границей. Орден Черного Пламени - тайное общество святых убийц, поражающих врагов веры везде, где они могут скрываться. (См. престиж-класс фанатика Черного Пламени в Главе 2: Престиж-классы.) Наконец, Общество Освещающего Пламени - монашеский орден, строящий схемы захвата руководства Тэем.

Круг Летха (The circle of Leth)

Лес Летир - дом одной из мощнейших друидских иерархий Фаэруна — последователей Нентиарха, традиционно управляющих делами в Летире (и, по умолчанию, в Великой Долине). Все вместе они известны как Круг Летха, и им служат охотники-Нентиары, сильное общество рейнджеров, разведчиков и воинов, выполняющих команды круга друидов. (См. престиж-класс охотник-Нентиар в Главе 2: Престиж-классы.)

Круг Летха включает три концентрических кольца, отдающих приказы. Пять высоких друидов составляют первое кольцо, стоя чуть ниже Нентиарха. Высокие друиды советуют правителю Круга и являются учителями и наставниками тех, кто ниже них. Девять мастеров-друидов составляют второе кольцо и наиболее активны в обнаружении угроз лесу и долине. Они командуют охотниками-Нентиарами во время войны; в настоящее время они заняты отчаянным сражением по сохранению того, что может быть спасено в близлежащем Ролинсвуде, работая, чтобы остановить грабежи Гниющего Человека и лордов-вредителей. Третье и самое многочисленное кольцо состоит из инициированных Круга, занимающих нижние места друидов и новичков, служащих среди охотников-Нентиаров или обучающихся самостоятельно у высокого друида или мастера-друида, как того требует Круг.

Девять Золотых Мечей (The Nine Golden Swords)

Среди изобильных городов Шу на Золотом Пути Теска таится коварная опасность — Девять Золотых Мечей, тайное общество якудза и их миньонов, которые стремятся связать экспатриантов Шу под своим безжалостным правлением. Как только все Шу в Теске будут служить Девяти Золотым Мечам, владыки общества стремятся сделать себя тайными лордами земли.

Жулики и головорезы, составляющие сотни "солдат" общества, ведут свой противный бизнес почти так же, как все остальные преступные синдикаты. Они торгуют всем, чем угодно, в своих логовах и пользующихся недоброй славой домах по Золотому Пути, грабят проходящие караваны и запугивают местных владельцев бизнеса, требуя себе губительных для сделок процентов. Пока что они осторожно вымогают у коренных Тескианцев, предпочитая держать за горло своих товарищей-Шу, чем провоцировать торговых принцев. Девять Золотых Мечей уже практически победили на своем поле битвы, и их манит богатство соседей. Головорезы и гангстеры Шу перемещают свои действия в сердце Тескского бизнеса по всему Золотому Пути.

Девять Золотых Мечей возглавляет таинственная фигура, известная как Золотой Владыка. Город Фсант - база их сил; Золотой Владыка, если пожелает, может собрать сотни лояльных солдат в квартале Шу этого города. Владыки тени Телфлэмма не имеют влияния на Девять Золотых Мечей, и между двумя мощными обществами ведется жестокая война.

Красные Волшебники Тэя (The Red Wizards of Thay)

Никакое из обсуждений мощных организаций не будет полным без упоминания Красных Волшебников, общества таких амбиций и жестокости, что их досягаемость простирается по всему континенту. Анклавы Красных Волшебников усеивают берега Моря Упавших Звезд, экспортируя смертельную и чудесную магию в города и королевства по всему Фаэруна в обмен на товары, рабов и монеты.

Хотя Красные Волшебники подробно разобраны в Главе 11: Тэй, их влияние проникает во все страны Недоступного Востока. Тэйские шпионы прячутся среди народа Агларонда и Рашемена, ища способы сеять инакомыслие и слабость среди традиционных врагов своей земли. Тэйские торговцы и волшебники доминируют над Пределом Волшебников и владеют великой силой в городах типа Нетентира и Таммара. Эти государства номинально независимы, но Красные Волшебники, если пожелают, могут поглотить их за десятидневку.

Владыки тени Телфлэмма (The shadowmasters of Telflamm)

Безжалостный и зловещие, Владыки тени - одна из самых успешных и широко распространенных воровских гильдий на всем Фаэруне. Только Теневые Воры Амна и, возможно, Ночные Маски Вестгейта, могут конкурировать с их властью. Гильдии Владык тени скрываются в Эммече, Эскаланте, Лаоткунде, Нетентире, Нетджете, Ните, Фенте, Фсанте, Утмере и даже в Безантур в Тэе, коварные, грабя всех - от обывателей до знати. Владыки тени тайно правят Теском, начиная с того, что для многих торговых принцев, составляющих правительство земли, они являются советниками или шпионами, или полностью запугали их.

Хотя Владыки тени фактически управляют Телфлэммом через его слабый Совет Торговцев, они все же не имеют такой же политической силы в других городах, типа Эммеча или Эскаланта. Там присутствие Владык тени ограничено маленькими бандами воров, крадущими, присваивающими, вымогающими и дурачащими в манере повсеместных преступных банд. Но, в отличие от других гильдий, эти ячейки Владык тени - глаза и уши для всей организации, передающие информацию своим голодным повелителям в Телфлэмме. В свою очередь, присутствие Владык тени в близлежащих городах позволяет этим малым гильдиям быстро распоряжаться опасными товарами и предлагают готовые безопасные укрытия членам, влипшим в неприятности с местными властями.

Агенты Владык тени разыскивают новости о коммерческих сделках или открытии неожиданного богатства, типа возвращения группой авантюристов давно утерянного клада. Они сообщают лидерам организации, которые утверждают соответствующий курс действий (часто действия для захвата богатства, которое они по праву считают своим). Владыки тени также служат поставщиками информации тем, кто не придирчив относительно источника, хотя их услуги недешевы. Те, кто однажды делают дела с Владыками тени, понимают, что воры могут сделать трудными, даже опасными попытки порвать с ними.

Штурмовик Владык тени: человек жулик 2/ боец 2; CR 4, гуманоид Среднего размера (человек); HD 2d6+2d10+4; 25 hp; Инициатива +7; Скорость 30 футов; AC 18 (касание 13, достигнутый врасплох 15); Атака +5 рукопашная (1d6+2/19-20, мастерской работы короткий меч) и +5 рукопашная (1d6+1/19-20, мастерской работы короткий меч) или +6 дальнобойная (1d6+2/x3, могучий композитный короткий лук [+2 бонус Силы]); SA Атака крадучись +1d6; SQ Уклонение, поиск ловушек; AL CE; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +6, Воля -1;

Сила 14, Ловкость 16, Телосложение 12, Интеллект 15, Мудрость 8, Харизма 10.

Навыки и умения: Оценивание +7, Баланс +8, Подъем +9, Сбор Информации +5, Скрытность +8, Запугивание +5, Прыжок +8, Бесшумное Движение +8, Открывание Замка +8, Обнаружение +4, Кувырок +8; Увертливость, Улучшенная Инициатива, Мобильность, Борьба Двумя Оружиями, Фокус Оружия (короткий меч).

Имущество: +1 мифриловая рубашка, 2 мастерской работы коротких меча, могучий композитный короткий лук (+2 бонус Силы), 20 стрел, микстура сокрытия.

Симбулмин (The Simbulmyn)

Симбулмин, или Охрана Симбул - маленькая компания отборных охранников дворца, которые делают намного больше, чем просто защищают королеву Агларонда. Также они - опытные шпионы, участвующие в секретных миссиях во всех странах вокруг Внутреннего Моря. Первичная цель Симбулмина - безопасность Симбул, но общая безопасность и хорошее состояние Агларонда - ближайшая вторая цель, и они бдительно присматривают за всеми потенциальными врагами.

Симбулмин посвящает большинство своих усилий наблюдению за армиями Тэя и рассмотрению планов зулкиров - задачи, требующие долгих тайных поездок в глубины запретных районов соседей Агларонда. Охрана также неумолимо работает для выявления и нейтрализации Тэйских шпионов на Агларондской территории. В последнее время их внимание привлекло возвышение Сыновей Хоара (см. ниже), хотя Симбулмин не решается подавить движение из страха подлить масла в огонь.

Охрана Симбул находится под командой Высокого Капитана Ховора Сивинда ("Морской Бриз", CG мужчина полуэльф боец 4/ жулик 6/ Агларондский наездник на гриффоне 8), бывшего авантюриста, фанатично преданного своей королеве и готового отдать за нее свою жизнь. Только опытные воины, продемонстрировавшие свою лояльность Агларонду, приглашаются присоединиться к Симбулмину; типичный член - человек или полуэльф Боец 4/ жулик 2, хотя среди их рядов также можно найти много волшебников и колдунов.

Сыновья Хоара (The sons of Hoar)

Не все Агларондцы довольны жить под управлением бессмертной королевы-колдуньи. Некоторые среди богатых старых семейств Велпрингалара и Фёртингхоума полагают, что правление Симбул - безнадежный деспотизм, которому не видно конца. Сыновья Хоара - тайное общество знати, зажиточных торговцев и землевладельцев, давно формирующих события как в Агларонде, так и в других странах — силой монет и правлением закона.

Многие из Сыновей Хоара надеются на возможность обогатиться за счет других, но организации также включает идеалистов и популистов, доказывающих, что Симбул не может верно понять проблемы простого народа. Циничное ядро

общества довольно этим, поскольку активные призывы идеалистов и их возбужденные просьбы маскируют их собственные заговоры. Таким образом, Сыновья состоят из секретных лидеров - знати и торговцев (многие из которых закономерно злого мировоззрения), скрывающихся за намного большей группой молодежи, романтизирующей революцию и мечту о покорении сердец Агларондского народа.

Сыновья Хоара связаны общим почитанием для Несущего Погибель, как и можно этого ожидать. В Агларонде старый Унтерский аспект Хоара - закон, правосудие и благородная война - затмевает сферу мести божества. Высокий Мастер Судьбы Номир Дедрих (LN человек мужчина клерик Хоара 12) - текущий Первый Сын, хотя истинная сила организации - богатый Герцог Варран Глоскил (LE человек мужчина аристократ 8/боец7). Глоскил мечтает об изменении Агларонда в землю, свободную от "ведьм" и эльфов, под правлением торговых олигархов типа себя.

Сыновья Хоара становятся все более своенравными и смелыми. Их агенты стремятся вырастить иностранную поддержку для ниспровержения Симбул, запугивать сторонников колдуньи королевы через похищения и саботаж и просачиваться в армию и охрану дворца Агларонда.

Вичларан (The Wychlaran)

Ведьмы Рашемена, или *вичларан*, как они называют себя, подробно обсуждаются в Главе 10: Рашемен, но, подобно Красным Волшебникам Тэя, их действия и влияние держатся над всеми землями Востока. В течение столетий вичларан защищали свою родину против Тэя, но теперь, когда Красные Волшебники отложили свои мечты о завоевании своих соседей в пользу агрессивной и прямой торговли, Ведьмы не уверены, как на это реагировать.

Без постоянной угрозы Тэйских набегов, шпионов или армий, вичларан обратились к укреплению своей земли против войны, которая, они знают, должна последовать за коммерческими увертками Тэя. Ведьмы бродят по близлежащим землям Теска, Ашаната и Великой Долины, осторожно присматривая за всеми Тэйскими действиями и создавая сеть иностранных осведомителей для понимания ключевых деталей Тэйских планов. Так как Тэйские шпионы больше не ползают в Рашемене в значительных количествах, вичларан разыскивают их в чужих странах, и находят и другие волнующие детали — лорды-вредители Ролинсвуда, Владыки тени Телфлэмма, даже Девять Золотых Мечей Теска.

Подземелья Недоступного Востока

"Подземелье" - традиционно подземная палата, в которой содержатся заключенные, но авантюристы Фаэруна используют этот термин более свободно. Для них почти любая подземная область - подземелье, населенное скорее монстрами, чем заключенными. Шахты, руины, пещеры, подземные дома и проходы - все это "подземелья".

С точки зрения авантюриста, на Фаэруне есть множество подземелий, многие из которых давно были разграблены, в то время как другие лежат непоколебимыми в течение столетий. Недоступный Восток не является исключением. Самые печально известные из подземелий перечислены здесь.

Цитадель Рашемар: Некогда дом большой армии рашеми, внимательно наблюдающей за Золотым Путем, эта крепость была разрушена ордой Туйган, когда она прошла через нее в 1359 DR, и с тех пор занята ведьмой Чаур и ее злым партнером, ужасным клериком-полуорком Дуракхом. Они привели в область маленькую армию гоблинов при поддержке восьми варваров-огров. См. Главу 10: Рашемен.

Город Плачущих Привидений: К северу от Кронта лежат руины великого города по отмели Озера Ашейн. Это было Шандоларом, столицей царства Ашанат, мелкого королевства Наров, разрушенного Нентиархом Таросом почти две тысячи лет назад. Много мощной нежити заполняет место, и немногие авантюристы желают оставаться в руинах после захода солнца.

Башня Климфа: Эти руины давно заблокированы. Сегодня единственный путь в них - через *портал* в Башне Трех Шпилей. Башня, и особенно хранилища под ней, полны злых существ с других планов. Многие авантюристы пробовали вычистить эту злую заразу, но были лишь замучены извергами, которых они высокомерно собирались уничтожить.

Дун-Тарос: Ранее столица древнего Нарфелла, эти великие руины лежат около центра Ролинсвуда (см. Главу 9: Великая Долина). Огромные площади и разрушенные храмы, посвященные демоническим силам, лежат полузахороненными в заболоченном лесу, и сокровища зловещих лордов Нарфелла, как считают, лежат в захороненных складах и палатах призыва под старыми руинами. Дун-Тарос практически неразведан авантюристами; могучий друид, известный как Нентиарх, поднял свою живую крепость из магических деревьев на злых руинах и в течение столетий отгоняет исследователей. Нентиарх теперь ушел, его заменил Гниющий Человек и его лорды-вредители. Нахальные авантюристы, надеющиеся пошарить в королевских хранилищах Нарфелла, должны биться с Талонтаром и его армией существ отродья упадка.

Крепость Полудемона: Эта старая крепость Наров находится в Северной Стране Рашемена, глядя на северный рукав Озера Ашейн. Она названа по имени своих великих медных ворот, выделанных в форме демонического лица. Приземистая и мощная, твердыня остается неповрежденной, и ее поверхностные уровни были заняты группой бандитов во главе с Лоском, воином-магом ведьминского отродья. Мародеры изводят путешественников на пустынной, продуваемой ветрами Длинной Дороге, которая проходит поблизости. Глубокие палаты призывания лежат под твердыней, все еще заполненные чем-то, вызванным почти двадцать столетий назад.

Великий Курган: Примерно в семидесяти милях к востоку от Утмера по Великой Дороге лежит таинственная область курганов во главе с Великим Курганом — искусственной насыпью размером с маленький холм, нагроможденной тремя концентрическими ярусами. Холм, говорят, предшествовал древнему Нарфеллу, и может насчитывать пять тысяч лет возраста или даже больше. Если кто-либо и нашел вход - это неизвестно, но вся область имеет плохую репутацию места, где скрывается старая ненавистная нежить. См. Главу 11: Теск.

Кольцо Серого Пламени: В трех днях езды к востоку от Мулптана, на границах Бескрайней Пустоши, стоят эти древние Роматарские руины. Пять разрушенных башен стоят кольцом, каждая увенчанная мерцающим серым пламенем. Странная и рискованная магия заражает ландшафт, окружающий их, включая магические конструкции, которые, кажется, дают им жизнь и некую ужасную цель. См. Главу 10: Рашемен.

Солнечная Поляна: Солнечная Поляна фактически покрывает невероятное подземелье, которое простирается на мили под Юирвудом. Однако, единственный способ войти в него - посредством *портала* одного из кругов каменных столбов. Только владыки Юирвуда могут активизировать их, но они редко бродят вниз. Они знают, что некоторые вещи в этом мире лучше

оставить в покое. Некоторые ученые теоретизируют, что этот комплекс - то, куда сбежали древние эльфы Юира, когда люди стали вторгаться на их наследственные земли, но этому нет никаких доказательств. См. Главу 8: Агларонд.

Гавань Телфлэмма: То, что является теперь гаванью Телфлэмма, было в древние времена гордым лицом утеса, где правили силы региона. Утес был разрушен при большом магическом несчастье, сбросившем его почти неповрежденным в море. Герои, которые могут дышать водой, могут найти под волнами гавани все виды сокровищ, если смогут вырвать их из рук локатахов, которые пришли сюда. См. Главу 12: Теск.

Гора Тэй: Горы, формирующие центр Тэя, пронизаны всем спектром подземных проходов. Многие из них просто соединяют дома и подземелья, принадлежащие наиболее мощным из Красных Волшебников. Другие уходят глубже в землю, в области, которые лучше всего оставить в покое. Зулкиры отбили вторжения снизу в прошлые несколько лет - еще одна причина, по которой они не желают заниматься сражениями на своих границах.

Умберггот: Эта массивная гора на границе Агларонда и Тэя в настоящее время является домом Нартелинга, древнего дракона-клыка. Существо приглашает все виды злых существ к горе для свободного союза. Никто в одиночку не силен достаточно, чтобы бросить вызов могущественному дракону, но их должно быть достаточно, чтобы приручить большинство безрассудных вторгшихся, выдержавших крутые склоны одинокого Умберггота.

Умлаор: Этот остров был некогда центром цивилизации всего Предела Волшебников и Моря Аламбер. Это был важнейший грузовой порт региона, и там жили тысячи — вплоть до того дня, когда правители проиграли пари с принцем демонов и заплатились смертью - утонуло все, что было для них дорого. Умлаор находится менее чем в пятидесяти милях к западу от Алаора, когда-то он был частью этой цепи островов. Сегодня местные сахуагины живут в верхних уровнях этого затонувшего острова, но пещеры ниже заполнены существами столь вредоносными, что воды чернеют при их появлении.

Вал-Муртаг: Некогда религиозная столица заповедного демонов Нарфелла, этот протяженный город сравняла с землей боевая сагия Роматарцев во время последней войны между этими двумя древними царствами. Его циклопические стены и разрушенные башни лежат в двухдневном переходе от Безентила, в диком и одиноком углу Великой Долины. Немногое осталось на поверхности, но глубинные хранилища полны заключенных демонов, и беспокойные призраки Наров лежат под многочисленными хранилищами города.

Таблицы столкновения в глуши

Восток - обширная область, затрагивающая почти 500.000 квадратных миль. Помимо плато Тэя, Золотого Пути и побережья Агларонда и Восточного Предела, многое из этой области - дикие, глухие места.

Шанс столкновения

При путешествии партии по землям Недоступного Востока есть шанс столкновения каждый час путешествия в глуши, как изложено в Таблице 7-1: Шанс столкновения в глуши. Первое число в колонке - в течение одного часа путешествия в этом типе ландшафта, второе (в круглых скобках) - шанс отдельного столкновения за 8 часов путешествия в этом ландшафте. Если ландшафт не изменяется за день путешествия, намного легче делать единственную проверку и затем случайно определить, когда в течение дня столкновение имеет место.

ТАБЛИЦА 7-1: ШАНС СТОЛКНОВЕНИЯ В ГЛУШИ

Ландшафт	Нормальное путешествие	Открытый лагерь/ осторожное путешествие	Секретный лагерь/скрытое
Пустынный	5% (33%)	2% (15%)	1% (8%)
Дикая местность	8% (49%)	4% (28%)	2% (15%)
Граница	10% (37%)	5% (33%)	2% (15%)
Заселенный	12% (64%)	6% (40%)	3% (20%)

Партии, перемещающиеся в половину своей лучшей возможной скорости или медленнее, считаются использующими осторожное путешествие; открытый лагерь описывает, что они остановились или разбили лагерь как обычно. Секретный или скрытый лагерь партии использует колонку секретного/скрытого лагеря. Партия, разжигающая огонь, никогда не разбивает секретного лагеря, если не может так или иначе скрыть свет и дым.

Пустынные области не заселены и в общем не имеют большого количества живой природы или монстров.

Дикие места не заселены, но имеют существенную живую природу или монстров.

Границы слегка заселены, но общины малы и находятся далеко друг от друга.

Заселенные области представляют собой широкие отрезки расчищенной земли, маленькие деревни и хутора не более чем в дне путешествия друг от друга, и несколько патрулей из близлежащих городов или крепостей.

На Недоступном Востоке есть пятнадцать общих приключенческих областей, возможности столкновений в которых описаны в таблицах с 7-2 до 7-16 ниже. Они заменяют таблицы столкновений из "Экрана Ведущего Забытых Царств", так как обеспечивают более ограниченные возможности столкновений. Области столкновений: Агларонд и Алтумбел; Агларондские прибрежные воды; Ашанат и Северная Страна; Челюсть Дракона и Горы Теска; Лес Летир; Горы Огненного Оберега, Ледяного Края и Северные Горы Восхода; Великая Долина; Озеро Ашейн; Рашемен; Ролинсвуд; Горы Восхода; Тэй; Теск; Умбровые Болота; и Юирвуд.

Как использовать таблицы столкновений

Каждая таблица столкновений включает следующую информацию:

d%: Результат на процентном дайсе, генерирующем это столкновение. Используйте колонку, соответствующую времени суток - День или Ночь.

Столкновение: Тип существа при столкновении. Некоторые из них могут быть группами, типа патруля орков или торгового каравана. Если указанное существо - шаблон, используется типовое существо, статистика которого дана в статье шаблона.

Примечания, которые указывают источник монстра, разъяснены ниже. Если нет никакого примечания, существо описано в "Руководстве Монстров".

(MF) "Резюме монстров: Монстры Фаэруна"

(FR) "Установка Кампании Забытых Царств"

(UE) Глава 6: Монстры Востока в этой книге

Количество: Количество существ при столкновении. Если здесь указано "см. группы", обратитесь к секции Описания групп ниже для точного состава столкновения.

Описания групп

Столкновения с группой, упомянутые в таблицах, описаны здесь.

Бандиты: 1d3+2 воинов 1-го уровня и 1d2 лидеров (уровня 1d3). Чтобы определить класс лидеров, бросайте d%: варвар 01-10, боец 11-60, жулик 61-100. Для расы группы бандитов бросайте d%: человек 01-70, полуорк 71-100. Бандиты - обычно хаотически злые.

Берсерки: 1d3+1 людей-варваров 1-го уровня и 1d2 варваров уровня 1d4+1. Берсерки обычно хаотически нейтральны.

Кровный, команда: 1d6+4 кровавых орков, 1d3 кровавых орков-бойцов (уровня 1d3) и кровавый орк-лидер уровня 1d4+2. Чтобы определить класс лидера, бросайте d%: клерик 01-40, боец 41-90, жулик 91-100.

Банда багбиров: 1d6+4 багбиров, 1d3 багбиров-бойцов (уровня 1d3) и 1 багбир-боец (уровня 1d4+2).

Патруль эльфов: 1d6+6 лесных эльфов-воинов 1-го уровня, 1d3 лесных эльфов-волшебников (уровня 1d3+1) и 1 лидер (уровня 1d4+1). Чтобы определить класс лидера, бросайте d%: клерик 01-20, друид 21-40, боец 41-50, рейнджер 51-80, жулик 81-100.

Военная банда гноллов: 1d6+2 гноллов во главе с 1 гноллом-рейнджером (уровня 1d6), сопровождаемые 1d3 ужасных волков.

Военная партия гоблинов: 1d8+4 гоблинов, 1d2+1 воров, 1d2+1 гоблинов-бойцов (уровня 1d3), 1d2+1 гоблинов-адептов (уровня 1d3+1) и 1 гоблин-лидер (уровня 1d4+2). Чтобы определить класс лидера, бросайте d%: клерик 01-20, боец 21-80, колдун 81-100.

Торговцы: 2d4 обывателей 1-го уровня, 2d4 воинов 1-го уровня и 1d2 лидеров (уровня 1d6). Чтобы определить класс лидеров, бросайте d%: эксперт 01-20, боец 21-40, жулик 41-90, волшебник 91-100. Торговцы обычно нейтральны.

Торговый корабль: Парусный корабль (см. Корабли в Главе 5: Кампании "Руководства Ведущего"), несущий 4d4 обывателей 1-го уровня, 1d3+1 экспертов (уровня 1d6) и группу торговцев, как описано выше.

Патруль мерфолков: 1d10+10 мерфолков, 2 мерфолков-бойцов 3-го уровня и 1 мерфолк-лидер (уровня 1d4+2). Чтобы определить класс лидера, бросайте d%: адепт 01-20, бард 21-90, клерик 91-100.

Милиция: 1d6+2 воинов 1-го уровня (раса отмечена под таблицами столкновения; игнорируйте запись лидера). Милиция обычно имеет нормальное мировоззрение для своей расы (обычно нейтральное, если мировоззрение не определено иначе).

Партия NPC: Партия состоит из 1d3+2 NPC. Чтобы определить диапазон уровней, бросайте d%: 01-50 - уровень 1d3; 51-75 - уровень 1d3+3; 76-90 - уровень 1d3+6; 91-99 - уровень 1d3+9; 100 - уровень 1d3+12. Определите класс, расу и мировоззрение каждого из персонажей, используя таблицы Генерации NPC "Экране Ведущего Забытых Царств" (или в Главе 2: Персонажи в "Руководстве Ведущего").

Патруль орков: 1d4+4 орков, 1d2 орков-варваров (уровня 1d3) и 1 орк-лидер (уровня 1d4+2). Для класса лидера бросайте d%: варвар 01-30, клерик 31-45, боец 46-85, жулик 86-90, колдун 91-100.

Патруль: 1d4+2 воинов уровня 1d2 и 1 лидер уровня 1d4+1 (раса патруля и класс лидера отмечены в таблице столкновения). Патрули соответствуют нормальному мировоззрению для своей расы (обычно нейтральное, если мировоззрение не определено иначе).

Паломники: 3d4 обывателей 1-го уровня, 2d4 воинов 1-го уровня и 1d2 лидеров (уровня 1d3). Для классов лидеров бросайте d%: клерик 01-70, боец 71-95, паладин 96-100. Паломники на Востоке - обычно люди, полуэльфы или полуорки и обычно нейтральны.

Пиратский корабль: Парусный корабль (см. Корабли в Главе 5: Кампании "Руководства Ведущего"), несущий 1d10+10 обывателей 1-го уровня, 1d6+6 воинов 1-го уровня и 1d4+2 NPC-лидеров (уровня 1d6). Чтобы определить классы лидеров, бросайте d%: варвар 01-10, клерик 11-25, боец 26-65, жулик 66-95, колдун 96-100. Пираты на Востоке - обычно люди или полуорки. Они обычно хаотически злые.

Рейнджеры: 1d4 воинов (уровня 1d2), 1d2 рейнджеров (уровня 1d4) и 1 лидер (уровня 1d4+3). Чтобы определить класс лидера, бросайте d%: клерик 01-10, друид 11-40, боец 41-50, рейнджер 51-100. В Юирвуде эти персонажи - обычно люди и полуэльфы. В лесу Летир - обычно люди, эльфы, полуэльфы и володни. В Ролинсвуде - люди и володни. Банда обычно нейтрально добрая, хотя рейнджеры, с которыми можно столкнуться в Ролинсвуде, могут быть нейтрально злыми (шанс 50%).

Работорговцы: 1d4+3 воинов 1-го уровня, 1d2 бойцов (уровня 1d4), 1d2 жуликов (уровня 1d4) и 2d8 пленников, как правило - люди обыватели 1-го уровня. Работорговцы - обычно нейтрально злые. Для расы работорговцев бросайте d%: кровный 01-15, гнолл 16-25, полуорк 26-40, человек 41-100.

ТАБЛИЦА 7-2: АГЛАРОНД И АЛТУМБЕЛ
(УМЕРЕННОЕ ЧИСТОЕ МЕСТО, ЗАСЕЛЕННОЕ) (EL 1-6)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество
—	01	Аллип	1
01-03	02	Анкег	1
04-12	03-09	Бандиты	См. группы
—	10	Страж-губитель (MF)	1
13-15	11-15	Ужасная крыса	1d4
16-17	16-18	Доппельгангер	1
—	19	Воин страха (UE)	1
18-19	20	Дриада.	1d4+3

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество
20-21	21-24	Горгулья	1
—	17	Джаст	1
—	26-28	Гхол	1d6
22-25	29-30	Гнолл	1d4+1
26-27	31-35	Гоблин	1d6+3
28-29	36-38	Кобольд	1d6+3
30-31	39-40	Креншар	1d2
32-34	41-42	Мантикора	1
35-44	43-44	Торговцы	См. группы
45-54	45-49	Милиция *	См. группы
55-56	50-51	Минотавр	1
57	52	Никси (спрайт)	1d3+1
58-67	53-57	Партия NPC	См. группы
68-69	58	Нимфа	1
70-71	59-63	Огр	1d2
72-73	64-69	Орк	1d3+1
74-83	70-74	Патруль*	См. группы
84	75	Пикси (спрайт)	1
85-88	76-77	Работорговцы	См. группы
—	78-79	Спектральная пантера (MF)	1
—	80-81	Скелет, средний	1d6
89-90	—	Трессим (FR)	1d3
91-92	82-84	Троль	1
93	85	Единорог	1d2
—	86-87	Вампирское отродье	1d2
94	88-89	Кабан-оборотень	1
95-96	90-91	Крыса-оборотень	1d2
91	92-93	Вервольф	1
—	94	Дух	1d2
98-100	95-98	Волк (животное)	1d4
—	99-100	Зомби, средний	1d4+1

* Агларондские полуэльфы и люди во главе с рейнджером.

ТАБЛИЦА 7-3: АГЛАРОНДСКИЕ ПРИБРЕЖНЫЕ ВОДЫ
(УМЕРЕННЫЙ ОКЕАН, ГРАНИЦА) (EL 5-18)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество
01-05	01-03	Водный эльф	1d10+10
06	04	Ужасная акула	1d2
07-08	05-07	Дракон, бронзовый (взрослый)	1
09-10	08-11	Дракон-черепаха	1
11-14	12-17	Капоасинт (горгулья)	1d2
15-16	18-21	Кракен	1
17-18	22-29	Лацедон (гхол)	1d6+6
19-30	30-34	Торговый корабль	См. группы
31-34	35-37	Компания мерфолков	1d3+1
35-36	38-39	Патруль мерфолков	См. группы
37-41	40-43	Партия NPC	См. группы
42-45	44	Кит-орка (животное)	1d6+5
46-48	45-47	Осьминог, гигантский (животное)	1
49-58	48-52	Пиратский корабль	См. группы
59-64	53	Морская свинья (животное)	2d10
65-71	54-59	Сахуагин	1d4+4
72-74	60-62	Скраг (троль)	1d3+1
75	63-65	Морская ведьма	1
76-78	66-67	Морской лев	1
79	68-69	Акула, огромная (животное)	1
80-82	70-72	Акула, большая (животное)	1d4+1
83-86	73-76	Акула, средняя (животное)	1d6+5
87-89	77-78	Шаларин (MF)	1d8+2
90-91	79-83	Кальмар (животное)	1d6+5
92	84-85-	Кальмар, гигант (животное)	1
93	86	Штормовой гигант	1
94-95	87-90	Тожанида, взрослый	1d3+1
96	91-92	Тожанида, старший	1d3+1
97-98	93-97	Тритон	1d4+1
99-100	98S-100	Акула-оборотень (MF)	1d2

ТАБЛИЦА 7-4: АШАНАТ И СЕВЕРНАЯ СТРАНА
(ХОЛОДНЫЕ РАВНИНЫ, ГРАНИЦА) (EL 3-10)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество
-	01-02	Аллип	1
01	03-04	Аннис (ведьма)	1
02-06	05-06	Бандиты	См. группы
—	07	Страж-губитель (MF)	1d8+2
07	08-09	Баргест	1d2
08-13	10-11	Берсерки	См. группы
14-15-	12-13	Беур (ведьма) (UE)	1
16-17	14-15	Кровный (UE)	1d3+1
-	16	Темная тварь (MF)	1d2
18-20	17-18	Ужасный лев	1
21-23	19-21	Ужасный волк	1d4+4
24	22	Дракон, молодой, коричневый (MF)	1
25-27	23-25	Дракон, молодой взрослый, белый	1
28	26	Дракон, молодой, песенный (MF)	1
—	27-28	Воин страха (UE)	3d4
29-30	29-31	Горгулья	1d3+1
—	32-33	Джаст	1d3+1
—	34-36	Гхол	1d3+3
31-33	37-38	Зеленая ведьма	1
34-35	39-40	Адский пес	1d3+1
36	41	Ведьма (дьявол)	1d2
37-41	42-44	Ледяная змея (MF)	1
42	45-46	Зомби жужу (UE)	1d4+1
43-50	—	Торговцы	См. группы
51-56	47-49	Партия NPC	См. группы
—	50-51	Кошмар	1
57-58	52-56	Огр	1d3+1
59	57-61	Патруль орков	См. группы
60-66	62	Патруль *	См. группы
—	63-64	Тень	1d6
67-68	65 - 67	Вопящая ведьма (UE)	1
69-71	68-69	Народ духов (речной) (UE)	1d8+1
72-79	70-72	Поверхностный рот (FR)	1d10+10
80-83	73-76	Тролль	1
84-86	77-78	Утраки (UE)	1d2
—	79-80	Вампирское отродье	1d3+1
—	81	Варгулья	1d6+5
87-88	82-83	Крыса-оборотень	1d6+4
89-90	84-8?	Вервольф	1d2
—	86-87	Дух	1d6
91-93	88-90	Зимний волк	1d2
94-98	91-92	Волк (животное)	1d6+3
99-100	93-96	Ворг	1d4
—	97-98	Призрак	1d3
—	99-100	Зомби, средний	1d4+6

* Люди-рашеми во главе с варваром.

ТАБЛИЦА 7-5: ЧЕЛЮСТЬ ДРАКОНА И ГОРЫ ТЕСКА
(УМЕРЕННЫЕ НИЗКИЕ ГОРЫ, ДИКИЕ МЕСТА) (EL 5-14)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество
—	01-02	Абишай, красный (дьявол) (MF)	1d4+4
01-02	03	Алахи (MF)	1d4+1
03-05	04-05	Атач	1d3+1
06-09	06-09	Кровный, команда (UE)	См. группы
—	10	Бодак	1
10-14	11-15	Банда багбиров	См. группы
15-16	16-17	Облачный гигант	1d3+1
17-18	18-19	Смертельный поцелуй (бехолдероподобный) (MF)	1d2
19-21	20-21	Дракон, взрослый, медный	1d2
22	22	Дракон, старый, медный	1
23	23	Дракон, старый, клык (MF)	1
24	24	Дракон, взрослый, красный	1

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество
—	25-26	Воин страха (UE)	1d10+2
25-26	27	Драгонкин (MF)	2d4
27-31	28-30	Эттин	1d3+2
30-35	31-34	Огненный гигант	1d3+2
36-40	—	Гигантский орел	2
41-44	35-40	Военная партия гоблинов	См. группы
45-47	41-42	Серый рендер	1
48-52	43	Гриффон	1d6+4
53-57	44-46	Холмовой гигант	1d4+1
58-61	47	Гиппогриф	1d3+6
62-63	48-50	Лекротта (MF)	1d2x2
64	51	Мур-жагул (троль) (UE)	1
65-69	52-56	Партия NPC	См. группы
—	57	Ночное крыло (ночная тень)	1
70	58	Нит (MF)	1
71-72	59-64	Огр	1d4+4
73-75	65-73	Патруль орков	См. группы
76-81	74-75	Патруль*	См. группы
82-83	—	Рух	1d2
84-89	76-81	Каменный гигант	1d3+2
—	82-84	Вампир	1d4+1
90-93	85-90	Ворг	1d6+5
94-97	91-95	Виверн	1d4
98-100	96-100	Иртак	1d3

* Горы Челюсть Дракона: Агларондские полуэльфы и люди во главе с волшебником; Горы Теска: Тескские полуорки и люди во главе с бойцом.

ТАБЛИЦА 7-6: ЛЕС ЛЕТИР
(УМЕРЕННЫЙ ЛЕС, ДИКИЕ МЕСТА) (EL 4-11)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество
01-02	01	Алахи (MF)	1d4+1
03-04	02-03	Арани	1d4+2
05-06	04	Лоза-убийца	1d3+1
—	05	Мертвый губитель (MF)	2d6
—	06	Страж-губитель (MF)	1d8+2
07	07	Тварь Малара (MF)	1
08-11	—	Боров (животное)	1d4
12-14	08	Кентавр	1d4+4
—	09-10	Темная тварь (MF)	1d2+2
15-16	11-12	Ужасная крыса	1d10+10
17-19	13-15	Ужасный волк	1d4+4
20-21	16-17	Дисплейсер	1d2
22-24	18-22	Дракон, молодой взрослый, зеленый	1
25	23	Дракон, молодой взрослый, песенный (MF)	1
26	24	Дриада	1d4+3
27-32	25-27	Патруль эльфов	См. группы
33-34	28-29	Эттеркап	1d2
35	—	Гигантский жук-олень (паразиты)	1d4+1
36-38	30-34	Гибберлинг (MF)	2d4x10
39-40	35-39	Военная партия гоблинов	См. группы
41	40	Серый рендер	1
42-43	41-42	Зеленая ведьма	1
44	—	Григ (спрайт)	1d6+6
47-46	43	Зеленый оберегающий (MF)	1d8
47	44-45	Адский пес	1d8+4
—	46	Ведьма (дьявол)	2
48	47	Гончий архон (сесталиал)	1d3+2
49-51	48	Хайбсил (MF)	1d10+6.
52	49	Креншар	1d6+3
53-56	50-53	Партия NPC	См. группы
57-58	54-55	Чудовищная многоножка, огромная (паразит)	1d4+1
59-60	56	Чудовищный паук, большой (паразит)	1d4+1
61	57	Мирлочар (MF)	2d6
—	58-59	Ночной охотник (глубинная летучая мышь) (MF) 2d6	
61	60	Нимфа	1
63-64	61-64	Патруль орков	См. группы

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество
65	—	Пегас	1d6+4
66	65-	Перитон (MF)	1d4
67	66	Фазовый паук	1d4
68	—	Пикси (спрайт)	1d6+5
69-73	67-68	Рейнджеры	См. группы
74	—	Сатир	1d6+5
—	69	Тень	1d4+1
—	70	Зловещий (глубинная летучая мышь) (MF)	1d6+3
—	71	Спектр	1d4
1-5-11	72-74	Стирдж	1d4+8
78	75-	Тендрикулос	1
79-84	76-77	Треант	1
87-87	78-81	Троль	1d3+1
88	82	Единорог	1d4+1
89	83	Единорог, черный (MF)	1d4+1
—	84-86	Вампир	1d2
—	87	Летучая мышь-оборотень (MF)	1d2
90	88	Медведь-оборотень	1d3+1
91	89	Кабан-оборотень	1d3+1
92-93	90-91	Вервольф	1d6+4
—	92	Дух	1d6+5
94-98	93-94	Волк (животное)	1d8+8
99-100	95-97	Ворг	1d6+5
—	98	Призрак	1d4+1
—	99-100	Зомби, средний	1d6+5

ТАБЛИЦА 7-7: ГОРЫ ОГНЕННОГО ОБЕРЕГА,
ЛЕДЯНОГО КРАЯ И СЕВЕРНЫЕ ГОРЫ ВОСХОДА
(ХОЛОДНЫЕ НИЗКИЕ ГОРЫ, ПУСТЫННЫЙ) (EL 4-15)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество
—	01-02	Абишай, красный (дьявол) (MF)	1d4+4
01-04	03	Берсерки	См. группы
05-07	04-06	Беур (ведьма) (UE)	1
08-11	07-09	Банда багбиров	См. группы
12-14	10-12	Облачный гигант	1
15-16	13-15	Смертельный поцелуй (бехолдероподобный) (MF)	1d2
17-19	16	Ужасный медведь	1d2
20-21	17	Ужасный лев	1d6+4
22	18	Ужасный тигр	1d2
23-26	19-21	Ужасный волк	1d4+4
27-30	22-24	Дракон, взрослый, белый	1
31	25	Дракон, зрелый, белый	1
32	26	Дракон, старый, клык (MF)	1
33	27	Дракон, молодой, красный, драколич (FR)	1
34-37	26-31	Эттин	1d3+2
38-42	32-35	Морозный гигант	1d4+1
43	36	Морозный червь	1
44-47	37-43	Призрачный рот (FR)	1d10+10
48-5-0	44-49	Военная партия гоблинов	См. группы
51-52	50-51	Серый рендер	1
53-56	52-55	Холмовой гигант	1d4+1
57-58	56-57	Мур-жагул (троль) (UE)	1
59-63	58-60	Партия NPC	См. группы
64-66	61-63	Огр	1d4+4
67-68	64-69	Патруль орков	См. группы
—	70	Ночное крыло (ночная тень)	1
69	71	Патруль*	См. группы
70-73	72-74	Каменный гигант	1d4+1
74-81	75-77	Таэр (UE)	1d4x10
82-84	78-80	Томил (UE)	4d4
85-86	81-83	Троль, падший (UE)	1
87-91	84-87	Троль, ледяной (UE)	3d4
—	88-89	Вампир	1d4+1
92-95	90-93	Ворг	1d6+5
96-98	94-96	Виверн	1d4
99-100	97-100	Иртак	1d3

* Люди и народ горных духов, ведомые рейнджером.

ТАБЛИЦА 7-8: ВЕЛИКАЯ ДОЛИНА
(ХОЛОДНОЕ ЧИСТОЕ МЕСТО, ГРАНИЦА) (EL 1-6)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество
—	01-02	Абишай, белый (MF)	1
—	03	Аллип	1
01-10	04-05	Бандиты	См. группы
—	06	Страж-губитель (MF)	1
—	07	Дьявол, осилут	1
11-15	08-09	Ужасная крыса	1d4
16-17	10-12	Доппельгангер	1
—	13-14	Воин страха (UE)	1
18-22	15-16	Горгулья	1
—	17-18	Джаст	1
—	19-23	Гхол	1d6
23-27	24-31	Гоблин	1d6+3
28-29	32-33	Адский пес	1
30-35	34-38	Партия NPC	См. группы
36-49	39-41	Торговцы	См. группы
50-57	42-45	Милиция *	См. группы
58-60	46-49	Огр	1d2
61-64	5-0-5-8	Орк	1d3+1
65-71	5-9-61	Рейнджеры	См. группы
—	62-64	Скелет, средний	1d6
72-75	65-69	Работаровцы	См. группы
—	70-72	Спектральная пантера (MF)	1
76-77	73-76	Утраки (UE)	1
—	75-77	Вампирское отродье	1d2
78-83	79-82	Володни (UE)	1d6+2
84-85	83-84	Кабан-оборотень	1
86-88	85-86	Крыса-оборотень	1d2
89-90	87-88	Вервольф	1
-	89	Дух	1d2
91-97	90-92	Волк (животное)	1d4
98-100	93-97	Ворг	1
—	98-100	Зомби, средний	1d4+1

* Люди во главе с друидом.

ТАБЛИЦА 7-9: ОЗЕРО АШЕЙН
(ХОЛОДНАЯ РЕКА/ОЗЕРО, ДИКИЕ МЕСТА) (EL 2-9)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество
01-02	01-04	Абаллин (MF)	1
—	05-08	Темная тварь (MF)	1d2
03-20	09-14	Торговое судно	См. группы
21-25	15-21	Мерроу (огр)	1d4+4
26-30	22-26	Партия NPC	См. группы
31-32	27-30	Нит (MF)	1
33-40	31-35	Пиратское судно	См. группы
41-45	36-40	Скраг (троль)	1d3+1
46-47	41-43	Морская ведьма	1d2
48-52	44-46	Народ духов (речной) (UE)	1d8+2
53-54	47-49	Кальмар (животное)	1d6+5
-	50-51	Кальмар, гигант (животное)	1
56-59	52-55	Тожанида, подросток	1d3+1
60-62	56-57	Тожанида, взрослый	1d3+1
63	58	Тожанида, старший	1
—	59-63	Блуждающий огонек	1
64-100	64-100	Бросайте по таблице столкновений в соответствии с окружающим ландшафтом	

**ТАБЛИЦА 7-10: РАШЕМЕН
(ХОЛОДНЫЕ ХОЛМЫ, ЗАСЕЛЕННЫЕ) (EL 4-11)**

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество
01-07	01-03	Бандиты	См. группы
—	04-05	Страж-губитель (MF)	1d8+2
06-15	06-08	Берсерки	См. группы
16-17	09-12	Беур (ведьма) (UE)	1
18	13-14	Кровный, команда (UE)	См. группы
19-21	15 - 16	Бурый медведь (животное)	1d2
22-23	17-18	Банда багбиров	См. группы
24-25	19-20	Ужасный медведь	1
26-27	21-22	Ужасный тигр	1
28-29	23-24	Ужасная росомаха	1d2
30-32	25-26	Ужасный волк	1d4+1
—	27-28	Воин страха (UE)	2d6
33-34	29-30	Этгин	1
35	31	Холмовой гигант	1d3+1
36-45	32-33	Торговцы	См. группы
46	34-41	Мур-жагул (троль) (UE)	1
47-54	42-48	Партия NPC	См. группы
—	49-51	Тень	1d4+1
55	52-53	Вопящая ведьма (UE)	1
56-59	54-55	Работорговцы	См. группы
5-9-61	56-58	Народ Духа (гора) (UE)	1d8+2
62-68	59-62	Поверхностный рот (FR)	1d10+10
69-73	63-69	Телтор (UE)	1d4+1
74-76	70-73	Троль, ледяной (UE)	1d2
77-78	74-78	Утраки (UE)	1d2
—	79-82	Вампирское отродье	1d2
79-82	83-84	Володни (UE)	1d6+2
83	85	Тигр-оборотень	1
84-85	86-87	Вервольф	1d3+1
86-88	88-90	Зимний волк	1d4+1
89-95	91-94	Волк (животное)	1d8+8
96-97	95-96	Росомаха (животное)	1
98-100	97-100	Ворг	1d6+5

**ТАБЛИЦА 7-11: РОЛИНСВУД
(ХОЛОДНЫЙ ЛЕС, ДИКIE МЕСТА) (EL 5-14)**

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество
01	01-02	Абишай, зеленый (MF)	1d3+2
—	03-04	Мертвый губитель (MF)	1d6+6
—	05-06	Страж-губитель (MF)	1d8+2
02	07	Баргест, великий	1d4
03-04	08-09	Беур (ведьма) (UE)	1
05-12	10-16	Отродье упадка (UE)	1
13	17-20	Темная тварь (MF)	1d2+2
14-16	21-22	Ужасных медведь	1d2
17-19	23	Ужасная крыса	1d10+10
20-22	24-26	Ужасный тигр	1d2
23-25	27-29	Дракон, взрослый, белый	1
26-28	30-32	Дракон, молодой взрослый, зеленый	1
29-31	33-35	Троль, падший	1
32-33	36	Гигантский жук-олень (паразит)	1d4+1
34-38	37-43	Военная партия гоблинов	См. группы
39-42	44-46	Серый рендер	1
43-44	47-48	Адский пес	1d8+4
—	49	Адская кошка (дьявол)	2
45	50-52	Зомби жужу (UE)	1d4+1
46-51	53-56	Партия NPC	См. группы
52-53	57-58	Мур-жагул (троль) (UE)	1
54-55	59-60	Мирлочар (MF)	1d3+3
—	61	Ночная ведьма	1
—	62-63	Ночной охотник (глубинная летучая мышь) (MF)	1d6+6
5-6-5-7	64-65	Фазовый паук	1d4
5-8-62	66-67	Рейнджеры	См. группы

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество
—	68	Тень	1d4+1
—	69-70	Зловещий (глубинная летучая мышь) (MF)	1d6+3
—	71	Спектр	1d4
63-67	72-74	Тролль	1d3+1
68-71	75	Единорог, черный (MF)	1d4+1
72-74	76-77	Утраки (UE)	1d2.
—	78-79	Вампир	1d4+1
75-82	80-82	Волodни (UE)	1d6+2
—	83	Летучая мышь-оборотень (MF)	1d2
83-84	84-85	Медведь-оборотень	1d4+1
85-86	86-87	Кабан-оборотень	1d3+1
87-88	88-89	Вервольф	1d4+1
—	90-91	Дух	1d6+5
89-92	92-94	Зимний волк	1d4
93-98	95-96	Волк (животное)	1d8+8
99-100	97-99	Ворг	1d6+5
—	100	Призрак	1d4+1

ТАБЛИЦА 7-12: ГОРЫ ВОСХОДА
(УМЕРЕННЫЕ ВЫСОКИЕ ГОРЫ, ПУСТЫННЫЕ) (EL 5-15)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество
-	01-03	Абишай, красный (дьявол) (MF)	1d4+4
01-04	04-07	Атач	1d3+1
05-ю	08-14	Кровный, команда (UE)	См. группы
11-14	15 - 18	Банда багбиров	См. группы
15-17	19-20	Химера	1d3+2
18-21	21-23	Гигант Облака	1
11	24	Темная нага	1d3+1
—	25-29	Темная тварь (MF)	1d2+2
23-26	30-32	Смертельный поцелуй (бехолдероподобный) (MF)	1d2
27-31	33-34	Ужасный лев	1d6+5
32	35	Дракон, старый, медный	1
33	36	Дракон, старый, клык (MF)	1
34-36	37-39	Дракон, взрослый, красный	1
37-38	40-41	Дракон, взрослый, серебряный	1
—	42-43	Воин страха (UE)	1d6
39-43	44-47	Этгин	1d3+1
44-47	48-50	Огненный гигант	1d3+2
48-49	—	Гигантский орел	1d2
50-57	51-56	Военная банда гноллов	См. группы
58-60	57-61	Военная партия гоблинов	См. группы
61	62	Серый рендер	1
61-67	63-65	Холмовой гигант	1d4+1
66-67	66	Гиппогриф	1d6+6
68	67-68	Зомби жужу (UE)	1d4+1
69-71	69-71	Мур-жагул (тролль) (UE)	1d2
72-76	72-76	Партия NPC	См. группы
—	77	Ночное крыло (ночная тень)	1
77-79	78-80	Огр	1d4+4
80-82	—	Рух	1d2
83	81	Нага-дух	1d3+1
84-88	82-86	Каменный гигант	1d4+1
—	87-89	Вампир	1d4+1
89-92	90-93	Ворг	1d6+5
93-97	94-96	Виверн	1d4
98-100	97-10.0	Иргак	1d3

ТАБЛИЦА 7-13: ТЭЙ
(УМЕРЕННОЕ ЧИСТОЕ МЕСТО, ЗАСЕЛЕННОЕ) (EL 1-7)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество
—	01	Аллип	1
01-03	02	Бандиты	См. группы
—	03-04	Страж-губитель (MF)	1d4+2
04-11	05-12	Кровный, команда (UE)	См. группы
12-13	13-11	Багбир	1d3+1

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество
14-18	16-17	Кентавр	1d2
19	18	Тварь хаоса	1
20-23	19-24	Избранный (MF)	1d6+2
—	25	Ползающий коготь (MF)	4d6
—	26-32	Темная тварь (MF)	1d4
24-27	33-36	Воин страха (UE)	2d4
28	37-38	Дретч (демон)	1d3+1
—	39	Джаст	1d3+1
—	40-41	Гхол	1d3+1
29-34	42-43	Гнолл	1d4+1
35-37	44-46	Военная банда гноллов	См. группы
38	47	Адский пес	1d2
39-40,	48	Гиппогриф	1d2
41	49-50	Зомби жужу (UE)	1d4+1
42-43.	51-52	Лекротга (MF)	1d2
44-45	53-54	Мантикора	1
46	55	Мизел (MF)	1
47-5-9	56-57	Торговцы	См. группы
60-67	58-63	Партия NPC	См. группы
68	64-65	Нишруу (MF)	1
69-70.	66-68	Огр	1d3+1
71-73	69-75	Орк	1d3+1
—	76	Осилут (дьявол)	1
74-85	77-81	Патруль*	См. группы
—	82-83	Зловещий (глубинная летучая мышь) (MF)	1d6+1
86-95	84-86	Работорговцы	См. группы
—	87-88	Спектральная пантера (MF)	1
96-97	89-91	Скелет, средний	2d6
98-99	92	Единорог, черный (MF)	1d4+1
—	93-94	Вампирское отродье	1d2
100	95 - 96	Варгуля	1d4+1
—	97-98	Дух	1d4+1
—	99-100	Зомби, средний	134+1

* Тэйские люди во главе с волшебником.

ТАБЛИЦА 7-14: ТЕСК
(УМЕРЕННОЕ ЧИСТОЕ МЕСТО, ЗАСЕЛЕННОЕ) (EL 1-5)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество
01-03	01	Анкег	1
04-15	02-06	Бандиты	См. группы
—	07-08	Страж-губитель (MF)	1
16-19	09-16	Кровный (UE)	1d3+1
20-21	17-21	Ужасная крыса	1d4
22	22	Доппельгангер	1
—	23-24	Воин страха (UE)	1
23-25	25-26	Горгуля	1
—	27	Джаст	1
—	28-30	Гхол	1d6
26-31	31-36	Гнолл	1d4+1
32-33	37-42	Гоблин	1d6+3
—	43	Зомби Жужу (UE)	1
34-35	44-47	Кобольд	1d6+3
36-38	48-5-1	Креншар	1d2
39-44	52-55	Партия NPC	См. группы
45-59	56-58	Торговцы	См. группы
60-65	59-61	Милиция *	См., группы
66	62-64	Огр	1d2
67-70	65 - 73	Орк	1d3+1
71-76	74-75	Патруль *	См. группы
77-79	76	Паломники	См. группы
80-85	77-79	Работорговцы	См. группы
—	80-81	Скелет, средний	1d6
—	83-84	Вампирское отродье	1d2
86	85	Кабан-оборотень	1
87-92	86-90	Крыса-оборотень	1d2
93-94	91-92	Вервольф	1

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество
—	93-94	Дух	1d2
95-100	95-98	Волк (животное)	1d4
—	99-100	Зомби, средний	1d4+1

* Тесские люди и полуорки во главе с бойцом.

ТАБЛИЦА 7-15: УМБРОВЫЕ БОЛОТА
(УМЕРЕННОЕ БОЛОТО, ДИКИЕ МЕСТА) (EL 4-15)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество
01-02	01-02	Абаллин (MF)	1d2
—	53	Мертвый губитель (MF)	2d6
03-04	04-05	Бейнлар (MF)	1d4
05-06	06-07	Бехир	1d2
07-08	08-09	Черный пудинг (ил)	1
09-14	10-15	Кровный, команда (UE)	См. группы
15-20	16-18	Булливаг (MF1)	1d2x4
21-24	19-23	Избранный (MF)	1d6+6
25-27	24-26	Чуул	1d2
—	27-31	Темная тварь (MF)	1d2+2
28-30	32-33	Ужасная крыса	1d10+10
31-32	34-35	Криогидра, 1d6+4-головая	1
33	36	Дракон, очень молодой, черный	1d441
34-36	37-39	Дракон, старый, черный	1
—	40-42	Воин страха (UE)	2d6
37-39	43-44	Туманный гигант (MF)	1d4+1
40-42	45-47	Гибберлинг-хвостун	1
43-45	48-49	Гулутгидра (MF)	1
46-48	50-51	Гарпия	1d6+6
49-54	52-56	Гидра, 1d8+4-головая	1
55	57	Лернейская криогидра, 1d4+4-головая	1
56	58	Лернейская гидра, 1d6+4-головая	1
57-59	59	Чудовищная многоножка, огромная (паразит)	1d4+1
60-63	60-62	Партия NPC	См. группы
64-65	63-64	Мизел (MF)	1d2
66-68	65 - 66	Мерроу (огр)	1d4+4
69	67	Мур-жагул (троль) (UE)	1
70	68	Нишруу (MF) •	1d2
71-72	69-70	Охряное желе (ил)	1
73-75	71-73	Огр	1d4+4
76-81	74-79	Патруль орков	См. группы
82-89	80-82	Волочащаяся куча	1d3+2.
90-91	83-84	Скраг (троль)	1d3+1
92-93	—	Змея, огромная гадюка (животное)	1d3+1
— 85	Спектр	1d3+1	
94-95	86-87	Стирдж	1d4+10
96	88	Тендрикулос	1
97-99	89-93	Троль	1d3+1
—	94-96	Дух	1d6+5
100	97-98	Блуждающий огонек	1d6
—	99-100	Призрак	1d4+1

ТАБЛИЦА 7-16: ЮИРВУД
(УМЕРЕННЫЙ ЛЕС, ГРАНИЦА) (EL 2-10)

d% днем	d% ночью	Столкновение	Количество
01-03	01	Алахи (MF)	1d4+1
04.	02	Андросфинкс	1
05-06	03	Лоза-убийца	1d3+1 -
07-12	04-05	Бандиты	См. группы
—	06-07	Мертвый губитель (MF)	1d6+6
—	08	Страж-губитель (MF)	1d8+2
13	09-14	Баргест	1d4+2
14	15	Бехир	1d2
15-18	16	Боров (животное)	1d4
19-23	17-19	Кентавр	1d4+4,
24-25	20-22	Химера	1
—	23-26	Темная тварь (MF)	1d2+2

26-27	27	Ужасная крыса	1d10+10
28-29	28-29	Дисплейсер	1d3
30-33	30-33	Дракон, молодой взрослый, зеленый	1
34	34	Дракон, подросток, золотой	1
35-36	35	Дриада	1d3+2
37-38	36-37	Эттеркап	1d2
—	38	Джаст	1d3+1
39-40	39	Гигантский жук-олень (паразиты)	1d4+1
41-45	40-45	Военная банда гноллов	См. группы
46	46	Серый рендер	1
47-48	47-48	Зеленая ведьма	1
49-50	49	Зеленый оберегающий (MF)	1d6+4
51	50	Григ (спрайт)	1d6+6
52-55	51-52	Партия NPC	См. группы
56-57	53	Чудовищный паук, Большие (паразиты)	1d4+4
—	54	Мирлочар (MF)	1d3+3
—	55-56	Ночной охотник (глубинная летучая мышь) (MF)	2d6
58-59	57-60	Нишааи (UE)	1
60	61	Нимфа	1
61-62	62-64	Огр	1d4+4
63	65-66	Огр-маг	1d3
64-67	67-68	Патруль *	См. группы
68	69	Фазовый паук,	1d4
69	70	Пикси (спрайт)	1d6+5
70-73	71-74	Кангеры	См. группы
74-75	—	Сатир	1d6+5
—	75	Тень	1d4+1
—	76	Зловещий (глубинная летучая мышь) (MF)	1d6+3
76	—	Змея, крылатая гадюка (животное) (FR)	1d4
—	77	Спектр	1d4+1
77-79	78-79	Стирдж	1d6+6
80	80	Тендрикулос	1
81-83	81	Тигр (животное)	1d2
84-86	82	Треант	1d2
87-89	83-84	Троль	1d3+1
90-91	85	Единорог	1d4+1
—	86-88	Вампир	1d2
—	89-90	Летучая мышь-оборотень (MF)	1d2
92	91	Кабан-оборотень	1d3+1
93-94	92-93	Вервольф	1d6+4
—	94-95	Дух	1d6+5
95-98	96-97	Волк (животное)	1d10+6
99-100	98-99	Ворг	1d6+5
—	100	Призрак	1d4+1

* Агларондские люди и полуэльфы во главе с друидом.

Глава 8: Агларонд

Устроившийся на длинном полуострове, бьющем, словно нож, в сердце Моря Упавших Звезд, Агларонд - земля открытых вод и глубокого леса. Здесь люди и эльфы смешиваются столетиями, и нигде более на Фаэруне нет столь большой концентрации полуэльфов. Земля эта долго была валом, сдерживающим Красных Волшебников Тэя от нападения на западные земли. Это неблагодарная задача, но народ Агларонда делает это не ради других стран, а ради своей собственной.

Краткий географический обзор

Агларондский полуостров длиной примерно 540 миль от самых западных островов у оконечности полуострова до восточного края Умбровых Болот. В своей самой широкой точке он имеет около 180 миль в поперечнике, но не сужается фактически "на нет" в западной оконечности. Немалая часть этой длины имеет примерно 150 миль с севера на юг. Многие из Гор Челюсти Дракона - также часть Агларонда, хотя северо-западная гряда в общем считается частью Теска. Однако земли за пределами крепости в Эммече не находятся под прямой защитой армий Агларонда и по этой причине сравнительно слабо населены. Это неумолимая часть страны, окруженная не только монстрами, но и постоянно вторгающимися силами Тэя. Сегодня миньоны Красных Волшебников более редки, но монстры области все еще представляют серьезную угрозу и поселенцам, и путешественникам.

Хотя Агларонд находится примерно на той же широте, что и Кормир, его погода намного более умеренна. Ничто в стране — даже сердце Юирвуда — не лежит далее девяноста миль от моря, и большинство его городов фактически стоят на скалистом побережье полуострова. Воды смягчают погоду, так что сезоны редко резки так, как в других местах.

Агларонд изолирован от остальной части Фаэруна плато Тэй на востоке и Морем Упавших Звезд с других сторон. Таким образом, он отделяет Восточный Предел на севере от Предела Волшебников и Моря Аламбер на юге. Пиратские Острова лежат лишь в сотне или около того миль от западных островов самого Агларонда, но пиратство в Агларонде карается немедленной казнью, так что большинство пиратов обходит эту землю стороной. Воды, отделяющие Агларонд от Теска, известны как Море Длург. Это скорее залив, чем собственно море. В его самой узкой точке, примерно на половине его длины, всего пятнадцать миль отделяют город Фёртингхоум от Тескского берега. Хотя Юирвуд покрывает немалую часть Агларонда, земля между берегами - плодородная, холмистая местность, из которой получают превосходные сельхозпродукты. Фермы редко находятся далее десяти миль от берега. Полуэльфы, живущие под сенью Юирвуда, препятствуют крупномасштабным поселениям в лесу - смешивая компромисс, дипломатию и иногда скрытую угрозу. Тем не менее, несмотря на эти усилия, лес ежегодно продолжает отступать. Трава, кусты и лозы быстро захватывают оставленные фермерские поля, но деревья не спешат возвращаться на территории, давно отнятые у Юирвуда.

Главные географические особенности

От своих скалистых берегов до сердца Юирвуда Агларонд - земля, определяющая свой народ настолько же, насколько он определяет ее. Его изоляция и долгая история тэйских осад сделали некогда доверчивый агларондский народ подозрительным к чужестранцам — ведь любой может быть агентом их ненавидимого врага. Поскольку грани Юирвуда отступают, агларондцы стали вынуждены исследовать внешний мир, взаимодействуя с "внешними" все больше.

Алтумбел

Для большинства весь Агларондский полуостров - единая земля, но не для тех, кто живет в Алтумбеле. Когда много столетий назад Агларонд был сформирован после долгих лет войны, люди и полуэльфы согласились разделить власть в форме совета местных назначенных лидеров во главе с королем. Множество людей было слишком ожесточено войнами, чтобы отбросить свою враждебность. Вместо того, чтобы стать частью этой новой нации, они отправляются на дальний западный конец полуострова, провозгласив его своей территорией.

Помимо узкого мыса на конце Агларондского полуострова, Алтумбел включает лабиринтоподобный архипелаг Тысячи Мечей. Большинство этих островков пустынно и скалисты, покрыто низким кустарником и лишайником, но некоторые довольно велики. Жевден, самый большой, имеет в ширину более тридцати миль, на нем находится несколько густонаселенных деревень рыбаков, пастухов и торговцев. Третью часть населения Алтумбела составляют жители бесплодных Мечей. Пираты изводят острова, но многие из них происходят с самих Мечей — совершать набеги на соседей — что-то вроде местной традиции.

Алтумбел и его архипелаг почти полностью лишены леса. Народ здесь не заботится о деревьях, напоминая им о полуэльфах Юирвуда. Большинство живет морем, ловя сетями рыбу или ставя ловушки на моллюсков. Земля скалиста и неумолима, не особо хороша для сельского хозяйства, хотя некоторые защищенные ложины и подходят для озеленения. Такие прогреваемые солнцем и защищенные от ветра долины обычно имеют источники и иногда пещеры.

Алтумбел может похвастаться историями о встающих на якорь пиратах, смелых (или безрассудных), знающих, как лежат рифы под Морем и использующих их, чтобы путать менее хорошо осведомленных преследователей. Фактически Спанделион, столица региона, все еще известен как Город Пиратов. Однако, в наши дни резкое наказание пиратов Симбул сделало это название менее популярным. Немногие смеют привлекать гнев леди, даже в городе вдали от ее дома в Велпринталаре.

За скалистыми, скрытыми туманом северными берегами Алтумбела — и фактически всего Агларонда — дно моря быстро понижается в глубокую впадину. Сезонные течения холодных, богатых питательными веществами вод делают это место раем для рыбаков.

Горы Челюсти Дракона ("Драгонджау")

Челюсти Дракона отделяют Агларонд от Теска до севера. Хотя отношения между этими двумя странами в общем неплохи, обе они счастливы иметь между собой некоторое расстояние. Для Агларонда Горы Челюсти Дракона — еще одна естественная защита против сил Тэя или других захватчиков, предотвращающая армии от пересечения Реки Умбер или Море Длург. Северные прибрежные поселения — несколько маленьких рыбацких деревень на склонах, круто спускающихся к морю.

Только Горы Танната и Промежуток Таннат — оба описаны ниже — считаются частью Агларонда. Остальная часть гор единогласно принадлежит Теску.

Наблюдательная Стена

Эта массивная, магически сработанная каменная стена тянется от города-крепости Гларондар до склонов Умбергота. Она продлевает защитный барьер Гор Челюсти Дракона еще на пятнадцать миль, до скалоподобного укрепления, размещающего треть вооруженных сил Агларонда.

Галеб дуры — раса земных элементаров — построили эту стену во время господства Короля Бриндора, первого правителя Агларонда. Взамен король заверил их в помощи своего народа всякий раз, когда галеб дуры призовут к ней. Пока этого не произошло, но если тэйцы когда-то обратят свое внимание к этому скрытному народу, Симбул будет обязана спасти их, невзирая на возможную стоимость этого.

Наблюдательная Стена имеет высоту в 30 футов и толщину 10 футов. Она бесшовна (DC Подъема 25) и не имеет никаких ворот или окон. Широкие лестницы вырезаны в агларондской стороне стены каждую четверть мили или около того, и охрана на вершине стены — известные как Наблюдатели — носят веревки, чтобы спуститься вниз в случае критического положения. Они иногда бросают веревки посетителям на Тэйской стороне, но только тем, кто подтвердит себя как друг Агларонда.

Войска Агларондской армии, размещенной в Гларондаре, всегда патрулируют Наблюдательную Стену, смотря на пустынные Умбровые Болота. Недавно они заметили множество волоочащихся насыпей, но существа не приняли никаких дальнейших движений к стене, спокойно наблюдая, даже когда случайно затерявшиеся тэйские войска-нежить предпринимают безумную атаку. Тэйские дипломаты считают такие инциденты прискорбными, но понятными: Красные Волшебники создали тысячи таких существ, многие из которых пропали после последнего раунда военных действий.

Бараксы Охраны установлены на агларондской стороне стены, один на каждую милю. В свободное от патрулирования время солдаты Наблюдательной Стены отдыхают здесь, готовясь к призыву к оружию, который, они знают, поступит неизбежно. Случится это раньше или позже — можно лишь предполагать.

Клык

Клык — часть северного побережья, выступающая далеко в море. Хотя она и близка к столице Агларонда, местный народ считает себя частью другой земли. Эта жесткая территория содержит два поселения: Финдар и Дхаст. И то, и другое — продуваемые ветрами рыбацкие порты, заполненные народом столь же обветренным, как и их дома.

Народ Клыка (насмешливо называемые Клыкочками) еще более подозрителен к иностранцам, чем таковой Алтумбела. Они ненавидят не только полуэльфы; они не выдерживают любого, кто не был рожден и вырос в этой области. На этой земле нет никаких гостиниц. Незнакомцев просто не принимают.

Сверкающая белая башня, известная как Свет Клыка, гордо стоит в дальнем конце Клыка. Волшебник Тимар (NG человек мужчина волшебник 11) обычно работает на маяке на вершине башни, свет которого ведет путешественников в обход местных рифов.

Без ведома остальной части мира алтумбелский пират Куэлзур Найсмен (LE человек мужчина жулик 5 / колдун 8) недавно захватил маяк — и Тимара вместе с ним. Найсмену платят Сыновья Хоара, желающие разрушить торговлю в области; злобный мародер использует *шляпу маскировки*, чтобы изобразить из себя Тимара, управляя маяком, чтобы заставить корабли за кораблями напарываться на близлежащие рифы. Он пока что послал на гибель дюжину судов, разграбив их. В конечном счете кто-то наверняка придет искать корабли, но Найсмен готов к этому.

Горы Таннат

Горы Таннат формируют южную гряду Челюстей Дракона, к югу из Реки Умбер, текущей из сердца Тэя мимо Агларондской крепости в Эммече. Высокие и разбитые, они формируют большую часть географической защиты Агларонда против Тэя. Гуманоиды считают их неприступными — особенно пик Умберггот на самом восточном краю — но широкие проходы идут с обеих их сторон. На западе - это Промежуток Таннат, а Проход Шивар втиснут между остальной частью Таннатов и Умбергготом на востоке.

Крутые, обрывистые склоны Таннатов обескураживают большинство поселенцев. Немногие, кроме птицы и горных козлов, живут здесь. Самое известное исключение - гриффы, гнездящиеся на вершинах самых высоких пиков и древний дракон-клык Умберггота.

Промежуток Таннат

Промежуток Таннат - узкая гряда лесистой местности между Таннатами и остальной частью Гор Челюсти Дракона. Склоны круто спускаются к узким равнинам, окружающим Реку Умбер, бегущую по середине промежутка. Фауна типична для региона - олени, лисы, белки, барсуки, еноты, опоссумы, выдры, бобры и так далее; есть и немного монстров. И путешественники, и тэйские захватчики, и агларондские защитники охотились на самые опасные разновидности региона, доведя их до грани исчезновения — только случайные горные львы представляют угрозу. Эти существа достаточно сообразительны, чтобы не попадаться людям на глаза.

Тихие неестественные существа блуждают по Промежутку. Внимательные путешественники могут увидеть парящих гриффов Таннатов, но они редко подпускают к себе земных обитателей.

Река Умбер, давний естественный барьер между Агларондом и его соседями, недавно стала пульсирующей торговой артерией, ведущей в и из страны через Эммеч. Тем не менее, несмотря на недавнее улучшение отношений между Агларондом и Тэем, немногие смеют есть рыбу из вод Умбер, и намного меньше плавают в ней. Жизнь вниз по реке от цивилизации, столетиями пытающейся уничтожить их, создали такое недоверие, которое невозможно разрушить несколькими годами торговли.

Проход Шивар

Проход Шивар - намного более трудный проход через Горы Таннат, чем Промежуток Таннат, варьируясь шириной от 100 ярдов до десяти миль. Он кажется естественным маршрутом вторжения для Тэя, и Красные Волшебники за столетия делали уже несколько попыток прохода. Однако он высок, узок и извилист, полон мест, где маленькая компания может сдерживать армию. Агларондские наблюдательные башни следят за проходом, но в наши дни они приветствуют тэйские торговые караваны вместо того, чтобы отбивать налетчиков.

Умберггот

Умберггот - самая могущественная гора во всем Агларонде. В недавние годы Нартелинг, древний дракон-клык, решил устроить свой дом в пещерах, пронизывающих снежный гребень. Это существо терроризирует торговые караваны, проходящие между Агларондом и Тэем. Оно не выбирает союзников, но предпочитает Тэйские торговые поезда с магическими изделиями. Остается тайной, почему существо собирает такие вещи и что оно планирует делать с ними.

Умберггот настолько высок, что его пик всегда носит снежную мантию, даже в самые жаркие дни лета. Гриффы, гипогрифы и гигантские орлы обычно парили в восходящих потоках вокруг горы, но Нартелинг распугал всех этих тварей, кроме самых безрассудных.

Умбровые болота

Умбровые Болота названы так из-за своего ржаво-коричневого цвета, который они получили от немалого количества железа. Далеко не один дварф говорил: "Осушить бы их - и прекрасная была бы шахта".

Эти заболоченные земли состоят из почти непроходимых трясин, болот и топей, испещренных мелкими потоками, впадающими на юге в Реку Лапендрар и оттуда - в Предел Волшебников. И Агларонд, и Тэй провозглашают эти территории своими, хотя ни одной из стран затопленные земли в действительности не нужны, так как они формируют первую линию защиты между двумя традиционно воюющими нациями. Много конфликтов происходило здесь, и грязь смешивалась с багровой кровью армий. Самые эффективные отряды на этой несчастной земле - орды нежити Тэя. Однако, сырость ускоряет гниение зомби, и пехотинцы-нежить очень скоро находят тут свой конец.

Умбровые Болота - также дом опасных существ, включая чудовищных паразитов, ядовитых змей, гидр, волочащихся насыпей и троллей. Но эта угроза кажется незначительной в сравнении с облаками насекомых, следующих за каждым краснокровным существом, проходящим через это место. Эти вредители - источники и болезни, и дискомфорта, и далеко не один благородный воин встретил позорный конец от таких незначительных существ.

Недавно волочащиеся насыпи Умбровых Болот нашли лидера - или развили некий вид коллективного интеллекта. Сначала они выровнялись примерно в миле от южной границы болот, пристально глядя на Реку Лапендрар. Теперь они сформировали вторую линию, смотрящую на Наблюдательную Стену, а некоторые продвинулись на запад до Гларондара. Некоторые из зулкиров Тэя, включая Сзасса Тэма, полагают, что волочащиеся насыпи воссоздались из останков тысяч солдат нежити, потерянных в болотах, и они надеются использовать это в своих целях. Если они смогут магически перехватить контроль над этими существами - они смогут обернуть то, что было некогда естественным барьером, в ужасное оружие против народа Агларонда.

Правду пока что не знают ни в Агларонде, ни в Тэе. Трио друидов-нежити, известное как Совет Умбер, создавало и направляло растительных монстров в течение месяцев. Друиды основали обширное подземное логовище в сердце болот, сформировав лозы и растения, чтобы поддерживать комнаты и туннели в разложившихся глубинах. Лидер Совета Умбер - Исвел Черная (NE женщина лич друид 18), сведенная с ума древним артефактом — ржавой железной палочкой, известной как *Железное Дерево* — найденным ей в засасывающей грязи ее домашних болот годы назад. (Для большего количества

информации о *Железном Дереве* см. Главу 5: Магические изделия). Она убила своих послушников, пока они спали, и обратила их в зомби жужу под командой устройства. Под его злорадным влиянием она превратила себя в лича — редкий выбор для друида. Теперь она ведет своих товарищей-нежить на создание армии волочащихся насыпей. Никто не знает планов Исвел, но они не предвещают ничего хорошего.

Предел Волшебников

По южным берегам Агларондского полуострова лежат города Предела Волшебников. Между Морем Упавших Звезд и Юирвудом протянулась широкая, солнечная равнина более 300 миль длиной и шириной до восьмидесяти миль. В отличие от северной прибрежной равнины, Предел Волшебников низок, отмечен обширными заливными болотами и барьерными островами, затрудняющими путешествие с востока на запад.

Предел Волшебников - не часть королевства Агларонд и никогда ей не была. Она названа так по имени могучих магических империй, доминировавших над этим водным пространством в течение тысяч лет. Его города были основаны народом древнего Унтера (и Чессентой, поработенной Унтером), и за последние десять столетий они были унтерскими колониями, независимыми, свободной лигой, чессентским завоеванием, снова независимыми и, наконец, тэйским завоеванием, чем и остаются сейчас. Практически, Красные Волшебники удерживают Эскалант силой, Лаоткунд свободен, а Делтхантл - не совсем.

Предел Волшебников всегда был более диким и менее заселенным, чем земли на севере. Так было почти три столетия, поскольку любая отдельная сила держала эти города одной рукой, так что коммуникации и поселения на землях между ними практически не было. Монстры укрываются на южном краю Юирвуда, бродя по более диким местам прибрежных равнин, а болота - дом опасных лизардфолков и сивов. Большинство путешествий и торговли между городами происходит по морю — разрушенные поселения и забытые башни обычны вдоль покинутых прибрежных дорог.

Юирвуд

Юирвуд назван по имени Юир, древних звездных и зеленых эльфов, когда-то сделавших эту часть мира своим домом. Некогда этот обширный зеленый лес покрывал почти весь полуостров, но сегодня самые большие города Агларонда и большинство его народа рассеяны по его скалистому северному побережью. За шесть столетий человеческих поселений его северные грани отступили в некоторых местах на пятьдесят миль от побережья, но стойкий лес, похоже, возвращается.

Юирвуд делит Агларонд на две нации — или три, если считать Алтумбел столь отдельным, как считают его жители. Агларонд, который видит большинство путешественников - старое человеческое царство Велприн по прибрежным равнинам северного берега. Оно состоит из широких, раскидистых сельхозугодий и красивых портовых городов, с разнообразием поместий и владений знатных людей Агларонда и богатых торговцев. Хотя здесь процветают полуэльфы, их человеческая семья превосходит их численностью. Некоторые боятся, что на землях к северу от Юирвуда полуэльфийское наследие Агларонда медленно потонет в поднимающемся море людей.

Другой Агларонд — старая, истинная земля — состоит из сельских жителей-полуэльфов и лесников, называющих Юирвуд своим домом. Это - замкнутый народ, подозрительный к незнакомцам, даже к товарищам-агларондцам с побережий. Они признают правление Симбул и ее консультативный совет, но имеют со внешним миром настолько немного дел, насколько возможно. Те, кто узнают народ Юирвуда, понимают, что они будут теплыми компаньонами и лояльными друзьями. Однако это достаточно редко, поскольку полуэльфы скрываются в глубоком лесу и не встречаются с незнакомцами, если на них не давит потребность или обстоятельства.

Юирвуд - умеренный лиственный лес с более умеренными зимами, чем типично для этих широт. Весной и летом - это душная путаница густых кустов и плотных чащ, фактически непроходимых для любого, кто не знает тропинок. Низкий, но разбитый хребет покрытых хлесом холмов бежит вдоль полуострова, и с влажных гор неисчислимые потоки спускаются на прибрежные земли, хотя немногие из них велики достаточно, чтобы называться реками. Охота обильна, но вести ее стоит осторожно, поскольку опасные твари и чудовищные хищники тоже охотятся в зеленом мраке. Немного действительно зловых существ заполняет лес, но грязные твари типа борохов или чудовищных пауков весьма опасны для неосторожного путешественника.

Странные зачарования и старая, сильная магия пропитывают Юирвуд. Древние звездные эльфы были владыками мощной магии, и оставили после себя два наследия, продолжающие быть полезными. Во-первых, Юирвуд непроницаем для магии наблюдения и обнаружения. Попытки проникнуть под сень листвы Юирвуда показывает лес, но - только лес. Они не могут показать какое-либо определенное местоположение, и при этом не могут магически найти чей-либо след под его ветвями. Субъект не огражден каким-либо способом — просто кажется, что его нет ни здесь, ни где-либо вообще. Более чем за столетия это явление хорошо послужило Агларонду, начиная того, что врагам магический осмотр этого места ничего не говорит.

Во-вторых, Юирвуд усеян руинами, останки великого эльфийского общества, когда-то называвшего эти земли своим домом. Это - замечательные места для ищущих сокровища, но самые удивительные руины - круги каменных столбов, стоячие каменные монументы, изрезанные рунами на древнем диалекте Эльфийского. Магия этих кругов исчезла с силой самого Юирвуда, но в них осталась и некоторая энергия.

Круги менгиров, многие из которых почти поглотил подлесок, формируют сеть *порталов*, которые могут быть активизированы теми, кто знает их тайну. Это знание охраняется элитной группой полуэльфийских друидов и рейнджеров, известных как Владыки Юирвуда. (Для большего об этой организации см. Главу 3: Престиж-классы.) Используя эти круги, они могут мгновенно транспортировать себя и своих друзей из одной точки Юирвуда в другую. Круги менгиров иногда вращаются при свете полной луны, и в такие ночи они часто используются фей-народом Юирвуда.

Любой из этих *порталов* может соединяться с любым другим кругом каменных столбов в пределах Юирвуда, но никогда вне его — по крайней мере, не преднамеренно. Если они не запущены Владыкой Юирвуда, считайте эти каменные круги работающими со сбоями *порталами*. (См. Главу 2: Магия в "Установке Кампании Забытых Царств" для деталей).

Силдеюр

Более двух тысяч лет назад в глубинах Юирвуда было царство Юирешаниаар, дом затворнических звездных, или мифриловых, эльфов. Столкнувшись лицом к лицу с агрессивными человеческими поселенцами вдоль Предела Волшебников (в основном из Старого Унтера), отрезающими себе земли от древнего леса, звездные эльфы решили уйти с Фаэруна. Их Высокие Маги создали опутывающую лес сеть кругов камней и затем сработали через стоячие камни могущественное заклинание, создавшее демиплан, который звездные эльфы смогли назвать своим собственным. Большинство их приземом оставило Фаэрун.

Силдеюр - план естественной красоты, земля бесконечных сумерек, освещенных блестящими звездами. Он простирается в границах леса, и подобно Юирвуду, это - ненарушенное пространство глубоких зеленых лощин и скрытых ручьев. Звездные эльфы звезды построили себе великие стеклянные цитадели и так и живут там - владыки магии песен и лорды этого фей-царства.

Если Вы используете «Руководство Планов», Силдеюр имеет следующие свойства.

- **Легкая гравитация.**
- **Плавное Время:** Два дня на Материальном Плате равны одному дню в Силдеюре.
- **Конечный Участок:** Силдеюр - соседний с Юирвудом.
- **Изменяемый Морфирующий.** Объекты остаются постоянными, если на них не воздействовать физической силой или магией.
- **Никаких черт стихии или энергии.**
- **Настоятельно нейтральный:** Проверки на основе Интеллекта, Мудрости и Харизмы берут -3 штраф для не-нейтральных существ; -4 для существ с двумя не-нейтральными компонентами в мировоззрении.
- **Зачарованная Магия:** Заклинания со звуковым описателем в Силдеюре усилены и увеличены на два уровня.

Древние круги менгиров Юирвуда содержат порталы, ведущие в Силдеюр, хотя большинство их функционируют только для звездных эльфов. Эфирный и Теневой Планы - не соседние с демипланом, так что заклинания, использующие эфирные или теневые эффекты, там не работают, но Астральный План доступен.

Силдеюр в течение нескольких столетий под угрозой вторжения расы чужеродных колдунов великой силы. Нилшаи, уроженцы некоей отдаленной, ужасной реальности, давно наткнулись на демиплан и стремятся вторгнуться в Силдеюр и ниспровергнуть его для своих искривленных целей. (См. статью Нилшаи в Главе 6: Монстры Востока). Отбивать вторжения становится все труднее, и большие части царства были отравлены чужеродным колдовством нилшаи. Из этих искаженных областей появляются жуткие неживые отродья, заполняя серебряный лес и терроризируя цитадели звездных эльфов. Некоторые среди мифриловых эльфов рекомендуют отказаться от своего экстрапланарного дома и вернуться в Юирвуд, в то время как другие приводят доводы в пользу поисков помощи у своих родичей в лесах Агларонда.

Солнечная Поляна

Солнечная Поляна - расчищенное место в центре Юирвуда. Она походила бы на любой луг, если бы на ней не стояли два концентрических круга каменных столбов. С давних пор область непроницаема для разрушительного действия времени. Трава ее стоит прямо и камни свободны от лозы или мха, непо потревоженные в течение невыразимых столетий.

Внешний круг каменных столбов - самый высокий из двух, высота стоячих скал - почти 20 футов. Они изрезаны древними рунами Эспруара, посвящающими каждый камень одному из членов Селдарина, эльфийского пантеона. Камни внутреннего круга - высотой 6 футов. Они изрезаны в том же стиле, что и остальные, но посвящены забытому пантеону народа, жившего в Юирвуде еще до звездных эльфов.

Большинство менгириных порталов Юирвуде транспортируют кого-либо только к ближайшему такому *порталу*, но *портал* Солнечной Поляны особый. Те, кто используют его, могут транспортироваться к любому из *порталов* Юирвуда.

Народ Агларонда

Два различных народа населяют Агларонд: те, кто живут по побережью, и те, кто живет под деревьями. Обитатели берегов преобладающе происходят от людей старого Велприна, в то время как народ Юирвуда - главным образом полуэльфы. Эти две культуры годами учились жить и работать друг рядом с другом, иногда вместе, но чаще - параллельно, друг друга игнорируя. Люди Агларонда предпочитают работать и жить на побережье, в то время как имеющие эльфийскую кровь хотят оставаться скрытыми в своих наследственных лесах, так есть немного причины для взаимодействия этих двух культур. Также нет ничего, за что они могут захотеть поквитаться друг с другом, так что мир царит с тех пор, как Король Бриндор снял свою корону.

География земли сделала возможным этот странный симбиоз. Ее изоляция означает, что угроза приходит только с одного направления: Тэй. Эта единственная угроза стала объединяющей силой: даже если бы народы Агларонда и не желали бы стоять плечом к плечу, они, конечно же, погибли бы поодиночке. Без текущей угрозы от Тэя некоторые чувствуют, что со временем нация может разделиться. Честолюбивые человеческие торговцы и знать мечтают о заготовке древесины Юирвуда, в то время как большинство полуэльфов мечтает о перемещении равновесия сил королевства подальше от изобилующих людьми городов - обратно к старым эльфийским лесам. К счастью, Агларонд благословлен правителями с необычным персональным видением и мудростью, и под управлением Дома Олоссин (и, не так давно, Симбул) эти ожесточенные разногласия редко вызвали открытые восстания.

Расы и культуры

Люди Агларонда происходят прежде всего от народа, заселившего Алтумбел, Теск и Предел Волшебников от десяти к пятнадцати столетий назад. Большинство этого народа было чессентцами, чондатанцами и дамаранцами, но с приходом

времени эти культуры смешались в уникальную национальность. Агларондцы имеют репутацию честных и трудолюбивых, медленно заводя друзей, но быстро приходя на помощь. Несмотря на это, в свободное время они наслаждаются хриплыми кутежами. Агларондское пиво и ликеры характерны скорее своей силой, чем вкусом, и жители пользуются этим преимуществом столь часто, сколько возможно.

В ранние годы нации люди и полуэльфы недолюбливали друг друга, и иногда еще отзывается эхо этих старых разногласий. Эти две культуры неохотно допускали компанию друг друга, и каждая встреча Королевского Совета угрожала обратиться в хаос без сильной руководящей руки монарха. Сегодня открытый расовый раздор в прошлом. Большинство людей, отказавшихся делить землю с полуэльфами, уехало в западную часть полуострова, поселившись в Алтумбеле или Клыке. Никакой из регионов не доминирует — если так можно сказать — в Агларондской политике или культуре наших дней.

Люди Агларонда - крепкий, темноволосый народ с карими или синими глазами и румяной от регулярного подвергания стихии кожей. Мужчины имеют рост около 5' 8", а женщины - около 5' 2". Агларондские полуэльфы, происходящие от людей и диких эльфов, имеют медно-красную кожу, иногда с зеленоватым оттенком, черные или светлые волосы. Их уши по-эльфийски заострены, и их глаза обычно испещрены золотом и мудры. Агларондцы обеих рас стоические по характеру и глубоко любят леса и берега своего полуострова. Большинство пользуется любым шансом, чтобы путешествовать пешком или пройти по скалистому побережью или под сенью Юирвуда, хотя немногие из тех, кто не имеет эльфийской крови находят глубины леса успокаивающими.

Полуэльфы Агларонда - это и осторожные лесники, живущие как простые кочевые охотники в сердце Юирвуда, и космополитичные обитатели городов, живущие рядом с людьми в городах побережья. Большинство же находится где-то между этими двумя крайностями. Они живут под сенью леса, но учатся путям внешнего мира; они дорожат своей культурой, но признают таковую других. Они участвуют в управлении своей нацией, потому что если они окажутся не в состоянии уменьшать торговлю и расширение своих человеческих соседей, открытый раздор между расами может однажды вернуться в Агларонд.

Жизнь и общество

Агларондцы предпочитают жить одни и в мире, но им редко давали такую возможность. Остальная часть Фаэруна не особенно задумывается о нации полуострова (если думает об этом месте вообще), но нельзя сказать то же самое о Красных Волшебниках Тэя. До недавнего прекращения военных действий Агларонд жил под постоянной угрозой вторжения зулкиров, рассматривавших полуостров как первую ступень на своем пути к мировому господству.

Несмотря на это, внешний мир редко касался агларондцев, которые не были частью хорошо обученных военных сил нации. Хотя и не игнорируя иностранные дела, большинство агларондцев не интересовалось отдаленными событиями. Люди спокойно удили рыбу в Море Упавших Звезд и возделывали широкие поля и пастбища между берегом и деревьями. Эльфы собирали дары природы под листвой Юирвуда.

Прибрежные и древесные агларондцы имеют различные отношения к магии. Те, кто живет под деревьями, имеют здоровое уважение к магии и ценят ее. Некоторых пугает все магическое, особенно прибывающее извне - отношение, вероятно, внедрившееся за поколения неприятностей с Тэем. Даже на коренных агларондских заклинателей смотрят с подозрением, пока они не докажут, что заслуживают доверия.

Симбул знает о переменном отношении к магии. Она лично принимает граждан, выдающих талант к колдовству, и принимает меры к обучению их Искусству. Наиболее многообещающих она инструктирует сама. Эти заклинатели известны как Руки Симбул. Как только студенты подготовлены, Симбул рассеивает их по всему миру в качестве посланцев и шпионов.

Экономика

Экономика Агларонда традиционно замкнута и самодостаточна. Недавний мир с Тэем сделал порты более открытыми. Хотя у народа есть немного потребностей от внешнего мира, они счастливы открыть новые рынки для своих товаров.

Главный экспорт Агларонда - зерно, драгоценные камни, медь, железо, текстиль и продукты, а также деревья, упавшие по всему Юирвуду и вынесенные полуэльфами. Чаще всего экспортируются драгоценные камни - черный жемчуг, собираемый на северном и восточном побережьях. Он высоко ценится в отдаленных странах, как и агларондское кровавое вино, предпочитаемое полуэльфами.

Нация не имеет достойного упоминания торгового флота, хотя многие знатные торговцы имеют корабль-другой. Большинство товаров, приходящих в Агларонд и уходящих из него, несут импилтурские или сембийские суда, и иностранные торговцы содержат склады и коммерческие торговые центры в больших городах типа Велпринталара и Фёртингхоума.

Общественный порядок

Народ Агларонда следует простому набору законов, которые запрещают большинство насильственных действий против народа или собственности. Местный правитель улаживает все вопросы правосудия, часто штрафами, если кто-либо не был травмирован или убит. Нет никаких национальных полицейских сил, но любой офицер армии Агларонда может предписывать законы на земле и определить их нарушение. Теоретически, любой может обратиться с местным предложением к Королевскому Совету или даже к Симбул, но практически это случается редко.

Письменные законы хранятся в библиотеке Королевского Совета. Однако, они часто неправильно истолковываются, так что местные должностные лица часто применяют к любой ситуации здравый смысл. Если городская стража полагает, что действие является преступлением, они обращаются с ним соответственно. Один универсальный закон - обязательная вербовка на армейскую службу, когда агларондец достигает соответствующего возраста. Служба длится по крайней мере один год, но многая молодежь хочет служить дольше. Многие призывники назначаются в местную милицию и гарнизоны и никогда не служат в отдаленных пограничных крепостях Эммеча или Гларондара.

Защита и военное искусство

Агларонд часто был воюющей страной, но не нацией солдат. Агларондские боевые силы состоят из трех маленьких армий, почти все из которых размещены на границе между их домом и Тэем. Армия Зеленого Селезня состоит из 4,000 солдат, размещенных в Гларондарской Твердыне и на Наблюдательной Стене, в то время как Армия Льва насчитывает 1,500 солдат в Эммече. Еще 500 солдат составляют гарнизон Велпринталара, и военный флот Симбул (флот из дюжины военных кораблей, укомплектованный примерно 1,000 моряков) базируется там также.

Хотя под управлением Симбул находится только 6,000 солдат, фермеры, охотники и рыбаки земли готовы к борьбе. Во время войны количество доступных войск может легко вырасти до 30,000 или больше. Захватчикам, достигшим городов Агларонда, вероятно, придется биться против каждого здорового мужчины и женщины региона. Как постоянные жители полуострова, агларондцы не имеют много места для отступления.

Агларондские солдаты - главным образом пехота, вооруженная луками, пиками и мечами. Приблизительно 15% их сил - верховые, включая отборную гвардию из сотни наездников на гриффонах, размещенных в стратегических точках по всей стране. Эти отборные единицы обычно используются скорее как разведчики и посыльные, чем в открытом сражении. Они слишком драгоценны, чтобы рисковать ими без абсолютной необходимости.

Несмотря на окружение водой с трех сторон, Агларонд имеет маленький флот. Чтобы достичь его городов, флот Тэя должен обогнуть весь полуостров, минуя мыс Алтумбел и архипелаг Тысячи Мечей. Таким образом, корабли Симбул прежде всего предназначены для преследования пиратов и проводят большинство времени в море, патрулируя западные побережья. Армия Агларонда использует маленькие "прибрежные лодки", мелкие, дешевые лодки, подобные длинным каноям, движимые веслами и парусом. Они могут двигаться как вверх и вниз по рекам, так и вдоль побережья, и особенно полезны для атак "ударил и убежал" против захватчиков.

Полуэльфы Юирвуда имеют отборный корпус рейнджеров, известных как лесники. Эти мужчины и женщины лояльны короне, но они - скорее полицейская сила, чем военная единица. Они патрулируют края Юирвуда, непуская захватчиков или даже путешественников, сбившихся с пути. Они также помогают удерживать мир между не-аборигенами и большим количеством ксенофобных полуэльфов, живущих в самых глубоких частях леса.

Религия.

Агларондцы не особенно набожны. Типичный агларондец полагает, что боги сами не вовлечены в обычные ежедневные события и особо о них не задумываются. Агларондские фермеры предпочитают Чонти, в то время как рыбаки отдают дань Валкуру, покровителю моряков, и Селунэ, отвечающей за звезды, которые ведут их. Полуэльфы часто поклоняются богам леса, типа Милики и Силвануса, или любым членам Селдарина, в частности Риллифэйну Раллатилу.

Авантюристы

В прошлом авантюристы проходили Агларонд, думая, что есть страны побогаче, игнорируя множество древних руин, рассеянных по всему Юирвуду, в пользу более знаменитых мест. С недавним притоком торговли в эту часть мира слухи о скрытых сокровищах Агларонда распространяются все шире.

Народ Агларонда негостеприимен к авантюристам. Как говорит местное высказывание, "лучше не переворачивать некоторые камни". Помимо традиционного недоверия жителей побережья к заклинателям, народ здесь полагает, что брожение вокруг древних руин может привести только к неприятностям. В конце концов, есть причины, по которым такие места не трогали столь долго. Народ Юирвуда не менее подозрителен к вторгшимся на их земли. Любой иностранец - потенциальный тэйский шпион, и в общем с ним обращаются соответственно, пока не доказано обратное.

Политика и власть

С тех пор как полуэльфы превалировали в расовых войнах, разрывавших страну на части более трехсот лет назад, народом Агларонда правили монархи, начиная с легендарного Короля Бриндора. Симбул была королевой Агларонда немногим более пятидесяти лет, и в течение этого времени она создала неофициальную иерархию доверенных чиновников, гражданских торговцев и благородных союзников, служащих в качестве гражданской администрации. Культ личности Симбул значительно увеличил способность монарха проделывать определенные вещи, но она пока что не формализует свои назначения или меры, так что ее смерть или исчезновение станет сигналом конца эффективного централизованного правления в стране, по крайней мере на какое-то время.

Королевский Совет из мощной знати и представителей агларондских общин - советники монарха. Не все пользуются преимуществом возражения, предпочитая вместо этого придерживаться собственного курса, отличного от такового Агларонда в целом. Симбул держит свой собственный совет, несмотря на то, что ее советникам, вероятно, приходится высказываться. Они нечасто посвящаются в ее большие планы руководства судьбой земли. Вместо этого они занимаются ежедневными делами нации. Совет насчитывает тридцать три члена, некоторые из которых являются назначенными представителями городов и городков, а другие - знать с наследственными местами. Около дюжины членов совета - близкие союзники Симбул и часть ее администрации, но небольшая горстка выступает против ее правления и ограничивает ее способность делать так, как она пожелает.

Правитель Агларонда традиционно выбирает своего преемника. Часто это наследник монарха, но последние несколько правителей не были связаны кровью. Так как Симбул не имеет своих детей, ходят различные предположения по поводу того, кого она может призвать следовать за нею. Учитывая ее склонность исчезать на месяцы, Симбул согласилась с запросом совета в качестве эксперимента назвать преемника. Она, однако, не была столь глупа, чтобы обнародовать имя этого индивидуума. Вместо этого она дала магически запечатанные конверты нескольким заслуживающим доверия агларондцам (включая своего Высокого Стюарта), которые должны быть открыты только при финальных доказательствах ее смерти. В прошлом несколько раз различные сестры Симбул исполняли ее роль в течение некоторых из ее отсутствий (по ее призыву, и с дальнейшей ее поддержкой их правящих решений). Так что доказательства ее смерти могут не быть с готовностью приняты агларондцами.

История Агларонда

Прошлое Агларонда полно раздоров - и вне, и в его пределах. Нация существовала начиная со сражения у Руки Ингдала в 1065 DR, и в основном управлялась полуэльфами, пока к власти не пришла Симбул.

Все даты в линии времени - по Отсчету Долин (DR).

- 9800 Юирвуд заселен маленьким количеством зеленых эльфов после Эльфийских Войн Короны.
- 6950 Звезды эльфы начинают собираться в Юирвуде, оставляя другие эльфийские нации.
- 6600 Звездными и зелеными эльфами основан Юирешаниаар.
- 1250 Унтер борется с Юирешаниааром за контроль над южным побережьем Агларонда. Юир вытеснены обратно в лес.
- С - 1076 по -1069 Войны Врат Орков. На Юирешаниаар насаждают орки.
- С -900 по -600 Возвышение Нарфелла и Роматара. Звездные эльфы Юирешаниаара, предвидя бедствия, начинают строительство экстрапланарного убежища Силдеюр.
- 699 *Год Крушения Лунных Клинков:* Звездные эльфы покидают Юирешаниаар ради Силдеюра. Много диких эльфов выбирают для себя оставаться в Юирвуде.
- 255 *Год Разъяренных Волн:* Разрушен Джаамдат; немногие выжившие селятся в Алтумбеле.
- 160 *Год Каменного Гиганта:* Нарфелл и Роматар уничтожают друг друга.
- 100 по 250 Люди заселяют Предел Волшебников. Джаамдатанские поселения усеивают острова Алтумбела, и чессентцы колонизируют широкую полосу береговой линии от Делтхантла до Лаоткунда.
- 400 *Год Синего Щита:* В Пределе Волшебников чессентцами основан Эскалант.
- 482 *Год Губящей Лозы:* Делтхантл и Лаоткунд поднимают мятеж против Унтера, сформировав Лигу Саматара.
- 504 *Год Заслоненного Сердца:* Унтер начинает кампанию, чтобы забрать обратно города Предела Волшебников, борясь с Лигой Саматара.
- 625 *Год Ливней:* Эскалантские мятежники из ветхого Унтера присоединились к Лиге Саматара.
- 677 *Год Звенящей Тишины:* Джилгим из Унтера организывает экспедицию, чтобы сокрушить непослушный Предел Волшебников. Унтерский флот переносит ужасные потери в великом шторме и поворачивает обратно, не высаживая войска.
- 679 *Год Алого Кушака:* Унтер признает Лигу Саматара. Унтер больше не возобновляет долгих дорогостоящих кампаний по сохранению Предела Волшебников.
- 756 *Год Клонящихся Столбов:* Люди (главным образом из Предела Волшебников) начинают в больших количествах заселять северное побережье Агларонда. Основан Велпринталар.
- 773 *Год Ауромворака:* Велпринталар и другие города северного побережья Агларонда объединяются как Велприн, человеческое королевство с планами на весь полуостров.
- С 870 по 880 Лесной народ и авантюристы из Велприна встречаются с Юирскими эльфами, избегавшими контактов со своими человеческими соседями в течение столетий.
- С 900 по 1050 Человеческие поселенцы и зеленые эльфы смешиваются в Юирвуде, рождая нацию полуэльфов.
- 929 *Год Всдыхивающих Глаз:* Чессента вновь восстает против Унтера.
- 953 *Год Ведущей Вороны:* Чаззар из Чессенты нападает на города Предела Волшебников. Лига Саматара распадается на отдаленные города, которые падают перед Чаззаром или заключают с военачальником сепаратный мир мир с военачальником, становясь подчиненными государствами.
- 1018 *Год Ярости Дракона:* Чаззар погибает (или исчезает) в борьбе с сахуагинами.
- 1033 *Год Кузницы Грез:* Полуэльфы Юирвуда берутся за оружие, чтобы сопротивляться людям Велприна. Пограничные столкновения становятся все ожесточеннее.
- 1058 *Год Паучьей Дочери:* Индрила Демаз становится Королевой Велприна. Под влиянием ее Высокого Совета армия идет на Юирвуд.
- 1059 *Год Сломанного Столба:* Армия Индрилы уничтожает собранную второпях милицию полуэльфов и вытесняет Юир глубоко в лес. Бриндор Олоссин, военный лидер Юир, отступает и начинает собирать свои силы.
- 1065 *Год Наблюдающего Леса:* Сражение у Руки Ингдала. Юир наносят поражение человеческой армии и диктуют мир человеческим поселениям Велприна, выковывая единую нацию. Бриндор становится первым королем новой нации Агларонд.
- 1117 *Год Правления Двенадцати:* Чессента начинает разбиваться на конкурирующие города-государства. Города Предела Волшебников восстанавливают свою независимость.
- 1128 *Год Перитона:* Бриндор уходит. Его сын Алтон становится Королем Агларонда и правит долго и хорошо.
- 1189 *Год Рыси:* Алтон Старый умирает, его сын Элтонд становится королем.
- 1194 *Год Кровавой Волны:* Битва у Поющих Песков. Агларонд отражает первое вторжение Красных Волшебников, но Элтонд погибает в борьбе. Его младший брат Филаспур становится королем.
- 1197 *Год Расколотого Щита:* Битва Сломанных Голов. Филаспур погибает, отражая еще одну Тэйскую атаку. Его дочери Тара и Улаэ разделяют трон, становясь известными как Серые Сестры.
- 1237 *Год Грота:* Агларонд и Теск - союзники.
- 1257 *Год Убивающей Волны:* Серые Сестры скончались. Сын Улаэ Халакар берет трон.
- 1260 *Год Сломанного Клинка:* Халакар ведет стремительную экспедицию в Тэй, где оказывается полностью побежденным.
- 1261 *Год Ярких Грез:* Халакар умирает от отравления; его сестра Илион, колдунья, становится королевой.
- 1320 *Год Наблюдающего Холода:* Илион, последняя представительница королевской семьи Агларонд, уходит. Она не оставляет ребенка, но называть наследницей свою ученицу Симбул.
- 1357 *Год Принца:* Тэйская армия, усиленная огненными элементами, берет Эскалант и Лаоткунд. Большинство Предела Волшебников оказывается под тэйским контролем.
- 1360 *Год Башенки:* Орда Туйган вторгается на Фаэрун; Агларонд посылает стрелков на защиту Теска. Древний дракон-клык Нартелинг приходит на пик Умберггот.

- 1365 *Год Меча:* Тэйская армия движется на Эммеч. Агларондские наездники на грифонах обнаруживают еще одну тэйскую силу, перемещающуюся в Проход Шивар. Силы из Гларондара встречают южную тэйскую армию и сдерживают ее, затем приходят через Промежуток Таннат и зажимают тэйцев в Эммече с тыла.
- 1367 *Год Щита:* Симбул по весне исчезает на три месяца. Советники начинают питать надежды на одобрение названия имени нового правителя. Когда Симбул наконец возвращается, она принимает ясные меры, чтобы уведомить совет в случае ее смерти.
- 1369 *Год Перчатки:* Тэй начинает свою последнюю попытку вторжения в Агларонд зимой. Сзасс Тэм создает обширную армию нежити, чтобы пересечь замороженные Умбровые Болота. Оживленные трупы разбиваются, словно волны, о Наблюдательную Стену, но оказываются не в состоянии преодолеть укрепление.
- 1370 *Год Пивной Кружки:* Хотя Красные Волшебники уходят с Умбровых Болот, сражение не закончено, поскольку павшие существа нежити попадают в ловушку в когтях болота, не в силах покинуть топи. Без лидерства тэйцев они блуждают относительно бесцельно до наших дней, бросаясь на Наблюдательную Стену.
- 1371 *Год Бесструнной Арфы:* Зулкиры Тэя, утомленные непрерывными сражениями с Агларондом, предлагают перемирие. Симбул принимает его с готовностью к неожиданностям.
- 1372 *Год Дикой Магии:* Тек уший год. Оживленная торговля между Агларондом и Тэем продолжается, несмотря на осторожность агларондцев по отношению ко Красным Волшебникам.

Правительство

"Свободные" - достаточно точное описание правительств агларондских городов и городков. Они в основном обеспокоены лишь одним: предотвращение вторжения Тэя. В большинстве аспектов, Агларонд - не столько нация, сколько защитная лига — это как раз одна из причин, по которой народ Алтумбела и многих городов по южному побережью нации считают себя независимыми. Пока между ними и Тэем лежит остальная часть Агларонда, они уверены, что переживут любой тэйский шторм.

Леди или лорд управляют каждым агларондским сообществом. Многие из этих позиций удерживает наследственная знать, в то время как другие предоставляются по одобрению (данному охотно, полученному шантажом или силой, или приняты просто потому, что больше никто не желает этой неблагодарной работы). Главная обязанность агларондского лорда состоит в том, чтобы представлять сообщество на Королевском Совете. Некоторые сторонятся этого, показывая себя мелкими лордами, ни за что не отвечающими, но большинство принимает свои обязанности всерьез. Королевский Совет встречается раз в месяц, так что местные правители проводят много времени, путешествуя в Веллпринталар и обратно. Некоторые большинство времени живут в столице и возвращаются раз в два месяца или около того, чтобы сообщить, что случилось на встрече, и проверить, как дела дома.

Те, кто заработали доверие Симбул, несут на себе большинство административных дел Агларонда. Хотя Симбул не вмешивается в выбор или доступ членов совета, она посылает одного из своих учеников или элитных капитанов действовать как ее заместитель в городе, таким образом обходя неприятных индивидуумов. Некоторые считают готовность Симбул игнорировать совет тиранией и волнуются о возможных прецедентах.

Враги

Относительная изоляция Агларонда должна бы означать, что потенциальные враги пройдут мимо, но это не так. Множество различных организаций желает увидеть крушение Симбул и ее народа. Четыре наиболее видных описаны здесь.

Красные Волшебники

Красные Волшебники Тэя - самый последовательный камень в сторону Агларонда. Они пытались вторгнуться в него по крайней мере десять раз, начиная с того времени, когда начал свое правление Король Бриндор, и три из этих попыток произошли только в течение господства Симбул. Для большего количества деталей о Красных Волшебниках и их заговорах см. Главу 11: Тэй (или приложение "Лорды Тьмы", если у Вас есть эта книга).

Тэйцы предпочли военным завоеваниям коммерческое расширение, но это не подразумевает, что они больше не жаждут Агларонда. Их желание завоевать эту землю происходит по двум причинам. Во-первых, зулкиры полагают, что они не могут атаковать другие части мира, оставляя открытым свой западный фланг. И хотя Агларонд не имеет большого военного флота, Красные Волшебники с удовольствием вырубят бы Юирвуд, чтобы построить таковой. Они рассматривают Агларонд как совершенную базу для дальнейшего продвижения, обеспечивающую Тэй не только необходимыми маршрутами и ресурсами, но также и являющуюся буфером против любого возмездия от западных сил, которым придется пробиться через полуостров, чтобы достигнуть Тэя.

Текущий Тэйский план - приблизиться к агларондцам с позволения Симбул. Зулкиры надеются, что Симбул будет увлечена выгодами от торговли и позволит разместить тэйские анклав в агларондских городах. Тогда, когда придет время, Красные Волшебники смогут напасть на Агларонд изнутри.

Культ Дракона

Культ Дракона имеет секретную ячейку в деревне Гларондар. Эти злые души уважают Нартелинга, дракона-клька Умбергота, и надеются убедить вирма стать драколичем. Маленькие банды культистов регулярно совершают паломничество из Гларондара на вершину ледяного пика, принося дракону новости о городке и возможности обогатиться, предоставляя информацию о караванах и патрулях.

Текущий лидер гларондарской ячейки - полуэльф -некромант по имени Уинн Кардзен (СЕ мужчина полуэльф некромант 7). Он составляет планы атаки крепости в Гларондаре, возвращая к жизни трупы в Умбровых Болотах, чтобы смоделировать тэйскую атаку. Это предназначено для того, чтобы оттянуть патрули с Наблюдательной Стены, дав Нартелингу шанс разорить город, пока армия преследует приманку.

Нилшаи

Зловещие существа с некоего далекого измерения, нилшаи - инородные колдуны, построившие темные врата в Силденор, экстрапланарное убежище звездных эльфов. Что еще хуже, некоторые из *порталов* эльфийского царства, связывающих его с Юирвудом, попали в руки нилшаи, и захватчики послали мародерствующие банды разведчиков из древнего леса узнавать больше о внешнем мире. Нилшаи смотрят на жизнь Материального Плана свысока и жаждут новых земель для завоевания; лишь вопрос времени - когда они соберут свои силы для большого вторжения, неся безумие и мерзкое колдовство в зеленый приют Юирвуда.

Сыновья Хоара

Сыновья Хоара - недавно сформированная группа, стремящаяся мирно удалить Симбул с ее трона и утвердить на нем "нормальную". На их языке "нормальный" означает человека знатного происхождения, благородного из старой родовой линии Велприна, предпочтительно - не заклинателя. Эта группа играет на естественном недоверии агларондцев к магии, даже используемой их соседями. Они хотят видеть на троне реального героя, одного из народа, а не кого-либо катапультированного во власть через договоры с неестественными силами.

Сыновья Хоара имеют сильную поддержку в номинально независимых областях Агларонда, особенно в Алтумбеле и Клыкe. Хотя некоторые из Сыновей - циничные расисты, играющие из гольх амбиций, они также привлекли на свою сторону дезинформированных идеалистов. Холодное твердое ядро тайного общества планирует хорошо организованный удачный переворот для захвата власти на своей родине, в то время как рядовые полагают, что их лидеры благородны. Лидеры Сыновей тщательно прощупывают назначенных правителей каждого из крупных поселений нации, убеждая их перейти на свою сторону или отступить от чего-либо. Они призывают часто отсутствующую Симбул уступить трон. Когда она сделает это, они планируют посадить своего правителя над Агларондом, в котором доминируют люди.

Города и места

Побережье Агларонда усеяно множеством рыбацких общин, но немногие из них существенны. Большинство больших поселений расположены на северной прибрежной равнине. Они включают города Велпринталар, Фёртингхоум и Эммеча. Одно большое исключение - Гларондар, возведенный вокруг крепости у конца Наблюдательной Стены. Делтхантл и Лаоткунд на южном побережье - независимые города Предела Волшебников, не находящиеся под управлением Симбул. Все эти города населены главным образом людьми, но также и существенным количеством полуэльфов.

Маленькие поселения Юирвуда, с другой стороны, являются почти исключительно эльфийскими и полуэльфийскими. Большинство из них вообще непостоянные - укрытия на сезон-другой, которые покидаются, когда лесной народ захочет уйти. Самая большая из этих общин и одна из немногих постоянных - Нога Релката, неофициальная полуэльфийская столица.

Делтхантл (большой городок)

Расположенный на южном побережье Агларонда, прямо на юг от мыса Алтумбела, Делтхантл не является частью ни Агларонда, ни Алтумбела. Подобно другим свободным городам западного Предела Волшебников, Делтхантл в общем находится с Агларондом в дружественных отношениях, и его народ часто думает о Симбул как и о своей защитнице, а не только Агларонда. В большинстве случаев, если одна из сторон попросит другую о помощи, она с готовностью будет предоставлена.

Пираты основали Делтхантл всего два столетия назад. Они были кровожадной партией, совершавшей набеги вверх и вниз по Пределу Волшебников в течение десятилетий перед тем, как решить, что потенциальная прибыль больше не перевешивает риска. Архитектура города все еще отражает это навигационное наследие. Многое из его древесины снято со старых пиратских кораблей, а также это обломки лодок, разбившихся на близлежащих рифах. Народ Делтхантла - почти исключительно люди, и они практически не имеют взаимоотношений с полуэльфами Юирвуда.

Гавань Делхантла мала и мелка, что делает его неважным выбором для торговцев. Тем не менее, она совершенна для лова рыбы, и это то, чем живет здесь огромное большинство народа. Правитель Делхантла известен как Мастер Лоцманов, положение, передаваемое от поколения к поколению с народного одобрения. Мастер, готовый удалиться на покой, сзывает городскую встречу и делает объявление, традиционнo выдвигая вместо себя кандидата. Остальные также могут предлагать кандидатов - это редко, но тоже есть шанс победить.

Эммеч (маленький город)

Этот город в устье Реки Умбер - приют крепости, размещающей Армию Льва, насчитывающую почти треть солдат Агларонда. Армия Льва - первая линия защиты против намерения тэйских захватчиков вторгнуться в Промежуток Таннат. Несмотря на текущее перемирие между Тэем и Агларондом, лидер здешних солдат Лорд Гант Демелин (LG мужчина полуэльф боец 14), держит его отряды готовыми к любой неожиданности. Он за эти годы повидал слишком много тэйских уловок, чтобы доверять Красным Волшебникам, хотя Симбул сдержанно приняла их предложение мира. Он считает, что тэйское вторжение не заставит себя долго ждать.

Эммеч был первоначально немногим более чем местом разбивки лагеря, обслуживающего потребности тех, кто внутри мрачной каменной крепости. Сегодня это большой, ветхий город с военным духом, хотя палатки потихоньку заменяются домами. Большинство домов в Эммече сделано из камней, притащенных с побережья, что типично для архитектуры городов на скалистом берегу. Такие здания крепки и обеспечивают хорошую защиту и против стихий, и против немногих тэйских захватчиков, проникающих столь далеко.

Крепость Эммеч - простое серое сооружение, примостившееся на верхушке низкого холма в центре города, глядя на реку. Две мощных башни по обеим сторонам Умбер удерживают большую цепь через реку, которую можно поднять для

прохода кораблей; цепь большинство времени лежит на дне реки. Крепость щетинится башнями и парапетами. Каждая из стен автономна и имеет достаточно припасов, чтобы выдержать шестимесячную осаду. Во времена неприятностей горожане бросают свое хозяйство и уходят в крепость.

Эммеч (маленький город): Обычный/нестандартный; AL N'G/LG; 15,000 гр предел; Активы 5,715,000 гр; Население 7,620 (включая 1,500 войск); Смешанное (люди 85 %, полуэльфы 14%, халфлинги 1%).

Фигуры у власти: Лорд Гант Демелин, LG мужчина полуэльф боец 14 (командующий крепости и маршал Агларонда). Правитель города - Леди Мантелия Фарсунс, LG женщина полуэльф аристократ 7/ колдун 8 (дворянка, земли которой простираются от Эммеча до Гор Челюсти Дракона).

Важные персонажи: Кантон Карлесад, NG человек мужчина волшебник 10 (лидер боевых волшебников, присоединенных к команде Лорда Демелина); Харл Бескел, NE мужчина полуорк жулик 9 (Тескский торговец, тайно шпионящий для Тэя); Капитан Араэвил Темный Глаз, CG мужчина звездный эльф боец 2/ жулик 5/ Агларондский наездник на гриффоне 6 (командующий наездниками на гриффонах, базирующимися в Эммече).

Армия Льва: боец 9, боец 8, колдун 8 (2), волшебник 8, воин 8, волшебник 7, волшебник 5 (4), воин 5 (2), боец 4 (3), колдун 4 (4), волшебник 4 (2), воин 4 (7), боец 3 (4), волшебник 3 (2), воин 3 (47), боец 2 (22), волшебник 2 (2), воин 2 (218), боец 1 (38), волшебник 1 (3), воин 1 (1,136); *Охрана Леди:* воин 10, воин 9, воин 5 (2), воин 4 (2), воин 3 (3), воин 2 (5), воин 1 (47); *Милиция:* воин 1 (241), обыватель 1 (65); *Другие персонажи:* варвар 10, варвар 7, варвар 5 (2), варвар 3 (2), варвар 2 (5), варвар 1 (11); бард 12, бард 9, бард 7, бард 6, бард 5, бард 4, бард 3 (3), бард 2 (7), бард 1 (14); клерик 9, клерик 8, клерик 6 (2), клерик 5, клерик 4 (2), клерик 3 (3), клерик 2 (7), клерик 1 (22); друид 10, друид 7, друид 5, друид 4, друид 3, друид 2 (2), друид 1 (5); боец 9, боец 7 (2), боец 6, боец 4, боец 3 (3), боец 2 (4), боец 1 (17); монах 10, монах 7, монах 5 (2), монах 4, монах 3 (3), монах 2 (7), монах 1 (7); паладин 9, паладин 8, паладин 5, паладин 4 (3), паладин 3 (3), паладин 2 (5), паладин 1 (16); рейнджер 10, рейнджер 9, рейнджер 6, рейнджер 5, рейнджер 4, рейнджер 3 (3), рейнджер 2 (8), рейнджер 1 (6); жулик 12, жулик 7, жулик 6 (2), жулик 3 (6), жулик 2 (5), жулик 1 (7); колдун 7, колдун 6, колдун 5 (2), колдун 4 (3), колдун 3 (5), колдун 2 (3), колдун 1 (9); волшебник 10, волшебник 8, волшебник 5 (2), волшебник 4 (2), волшебник 3 (2), волшебник 2 (7), волшебник 1 (15); адепт 12, адепт 7, адепт 6 (2), адепт 5, адепт 4, адепт 3 (4), адепт 2 (7), адепт 1 (22); аристократ 10, аристократ 9, аристократ 8, аристократ 7, аристократ 6, аристократ 5, аристократ 4 (3), аристократ 3 (4), аристократ 2 (8), аристократ 1 (22); эксперт 14, эксперт 7 (3), эксперт 4 (2), эксперт 3 (4), эксперт 2 (20), эксперт 1 (153); обыватель 17, обыватель 11, обыватель 8, обыватель 7, обыватель 6, обыватель 4 (4), обыватель 3 (14), обыватель 2 (98), обыватель 1 (5,076).

Фёртингхоум (метрополис)

Построенный на месте одного из первых человеческих поселений на в том, что стало Агларондом, Фёртингхоум (население 40,643) - один из самых больших городов земли, уступая лишь самому Велпринталару. Лорд Фардил Альбин (LN человек мужчина аристократ 16), потомок старой королевской линии Велприна, праит городом. Он - член Королевского Совета Агларонда, но предпочитает оставлять дела королевства Симбул, концентрируясь на делах своего города и угождая интересам его мощных торговцев (многие из которых также имеют благородное происхождение).

Корабли из многих близлежащих наций непрерывно несутся в и из порта Фёртингхоума. Гавань меньше и более мелкая, чем в Велпринталаре, так что только торговцы с небольшими судами могут использовать ее. Народ Фёртингхоума жаждет экзотического импорта из других стран и экспортирует товары всех видов на остальную часть Фаэруна, включая рыбу, продукты, ограниченное количество древесины Юирвуда и известные травы и цветы, растущие в многочисленных оранжереях города.

Фёртингхоум построен на и вокруг круговой дороги, простирающейся от порта к остальной части города. Около порта, в центре делового района, разбит большой, мощный бульжником общественный парк, известный как Старый Фёртинг, являющийся социальным и финансовым центром города. Торговые принцы и магнаты встречаются здесь, чтобы провести сделки и брокерские дела, влияющие на благосостояние всего королевства. Большинство зданий чрезвычайно стары, построены из камня или отжившей древесины. Как и в остальной части Агларонда, здесь немного новых деревянных сооружений.

Восточные холмы Фёртингхоума характерны одними из немногих действительно бедняцких областей Агларонда. Поколения назад поселенцы, вытесненные из пещер Юирвуда, прибыли сюда и возвели протяженные трущобы хижин из лиан и соломы, называемые Фёртингхарроу. Пока лорды и торговцы Фёртингхоума жили в великих поместьях с видом на море, бедный народ Фёртингхарроу наскребал себе на жизнь, нанимаясь докерами, чернорабочими и водителями. Трущобы стали центром расистского чувства людей, поскольку большинство здешнего народа обвиняет именно эльфов в недостатке своего процветания. Они полагают, что для того, чтобы продвинуться в Агларонде, нужна эльфийская кровь, и Сыновья Хоара нашли в лабиринтах Фёртингхарроу плодотворную почву для вербовки.

Фёртингхоум также известен как Город Павлина. Скопления птиц бродят по сельской местности, занесенные сюда почти столетие назад для Малхорандского дворянина по имени Лорд Керот. После его смерти его красивое поместье развалилось, и павлины одичали.

Гларондар (маленький город)

Гларондар - не истинный город, хотя является домом большего количества народа, чем практически все общины Агларонда. Больше чем две тысячи солдат размещены здесь - в конце Наблюдательной Стены, в крепости из черного камня, построенной теми же галб дурями, которые возвели массивную стену для Короля Бриндора. Еще две тысячи солдат охраняют саму Наблюдательную Стену, тянущуюся еще на тридцать миль на север. Это - Армия Зеленого Селезня, и также это самый большой гарнизон, когда-либо удерживаемый на этом фронте — Гларондар и Наблюдательная Стена трещат по швам.

Гларондарская Твердыня сделана из почти неразрушимого сияющего черного камня, похожего на магически улучшенный обсидиан, вызывая ее прозвище - Ночная Крепость. Маленький городок населением в 1,500 персон или около того лежит в тени великой твердыни, между массивной структурой и Юирвудом. Большинство здешних жителей - полуэльфы, многие из которых мигрировали из леса, чтобы начать все снова на открытом месте. Структуры здесь главным образом сделаны из отжившей древесины, из деревьев, естественно упавших в лесу.

Гларондар (маленький город): Обычный/нестандартный; AL LG/LN; 15,000 гр предел; Активы 4,116,750 гр; Население 5,489 (включая 4,000 войск); Объединенное (люди 58%, полуэльфы 42%).

Фигуры у власти: Леди Бенегия Ордо, LG человек женщина эксперт 7 (назначенный правитель Гларондара); Лорд-Генерал Нартандил Великий Щит, LN мужчина полуэльф боец 20 (Маршал Твердыни и командующий Армией Зеленого Селезня).

Важные персонажи: Капитан Алвил Мадрелл, LN человек женщина боец 8 (высокопоставленный офицер гарнизона, тайная сторонница Сыновей Хоара, возглавляющая круг согласных офицеров, размещенных сюда).

Армия Зеленого Селезня: боец 14, боец 10, воин 9, боец 8, воин 8, боец 7 (2), воин 7, боец 6 (5), воин 6 (2), боец 5 (4), воин 5 (6), воин 4 (33), воин 3 (208), боец 2 (5), воин 2 (647), боец 1 (11), воин 1 (3,069); *Городская охрана:* воин 6, воин 5, воин 3 (2), воин 2 (4), воин 1 (6); *Милиция:* воин 3 (2), воин 2 (7), воин 1 (73), обыватель 1 (12); *Другие персонажи:* варвар 3, варвар 2, варвар 1; бард 6, бард 5, бард 3, бард 1 (4); клерик 9, клерик 8, клерик 6 (2), клерик 5, клерик 4 (4), клерик 3 (5), клерик 2 (11), клерик 1 (22); друид 5; боец 3, боец 2, боец 1 (4); монах 7; паладин 3, паладин 1 (2); рейнджер 8, рейнджер 5, рейнджер 1; жулик 4, жулик 2, жулик 1; колдун 7, колдун 5, колдун 4; волшебник 4, волшебник 7, волшебник 5 (2), волшебник 4 (3); адепт 6, адепт 3, адепт 1 (3); аристократ 4, аристократ 2, аристократ 1 (7); эксперт 7, эксперт 5, эксперт 4, эксперт 3 (2), эксперт 2 (9), эксперт 1 (31); обыватель 8, обыватель 5, обыватель 4, обыватель 3 (5), обыватель 2 (24), обыватель 1 (1,223).

Нога Релката (маленький город)

Это - самое большое постоянное поселение полуэльфов в Юирвуде. Для многих из местных жителей — тех, кто верят в такие "цивилизованные" вещи, как города — это - столица Юирвуда, подобно тому, как Велпринталар - столица нации Агларонд. Принцесса Блинделсин Олоссин (NG женщина полуэльф аристократ 6/ колдун 6) - отдаленный потомок самого Короля Бриндора. Ее брат, Принц Бранелвир (NG мужчина полуэльф аристократ 3/ рейнджер 6) - текущий представитель города на Королевском Совете и управляет в отсутствие своей сестры.

Нога Релката построена вокруг четырех высоких, величественных деревьев, возвышающихся более чем на 100 футов над густой сенью леса. Они, как считают, растут из захороненной ноги древнего бога Релката Бесчисленные Ветви. Релкат, наряду с другими таинственными силами, которые предшествовали эльфам, как считают, спит под почвой леса и пробудится, когда народ Юирвуда вновь будет нуждаться в своих древних богах.

Много жителей Ноги Релката живет на земле, постоянно выискивая захватчиков или незнакомцев любого вида. Остальные устраивают свои дома на деревянных платформах в массивных деревьях и окружающем лесу, связанных вместе сложной сетью веревок и висячих мостов. Посторонних редко допускают на ветви деревьев. Площадь торговцев основана на земле около четырех деревьев, пара гостиниц - на севере и юге города. Путешественники долгожданны, пока они уважают аборигенов и их жизненный путь.

Нога Релката - центр скорее обмена, хранения знаний и празднований, чем торговли и промышленности. Местные охотники приносят сюда свою добычу и меха, чтобы продать их, обычно меняя на необходимые товары, а не на монеты чеканки Симбул. Многие квалифицированные резчики по дереву, включая некоторых прекраснейших изготовителей луков, содержат цеха в городе и вокруг него. Владыки Юирвуда имеют здесь штаб. Прямо вне города стоит *портал* круга менгигов, ведущий прямо на Солнечную Поляну. Оттуда Владыки могут достичь любого места в лесу менее чем за день.

Рейнджеры Ноги Релката - многие из которых Владыки Юирвуда - легендарны. Рейнджеры-люди со всего Фаэруна съезжаются сюда, чтобы учиться у этих закаленных лесников.

Королевский Зал

Принцесса Блинделсин здесь много времени, наблюдая, чтобы сохранение Ноги Релката проходило гладко. Это - удивительная структура, сделанная полностью из живого дерева, магически вылепленного в полы, стены, окна и даже покрытый листвою трон, покрытый вечноцветущими цветами.

Королевский Зал расположен на вершине самого высокого из четырех деревьев. Единственное, что выше во всем регионе - гнездо семейства песенных драконов — двух зрелых взрослых и двух молодых. Они живут здесь среди полуэльфов, и каждая сторона приняла присягу защищать другую. Полуэльфы прикрывают землю, а драконы наблюдают за небесами.

Известные бизнесы

В Ноге Релката есть две превосходных гостилицы: Зеленый Мужчина (на севере) и Длинный Корень (на юге). Обе - прекрасные места, хотя чужеземцы более обычны в Длинном Корне, который может похвастаться не только частными комнатами, но и первоклассной пивной. Зеленый Мужчина имеет лишь одну комнату отдыха.

Эти две гостилицы часто проводят соревнования между постоянными клиентами. Они включают испытания навыков лесника, типа подъема на смазанные жиром шесты или стрельбы сквозь деревья по движущейся цели. Чужестранцы приветствуются, но они редко преуспевают против местных экспертов.

Главные храмы

В Ноге Релката традиционно представлены многие из членов эльфийского пантеона. Риллифэйна Раллатила, эльфийское божество лесистой местности и природы, уважают особо, и Дом Лорда Листьев в тенистой долине реки в миле

от города - один из самых больших храмов Риллифэйна на Фаэруне. лмирил Сердце Дуба (NG мужчина полуэльф друид Риллифэйна 17), ранговый друид Юирвуда, отсюда смотрит за своим доменом. Также здесь есть меньшие святыни Кореллона Ларетиана и Силвануса.

Нога Релката (маленький город): Обычный/чудовишный; AL CG/LG; 15,000 gr предел; Активы 3,810,000 gr; Население 5,080; Изолированный (полуэльфы 86%, дикие эльфы 8%, люди 4%, звездные эльфы 1%, остальные 1%).

Фигуры у власти: Принцесса Блиндесин Олоссин, CG женщина полуэльф колдун 6/ аристократ 6 (назначенный лидер города и прямая наследница Короля Бриндора); Мелордианикс, LG женщина песенный дракон колдун 8 (матриарх песенных драконов Ноги Релката).

Важные персонажи: Дервила Зеленый Лук, CG женщина полуэльф рейнджер 11/ владыка Юирвуда 8 (лидер ордена); Хамафил Силерин, CN мужской дикий эльф колдун 14 (Зеленый Маг, могучий и влиятельный защитник сохранения границ Юирвуда); Йесвелд Решагар, рейнджер 5/ эксперт 6 (резчик по дереву и лидер сообщества).

Городская охрана: рейнджер 9, боец 8, воин 8, рейнджер 5, воин 4 (2), воин 3 (6), рейнджер 2 (3), воин 2 (5), воин 1 (29); *Милиция:* воин 3 (5), обыватель 3 (2), воин 2 (31), обыватель 2 (12), воин 1 (166), обыватель 1 (38);

Другие персонажи: бард 10, бард 7, бард 5 (2), бард 4 (2), бард 3 (5), бард 2 (4), бард 1 (7); клерик 9 (2), клерик 7, клерик 4 (3), клерик 3 (3), клерик 2 (8), клерик 1 (10); друид 9, друид 7, друид 6, друид 4 (2), друид 3, друид 2 (5), друид 1 (11); боец 14, боец 9, боец 7, боец 6, боец 4 (4), боец 3 (4), боец 2 (4), боец 1 (13); рейнджер 10, рейнджер 9, рейнджер 8, рейнджер 7 (3), Рейнджер 5 (2), рейнджер 4 (4), рейнджер 3 (10), рейнджер 2 (12), рейнджер 1 (44); жулик 13, жулик 8, жулик 6 (2), жулик 4 (3), жулик 3 (3), жулик 2 (7), жулик 1 (13); колдун 8, колдун 7, колдун 6 (3), колдун 4 (2), колдун 3 (2), колдун 2 (4), колдун 1 (7); волшебник 9, волшебник 8, волшебник 5, волшебник 4 (3), волшебник 3 (3), волшебник 2 (5), волшебник 1 (16); адепт 10, адепт 7, адепт 5 (2), адепт 4, адепт 3, адепт 2 (9), адепт 1 (19); аристократ 10, аристократ 7, аристократ 5 (2), аристократ 4 (3), аристократ 3 (3), аристократ 2 (4), аристократ 1 (18); эксперт 16, эксперт 10, эксперт 8 (2), эксперт 5 (2), эксперт 4 (4), эксперт 3 (11), эксперт 2 (21), эксперт 1 (122); обыватель 14, обыватель 8, обыватель 7 (2), обыватель 6, обыватель 5 (2), обыватель 4 (3), обыватель 3 (19), обыватель 2 (44), обыватель 1 (4,204).

Спанделион (большой городок)

Народ Алтумбела - почти полностью люди, и они особенно ксенофобны, гораздо более, так их аглрондские соседи. Они живут почти исключительно в маленьких рыбацких деревнях, рассеянных по западным берегам. Единственное исключение - столица, Спанделион, Город Пиратов.

Спанделион - немногим больше, чем группа низких деревянных домов, посереживших от постоянных резких ветров и дождей, хлещущих эти земли. Архитектура здесь более эклектична, чем в остальной части Агларонда. Регулярный приток "отставных" пиратов с Моря Упавших Звезд, казалось бы, должен давать этому месту более космополитический дух. Правда, однако, в том, что те, кто приходят сюда, хотят остаться в одиночестве — или, по крайней мере, уйти от своей прежней жизни. Однако при столкновении с внешней угрозой народ Спанделиона сплачивается.

Спанделион управляется правящим советом торговцев, купивших голоса в правлении городом. Подобные советы управляют большинством городов Алтумбел, хотя в некоторых местах правит наследственная знать. Первый Консул Спанделиона также сидит в Высоком Совете Алтумбел, составленном из представителей городов и деревень всего Алтумбела. Практически, Высокий Совет никогда не встречается, кроме как в самом ужасном критическом положении, но даже тогда способен договориться о курсе действий. Приблизительно половина делегатов следует за Первым Консулом, в то время как остальные отказываются от этого и расходятся по домам.

Спанделион (большой городок): Обычный; AL LN; 3,000 gr предел; Активы 718,350 gr; Население 4,789; Изолированный (люди 96%, полуэльфы 3%, халфлинги 1%).

Фигуры у власти: Лорд Каргил Нинтон, LN человек мужчина аристократ 8 (Первый Консул города, избранный представлять Спанделион в Правящем Совете Алтумбела и управлять городом); Мард Дантакайн, LN человек мужчина боец 11 (Капитан Охраны, лидер военных сил Алтумбел; Мард презирает политику, оставляя это Каргилу Нинтону).

Важные персонажи: Алдемус Рингтон, LN мужчина волшебник 7 (отставной авантюрист, живущий на краю города); Ллевеллен Нэш, LN женщина друид 8 (отвечающая за помощь с погодой в плохие времена).

Охрана Первого Консула: воин 10, воин 7, боец 6, боец 5, воин 5, боец 4, воин 4 (3), боец 3, воин 3 (11), боец 2 (2), воин 2 (34), воин 1 (131). *Городская стража:* воин 5, воин 4 (2), воин 3 (3), воин 2 (5), воин 1 (12). *Другие персонажи:* варвар 5, варвар 3, варвар 2 (2), варвар 1 (3); бард 6, бард 5, бард 2 (2), бард 1 (3); клерик 8, клерик 6, клерик 4, клерик 2 (2), клерик 1 (3); друид 3, друид 1 (2); боец 5, боец 4, боец 3 (2), боец 2, боец 1 (4); монах 6, монах 4, монах 3, монах 2 (2), монах 1 (2); паладин 5, паладин 3, паладин 2 (3), паладин 1 (2);

рейнджер 6, рейнджер 4, рейнджер 3, рейнджер 2 (2), рейнджер 1 (2); жулик 8, жулик 7, жулик 6, жулик 4 (2), жулик 3 (3), жулик 2 (2), жулик 1 (5); колдун 8, колдун 7, колдун 4, колдун 3 (3), колдун 2 (4), колдун 1 (5); волшебник 10, волшебник 8, волшебник 5 (2), волшебник 4 (2), волшебник 3, волшебник 2 (2), волшебник 1 (5); адепт 9, адепт 4 (2), адепт 3 (5), адепт 2 (4), адепт 1 (17); аристократ 5, аристократ 4, аристократ 3 (3), аристократ 2 (5), аристократ 1 (16); эксперт 8, эксперт 7 (2), эксперт 6, эксперт 5, эксперт 4 (5), эксперт 3 (7), эксперт 2 (9), эксперт 1 (116); воин 6, воин 4, воин 3 (4), воин 2 (7), воин 1 (23); обыватель 11, обыватель 8, обыватель 5 (2), обыватель 4 (4), обыватель 3 (25), обыватель 2 (174), обыватель 1 (4,032).

Велпринталар (метрополис)

Этот светлый город - коронная жемчужина полуострова и один из самых красивых и поразительных городов всего Фаэруна. Более чем 65,000 душ называют это место своим домом, как и сама Симбул. Будучи ранее местом правления

человеческого короля древности Велприна, Велпринталар был столицей объединенного Агларонда начиная со времен Короля Бриндора.

Велпринталар - единственный большой порт Агларонда. Его гавань глубока и хорошо прикрыта от моря. Корабли всех размеров целый день идут в залив и из него. Доки Велпринталара обычно переполнены торговыми кораблями из Импилтура и Сембии, деля место с маленькими рыбацкими лодками. Большая военно-морская база доминирует над восточным концом гавани - приют изящных белых военных кораблей королевского флота. Торговля в самом большом городе Агларонда развивается быстро, мир с Тэем принес немалое процветание. Фактически население города почти удвоилось в течение последнего десятилетия.

Зеленые холмы Велпринталара круто поднимаются от края воды, и дома стоят на крутых склонах все теснее и теснее. Частенько можно увидеть новые, построенные на верху старых. Архитектурные стили различных этажей не всегда совпадают, давая городу уникальный запутанный вид.

Дворец Симбул

Симбул живет в изящном дворце из бледно-зеленого малхорандского камня, взгромоздившемся на вершину холма, глядя на гавань и город внизу. Он был построен несколько поколений назад на месте старого дворца самого Короля Бриндора, красивой деревянной структуры, сожженной до основания атакой красного дракона, труп которого все еще лежит на дне гавани.

За эти годы различные правители Агларонда плели слой за слоем магические защиты и удобства для этого места. Сама Симбул немало вложила в него, сделав его самым безопасным и изумительным зданием всего полуострова. Симбул, тем не менее, нечасто бывает здесь. Ее стюарт, мудрый лорд по имени Неррол Хамастил (LG мужчина полуэльф рейнджер 6/ паладин 6) управляет Королевским Советом и служит регентом в ее отсутствие, часто под командой одной из четырех ее учениц: Фаэлды (CN человек женщина колдун 16/ волшебник 8), Маски (CN человек женщина колдун 14/ жулик 9), Торнейры Талэнс (LN человек женщина колдун 12/ волшебник 6) и Эвенил Насталонд (NG человек женщина колдун 11/ волшебник 5). Командующий Охраны Симбул, Высокий Капитан Ховор Морской Бриз (CG мужчина полуэльф боец 4/ жулик 6/ Агларондский наездник на гриффоне 8), помогает Высокому Стюарту в его обязанностях.

Зал Совета

Королевский Совет Агларонда встречается здесь раз в месяц, обычно во время полнолуния. Каждое поселение имеет право послать представителя в совет, но не все пользуются этой возможностью. Большинство мест совета - наследственные титулы, представляющие старейшие и благороднейшие линии города и региона. Высокий Стюарт Неррол Хамастил - представитель Симбул в Совете большинство времени, хотя он отступает в сторону в тех редких случаях, когда королева Агларонда хочет посетить Королевский Совет лично.

Зал построен из выветренной древесины в традиционном Агларондском стиле. Он был некогда простой структурой, состоящей из единственной большой комнаты для встреч, но за столетия совет расширился. Сегодня посетителям требуются руководства или карты, чтобы обойти его.

Встречаясь здесь, советникам нет нужды отлучаться. Здесь есть комнаты для гостей, кладовых, кухни, комнаты для встреч и так далее, все из которых выходят в главный зал. Это место напоминает заброшенный город, когда совет не на сессии, но сессии становятся все дольше и дольше, часто до целой десятидневки или больше, так что количество свободного времени все уменьшается и уменьшается.

Главные храмы

И Чонти, и Селунэ популярны среди людей побережья Агларонда, и большие старые храмы каждого из божеств стоят на холмах над городом. Дом Четырех Лун - храм Селунэ, изящный старый собор из белого камня, светящийся подобно маяку серебряным светом при полнолунии. Жрицы Селунэ поддерживают регулярные контакты с другими храмами своей богини по всему Фаэруну и работают с Арфистами и другими группами, продвигая добро на своей родине и за ее пределами.

Твердыня Зеленой Леди - Велпринталарский храм Чонти. Уютно расположившийся внутри окруженной холмами гавани, это низкая хаотичная структура, включающая храм, гражданское зернохранилище и большое подобное крепости аббатство, дом более чем сотни монахов, славящихся своим крепким пивом. Зеленоватого цвета и, как говорят, сваренное на петрушке, это - один из самых популярных экспортных товаров города, и монахи работают сверхурочно, чтобы удовлетворить повышенный спрос.

Другие известные места

Дом поместья Леди Мителы Халвасин - дом неофициального общества, начатого потомками давно мертвого матриарха. Характер этого клуба секретен, но каждый в городе знает, что только богатым или мощным полуэльфам разрешается присоединиться к нему. Причина для этого - то, что группа посвящена вытеснению людей из Агларонда.

Это движение, известное как Общество Зеленой Стрелы, в последние несколько лет усилилось. То, что страной правит часто отсутствующий человек, только воспламенило гнев членов общества. Зеленые Стрелы настроены оппозиционно в отношении Сыновей Хоара, и более жестокие Сыновья отметили видных Зеленые Стрелы на запугивание и преследование — или на смерть.

Твердыня Высоты Гриффона - главные бараки города и дом знаменитых Агларондских наездников на гриффонах. Она стоит на вершине холма и размещает 400 пеших солдат плюс эскадрон воздушной конницы. Твердыня была расширена и улучшена за последние несколько лет, что вызвало дикие слухи о том, почему Симбул увеличивает военное присутствие в столице, никогда не попадая под прямую атаку армий, начиная со своего основания.

Многие считают это наращивание ответом на количество тэйских кораблей, проходящих мимо. Фактически же, Симбул знает планы Зеленых Стрел (и подозревает многие из заговоров Сыновей Хоара) и желает быть подготовленной к любой неожиданности. Секретные общества внутри армии, тем не менее, соглашаются с чувствами одной или другой стороны, так что солдаты Агларонда могут оказаться ненадежными. Как только придет время выбирать союзников, единогласия не будет.

Велпринталар (метрополис): Магический/обычный/нестандартный; AL CN/LN/N; 100,000 гр предел; Активы 330,220,000 гр; Население 66,044; Объединенное (люди 51%, полуэльфы 40%, эльфы 3%, халфлинги 3%, дварфы 1%, гномы 1%, полуорки 1%).

Фигуры у власти: Симбул, CN человек женщина колдун 20/ архимаг 2/ волшебник 10 (королева Агларонда и Избранная Мистры); Высокий Стюарт Неррол Хамастил, LG мужчина полуэльф рейнджер 6/ паладин 6 (руководитель и исполнитель Королевского Совета); Высокий Капитан Ховор Морской Бриз, CG мужчина полуэльф боец 4/ жулик 6/Агларондский наездник на гриффоне 8 (командующий Симбулмин и мастер дворца Симбул)..

Важные персонажи: Карлайла Бенстил, LN человек женщина жулик 11/боец 6 (лидер Гильдии Торговцев и влиятельный член Сыновой Хоара); Кэйтран Халвасин, CN мужчина полуэльф бард 18 (богатый благородный торговец и лидер Зеленых Стрел).

Охрана Симбул: боец 15, боец 4/волшебник 10, волшебник 13, волшебник 12, боец 11, боец 9 (2), боец 4/волшебник 6, жулик 2/боец 7, боец 8 (2), волшебник 8; боец 7 (4), волшебник 7 (2), воин 7 (3), боец 6 (6), воин 6 (2), воин 6 (9), боец 5 (24), волшебник 5 (9), воин 5 (21); *Городская охрана:* воин 16, боец 14, воин 13, воин 11, воин 10, воин 8, воин 7 (2), воин 6 (2), воин 5 (3), воин 4 (4), воин 3 (12), воин 2 (38), воин 1 (323); *Милиция:* воин 4 (11), воин 3 (34), воин 2 (181), воин 1 (1,219). Остальная часть граждан Велпринталара слишком многочисленна, чтобы перечислить их здесь.

Герои и монстры

Агларонд - домашний уникальных персонажей и существ. Большинство агларондцев - люди или полуэльфы; авантюристы - чаще всего рейнджеры или колдуны. Рейнджеры из Агларонда могут выбирать в качестве одобренного врага тэйцев.

Звездные эльфы, скрытные жители Силдеюра, описаны в Главе 1: Расы Востока. Глава 2: Престиж-классы дает больше информации об Агларондском наезднике на гриффоне и владыке Юирвуда. Персонажи из Агларонда могут также выбирать регионы Алтумбела, звездного эльфа и Предела Волшебников. Многие из новых умений, заклинаний и магических изделий соответствуют агларондским персонажам.

Монстры, представленные в Главе 6: Монстры Востока, являющиеся обычными для Агларонда - кровные (новая раса орков, выведенная Красными Волшебниками Тэя), воины страха и зомби жужу (усиленные солдаты-нежить, созданные Сзассом Тэмом), и нилшай, колдуны из другого измерения, угрожающие Силдеюру и через него - Юирвуду.

Глава 9: Великая Долина

Зажатую между Нарфеллом и Теском, Великую Долину большинство считает обширной дикой местностью. Земля испещрена одинокими фермерскими хозяйствами и клановыми твердынями, охраняемыми друидами и рейнджерами, наслаждающимися своим одиночеством и мстительно защищающими свои дома. Немногие иностранцы имеют причины путешествовать в Великую Долину, и жители ее - аналогично.

Нарфелл и Дамара граничат с Великой Долиной с севера, Импилтур и Восточный Предел - с запада, Теск - с юга и Рашемен - с востока. Хотя через всю страну бежит приличная дорога (если ее можно так назвать) между Ролинсвудом и Лесом Летир, она не является большим торговым маршрутом. Остановок на пути немного, а постоянные жители Великой Долины не проявляют большого гостеприимства к незнакомцам, так что популярная шутка - "в долине комнат нет!"

Эта земля была некогда частью древней Империи Нарфелл, хотя первоначально заселялась народом из Джаамдата. Когда Нарфелл и Роматар разрушили друг друга 1,500 лет назад, Великая Долина была подкошена борьбой и лежала фактически пустой и дикой в течение столетий. Теперь эта земля - граница густонаселенного королевства Импилтур на западе. Поколениями импилтурцы в поисках земли и независимости просачивались в восточном направлении, строя свой быт на широких открытых площадях Долины.

Краткий географический обзор

Включая великие леса, примыкающие к самой долине, Великая Долина простирается от западного конца Ролинсвуда до берегов Озера Ашейн немногим более чем на 400 миль с востока на запад. С севера на юг эта земля бежит от северной стороны Ролинсвуда вниз через Лес Летир до Реки Флэм более чем на 300 миль. На всей этой обширной территории живет человеческое население, насчитывающее немногим больше, чем таковое единственного великого города других стран, и большинство его сконцентрировано в западном конце долины, в Утмере и прилегающей к нему сельской местности. В центральном или восточном пределах Великой Долины поселений немного, и большинство народа в этих областях живут на расстоянии по крайней мере дня трудной поездки до своего ближайшего соседа.

Большинство земли между лесами состоит из кажущегося бескрайним ряда низких, заросших вереском хребтов, устойчиво поднимающихся с движением с запада на восток. Почва в большинстве мест тонка и скалиста, и немногие из зерновых культур хорошо растут на более высоких территориях. Давным-давно по этой земле прошли древние ледники, оставив за собой длинные змеящиеся овражки и бесчисленные крошечные озера, но снеся лучшую почву в низкие равнины около Восточного Предела и Леса Летир. Народ восточной долины - главным образом пастухи, а не фермеры.

Климат Великой Долины умерен из-за близости Восточного Предела, но зимы резки, а лета сравнительно прохладны. Лес Летир - сочетание хвойного и лиственного леса, но Ролинсвуд - истинная тайга, северный сосновый лес с жесткими холодными зимами и прохладным, изъедаемым москитами летом.

Главные географические особенности

Две определяющие особенности Великой Долины - массивные леса на обеих ее сторонах. Ролинсвуд бежит на севере долины, от которой земля и получила свое название, и Лес Летир ограничивает ее с юга. Долина уверенно повышается с запада на восток, достигая возвышения почти на 2,000 футов над уровнем моря в Ашанате.

Долина

Самая видная особенность Великой Долины - этот длинный, продуваемый ветрами промежуток между Лесом Летир и Ролинсвудом. Когда мир был молод, некая рука Великого Ледника пробила себе путь между двумя чуть более высокими отрезками земли, и с тех давних времен великие леса неспособны пустить корни в долине. Жители Долины рассказывают другие истории о происхождении этого промежутка; некоторые говорят, что великий дракон прожег жег дорожку через один великий лес, в то время как другие утверждают, что Шондакул и Силванус соревновались - лес или ветер будет править этой землей, и что Аурил Ледяная Дева вмешалась, установив зиму над обоими.

Безотносительно своего происхождения, промежуток составляет в среднем от сорока до шестидесяти миль в ширину и простирается почти на 250 миль в длину. (Регион, известный как Великая Долина, включает эти два леса и весьма небольшую часть самой долины). Беспорядочные хребты голых скал возвышаются из ее тонкой почвы, становясь все более крутыми и бурными к лесам на севере и юге. В защищенных местах верхний слой почвы толст и плодороден, но большинство земли удовлетворяет лишь выращиванию выносливого домашнего скота типа коз и овец.

Большинство народа Великой Долины живет в западных пределах земли, около Утмера. С путешествием на восток поселений становится все меньше, расстояние между ними увеличивается; большинство народа живет на краях двух главных лесов или прямо под их сенью. Навес из деревьев настолько густ, даже в сердце зимы, что почти никакой свет не проходит сквозь него, оставляя обширные части земли в сумерках даже в пике дня. Хотя это также обеспечивает защиту от дождей, солнца и снега, сельское хозяйство затрудняется.

Длинная дорога — единственная, по которой хорошо путешествовать на этой территории — бежит из Утмера до самой Холодной Дороги на востоке. Технически называемая Великой Дорогой, она известна по региону множеством названий, но большинство постоянных жителей области называет ее просто "Дорога". Так как больше никаких дорог нет, и так ясно, что имеется в виду.

Долина известна своим жестокими зимними ветрами. Фермы и поселения, не защищенные лесом, насквозь продуваются резким западным ветром, дующим по всей длине промежутка, словно сам Шондакул бежит по Великой Дороге.

Великий Курган

Приблизительно в семидесяти милях по Великой Дороге из Утмера вырисовываются Великий Курган, обширная темная насыпь. Множество меньших курганов, подобно холодным стражам, растут из бурой травы на его округлых сторонах, бесконечно шипя на холодном северном ветру, никогда полностью не утихающем. Никто не знает, что таится в Великом Кургане или какой забытый народ возвел его, но истории говорят, что жестокое человеческое племя некогда бродило по этим землям, еще до возвышения Нарфелла, и что здесь лежит их рожденный богом чемпион. Естественно, это место, как считают, заполнено беспокойными духами.

Столетие назад импилтурский лорд по имени Элфрас, раздраженный старыми историями, возвел маленькую каменную твердыню на близлежащем холме, провозгласив поле курганов своим нарядом с землями на мили вокруг. Некая неизвестная катастрофа настигла Элфраса и все его домашнее хозяйство - импилтурский лорд, его семейство и вся охрана твердыни и его слуги исчезли за одну холодную ночь, оставив после себя пустую и унылую башню.

Вал-Муртаг

К северу и к востоку от Безентила находятся руины старой крепости Вал-Муртаг, одни из самых больших руин нарав, не покрытых лесом. Этот великий замок стоял на страже восточных подходов Долины, на пути любой атаки Роматара на восток. Вал-Муртаг был местом безумия и ужаса, духовным центром демонического культа, доминировавшего в последние темные дни империи, и Роматарские боевые маги произвели невыразимые разрушения на этом месте в заключительном сражении этих двух царств. Немногое от Вал-Муртага можно заметить, кроме протяженных старых стен из черного камня, идущих на мили по холодным низинам, и разрушенных останков наблюдательных башен среди куч разбитого камня.

Привидения демоносвященников-нарав, как считается, заполняют руины, и большинство жителей Долины обходит их стороной.

Горы Огненного Оберега ("Файрвард")

На северо-восточном конце Ролинсвуда, нависая над Озером Ашейн, стоят Горы Огненного Оберега. Эта гряда находится на полпути между Шпилями Гигантов Нарфелла и северными Горами Восхода Рашемена. Огненный Оберег, в отличие от запретных гряд соседних стран, относительно невысоки, покрыты густым лесом на вершинах и необычно холодны и снежны в зимнее время. И Нарфелл, и Рашемен, и Великая Долина могут провозгласить Огненный Оберег своими, но горы возвышаются между наименее густонаселенными частями всех трех стран, формируя неоспоримую границу между ними.

Даже в дни древнего Нарфелла Огненный Оберег не населялись густо, хотя некоторые из более мощных королевств возвели в них построенные демонами крепости. В наши дни Огненный Оберег - дом Рогатых Черепов (большое, жестокое племя багбиров), банды морозных гигантов и нескольких кланов порочных таэров. Под их замерзшими пиками лежат раскопы горстки кланов щитовых дварфов, а еще ниже - обширные пещеры Подземья, находящиеся во власти троллей-демонов.

Лес Летир

Лес Летир занимает южную половину Великой Долины и является естественной границей между ней и Теском. Часть леса к югу от Реки Флэм считается тескской землей. Жители Великой Долины вряд ли замечают это. Эта область постоянно переходила из рук в руки, став бедным кузеном северных пределов. Близкие к Золотому Пути, эти земли слишком близки от цивилизации, чтобы друиды и рейнджеры чувствовали себя комфортно.

Лес Летир - дом Нентиарха (N человек мужчина друид 17/ иерофант 5/ колдун 6), мощнейшего друида на северо-восточном Фаэруне. Нентиарх возглавляет Круг Летха и его агентов, охотников-нентиаров. Из своего места размещения в Йешелмааре Нентиарх и друиды, служащие ему, защищают лес от чрезмерной вырубki и перенаселения. Нентиарх - также владыка Ролинсвуда, но два года назад взбешенные орды Гниющего Человека штурмовали Дун-Тарос, его бывшее место силы, и выгнали Круг Летха к южный лес. Разделенные слабозаселенной долиной Великой Долины, эти две противостоящие силы заняты смертельным противостоянием за обе лесистых местности.

Лес Летир полон всех видов существ, но самые видные из них - треанты, работающие вместе со своими гуманоидными друзьями, чтобы защитить лес. Летир - также дом для нескольких деревень скрытных лесных эльфов, а также для горстки групп володни. Человеческие поселения ограничены южным краем леса. Долина Горлышко Копья

гнездится на гребнях безлесной долины, ближайшей к истоку Флэм. Следующая долина на северо-восток по краю леса - дом Меттлдейла.

Крепость Нардер

Подобно Башне Климф в Ролинсвуде, эти руины в Лесу Летир искривлены и злы. Некая захороненная инфекция древнего Нарфелла таится в подземельях под заросшими плещом камнями, отравляя грунтовые воды и вызывая отвращение у деревьев и существ окружающего леса. Хотя есть соблазн свалить вину за это на Талонтарских лордов-вредителей Ролинсвуда, это зло отличается. Его грязь - не упадок Талоны — фактически и сам Гниющий Человек остро интересуется тайной Крепости Нардери посылает сюда партии лордов-вредителей, надеясь раскопать что-нибудь в ее ужасных подземельях.

Под руководством Нентиарха Круг Летха вызывает трэантов, чтобы переместить оставшиеся здоровыми деревья в более безопасные части леса. Друиды планируют затем изолировать область и уничтожить искаженную флору и фауну. Это создаст дыру в сердце леса, но со временем рана должна зажить. Если у друидов и есть что сказать об этом, и они, и охотники-нентиары не будут этого делать.

Тем временем чудовищные существа, рождающиеся в подземельях Крепости Нардер, выползают охотиться и убивать в окрестных лесах, тормозя планы друидов. Нентиарх боится, что простой изоляции руин может оказаться достаточно. Ему, вероятно, придется найти кого-то, кто сможет раскрыть источник ужасного зла и уничтожить его раз и навсегда.

Дуб Мауберга

Дуб Мауберга - огромное дерево, расположенное в северо-западном пределе Леса Летир, примерно в сотне миль к юго-востоку от Утмера. Дерево имеет 50 -футовый диаметр у основания и более 300 футов в высоту, возвышаясь над навесом окружающего его леса. Его ветви затеняют обширную область, а листья его густы и зелены круглый год, даже в самые резкие зимы.

Своей постоянной жизнью дерево обязано мощному друиду Маубергу. Он магически обработал древесину, чтобы построить большое убежище в сердце удивительного дерева. Хотя Мауберг мертв более столетия, его наследство живет. Он отдал дуб школе молодых друидов, показав устрашающую силу природы. Башня имеет почти дюжину уровней внутри дерева и простирается ниже уровня земли еще на три уровня.

Директор школы, тескская женщина, известная как Оукандра (NG человек женщина друид 13), осторожна к незнакомцам, даже к новым претендентам. Только тем, кто доказывает свое посвящение природе, пройдя различные испытания, и магические, и мирские, позволяют войти в само дерево. Другим разрешают спать под сенью дуба, если они имеют доброе или нейтральное мировоззрение. Злые посетители немедленно изгоняются.

Большая колония трэантов живет под сенью дуба. Они обеспечивают Оукандру системой раннего предупреждения против подступающих угроз. Дюжина араакр живет в верхних ветвях дерева, наблюдая за небесами против опасностей сверху. Лидер этой группы, Гир'каута (NG мужчина араакра друид 12) - мощный друид, когда-то учившийся здесь у самой Оукандры.

Грязевые Камни ("Маклстоунс")

Этот древний друидский святой участок расположен в северо-восточном Лесу Летир. На его необычной поляне нет стволов деревьев, но она укрыта от неба окружающими деревьями, кроны которых сходятся над центром открытой площади. В пределах этого места стоит множество побитых погодой камней примерно 6 футов высотой, 4 футов в поперечнике и 1 фут толщиной. Их поверхности покрыты рунами в природном стиле.

Камни формируют сложный узор, изменяющийся время от времени, поскольку камни иногда перемещаются. Старшие друиды, проследившие движение Грязевых Камней за эти годы, говорят, что вся поляна движется вместе с камнями. Тем не менее, они никогда не перемещаются слишком далеко, и друиды всегда способны проследить это.

Каждый из Грязевых Камней - *портал* к некоторой части Фаэруна. Природные руны на данном камне указывают, куда он ведет, но понять это трудно — они высечены на древнем диалекте Друидского языка (Расшифровка Записи - DC проверки 50, или знание секретного языка друидов). Некоторые из рун исчезли за эти годы, делая невозможным узнать, куда ведет *портал*.

По крайней мере один из этих порталов соединен с Солнечной Поляной в глубине Юирвуда (см. Главу 8: Агларонд). Друиды этой области иногда используют это, чтобы встретиться с Владыками Юирвуда, и иногда они берут с собой молодых рейнджеров, желающих учиться у лесников этого более старого леса.

Грязевые Камни - не собственность какой-либо персоны или группы. Однако, Круг Летха ревниво охраняет область, чтобы злые существа не смогли найти камни и уничтожить их. Высокий друид по имени Бриартан (LN человек мужчина друид 13) живет поблизости и координирует усилия своих товарищей по безопасности Грязевых Камней сейф. Этот народ иногда называет себя "Грязевыми Друзьями", но редко в компании незнакомцев.

Йешелмаар

Недалеко от перекрестка Безентила, около центра Великой Долины, из леса возвышается великий скалистый тор. Древнее озеро с чистой холодной водой ледит у его подножия. Вырезанная в скалистой вершине старая цитадель лесных эльфов, известная как Йешелмаар, построена в дни, когда эльфы Летира стояли лицом к лицу перед разрушением от рук злой Империи Нарфелл севера.

Угроза старого Нарфелла давно закончилась, но здесь живет большинство эльфийского народа. Из лесных эльфов, когда-то живших здесь, вижило лишь несколько маленьких деревень. Старая эльфийская цитадель стала новой крепостью Круга Летха. Нентиарх и его Высокие друиды прежде обитали в Дун-Таросе в Ролинсвуде, но два года назад они были вытеснены Талонтарскими лордами-вредителями, и Йешелмаар стал местом изгнания Нентиарха.

Йешелмаар - неофициальная столица Великой Долины или по крайней мере ее восточной половины. Народ одиноких клановых поселений глубоко почитает Нентиарха. В любое время дюжина друидов различных рангов вдвое больше рейнджеров, охотников и лесников занимают цитадель или лес поблизости, наряду с горсткой жителей Долины, прибывших в поисках совета или помощи. Нентиарх занят жестоким соревнованием против Гниющего Человека Талоны за саму душу

двух великих лесов, но его друиды делают то, что могут, чтобы помочь жителям Долины и оградить их от ужасных нападков лордов-вредителей.

Ролинсвуд

Ролинсвуд формирует северную границу Великой Долины, вплетаясь в ее путь на юг от Гор Шпили Гиганта и равнин Нарфелла, пока она не упирается в Холодную Дорогу и Горы Огненного Оберега. Некогда Ролинсвуд был северным близнецом Леса Летир, но неприятное зло выкарабкалось из черной земли, отравив Ролинсвуд и заполнив его зеленый сумрак кровью, болезнями и безумием. Зловещий Гниющий Человек (НЕ мужчина человек полуизверг друид 12/Талонтарский лорд-вредитель 10, Избранный Талоны) ведет темный круг злых клериков и друидов, посвященных Леди Яда, и через этих лордов-вредителей - хозяин воинов-волонди отродья упадка, угрожает всем близлежащим землям.

Ролинсвуд - смесь лиственных и вечнозеленых (по южной границе) деревьев, но быстро становится сырой тайгой к северу от Долины. Предательские трясины гноятся над глубинным слоем вечной мерзлоты, вызывая за короткое лето облака москитов. В своих северо-западных пределах лес резко поднимается к Горам Шпили Гиганта, покрывая бурные предгорья и глубокие тенистые долины. Подобно всей Великой Долине, он также поднимается к востоку, и его самый восточный предел весьма холмист. Лес сужается до узкой полоски шириной всего в двадцать пять миль примерно на треть своей длины с запада на восток. Ныне покинутое поселение Дендердейл расположено на северном краю, почти прилегая к лесу. Это - лучшее место для попытки пересечь лес. Путь сравнительно недолог, и достаточно красноречивые или отчаянные могут попытаться нанять проводника, чтобы пройти на южную сторону леса или обратно.

Прямо на северо-западе от леса - дамарское поселение Теллерт на Длинной Дороге. Годами Круг Летха работал, чтобы остановить вторжение дамарских и импилтурских лесорубов в западные пределы Ролинсвуда, но последователи Нентиарха ушли в Лес Летир и больше не патрулируют эту область. Люди теперь стоят перед Гниющим Человеком и его поднимающимся потоком зла.

Дун-Тарос

Некогда столица древней Империи Нарфелл, Дун-Тарос протянулся на мили сквозь сосны и трясины сердца Ролинсвуда. Из этого места правили Нентиархи (как были известны правители древнего Нарфелла), великое и ужасное царство темных твердынь и гордых зловещих владык. Дун-Тарос был брошен в финальной катастрофической войне между Роматаром и Нарфеллом, весь город затопило некое могущественное заклинание отвратительной силы. Так закончились Нентиархи и их заповедное демонами королевство.

Столетия прошли, и лес разросся по великому черному шраму в его сердце. Группа друидов и рейнджеров — Круг Летха — предприняли работу по лечению израненной земли. Их лидер вновь принял титул Нентиарха, чтобы показать, что друиды Летха правят в сердце древнего Нарфелла. В руинах Дун-Тароса новые Нентиархи построили крепость, чтобы управлять великим лесом. Черная твердыня старых демоносвященников была перерождена как замок живых деревьев, пропитанный друидской магией.

Из этого лесного замка Нентиархи правили почти шестьсот лет, предохраняя Лес Летир и Ролинсвуд от вторжения со всех сторон человеческих королевств. Руины старой столицы наводнили друидов о способности людей вредить природе, а лес, поглотивший ее черные камни, показал пример того, что можно достичь терпением и силой.

Но все когда-нибудь заканчивается. Десять лет назад Гниющий Человек, Избранный Талоны, начал собирать круг темных друидов в западных пределах Ролинсвуда. Круг Летха боролся против повышающейся силы лордов-вредителей и сдержал продвижение Гниющего Человека на запад, но два года назад Гниющий Человек создал ужасное новое оружие против Нентиарха — упадок Талоны. Он развратил горстку захваченных друидов Летха, превратив их в лордов-вредителей, служащих ему. С помощью этих миньонов он заманил в ловушку сотни волонди и инфицировал их упадком Талоны. В Середины Зимы 1371 DR он бросил свою армию отродий упадка на крепость Нентиарха и вытеснил Круг Летха из Ролинсвуда.

Дун-Тарос остается замком деревьев, но теперь они мертвы, оживленные грязным колдовством Гниющего Человека. Сотни его миньонов скрываются в руинах старой столицы Нарфелла, готовые идти и убивать по его команде. Его воины отродья упадка всего два месяца назад вырезали маленькое сообщество Дендердейл к северу от леса, и банды злых волонди изводят хутора и фермы к югу от леса. Дун-Тарос вновь стал местом смерти и безумия.

Башня Климфа

Некогда гордая твердыня, Башня Климфа лежит в руинах настолько давно, что никто уже не помнит, когда это случилось. Могущественный колдун по имени Климф построил ее почти пятьсот лет назад. Климф, как полагают, построил и Башню Деревощпиль, поскольку эти два места имеют подобную архитектуру и построены в одном и том же стиле. Тем не менее, Башня Климфа остается нетронутой в течение десятилетий, и местные жители полагают, что она проклята за некое нарушение ее легендарного строителя перед богами.

Лучшая история — или по крайней мере та, которую повторяет большинство — то, что Климф был мощным связывающим демонов, изучающим запретные искусства древнего Нарфелла. Он мечтал сковать королевство в Великой Долине при помощи демонических армий. Он построил эту твердыню как загон для своих грязных слуг и наполнил ее хранилищами магии отречения, превратив периметр здания в массивный *магический круг*. Затем он создал постоянные *врата* прямо в Абисс. К сожалению, Климф оказался неспособным управлять демоническими ордами, которые вызвал, и его извергские миньоны уничтожили его. Однако он сработал свою ловушку для демонов настолько хорошо, что изверги не смогли сбежать через единственный *портал*, ведущий к Башне Деревощпиль, и эта дверь запечатана. Множество, возможно сотни демонов все еще пойманы в павшей башне Климфа, выстроенной столетия назад.

Сегодня те немногие, кто осмеливаются приближаться к руинам, сообщают, что ее камни красны от жара и что сильный огонь потрескивает в глубине. Даже самые смелые авантюристы обходят это место стороной.

Башня Деревощпиль

По общему мнению, эту башню построил легендарный Климф. Три каменных шпилья бьют вверх из ее широкого подножия. Она бы упала годы назад, если бы не густая сеть виноградной лозы, опутывающая каждый ее дюйм. Если лоза увянет и умрет, башня упадет вместе с ней. Издалека покрытая лозой башня напоминает гигантскую трехпалую руку, возвышающуюся из Ролинсвуда.

Башня поддерживается маленькой группой друидов, являющихся потомками специального ордена стражей, созданного Нентиархом сотни лет назад. Пик северной башни имеет *портал*, ведущий прямо в сердце Башни Климф. Друиды исполняют ритуал в каждый Пир Луны, чтобы поддерживать *портал* запечатанным, предотвращая демонов, пойманных внутри, от возможности вырваться в мир. Друиды, исполняющие ритуал, уже не уверены, что легенды о демонах Башни Климф правдивы, но они придерживаются своей задачи.

Друиды Башни Деревощпиль подозрительны к незнакомцам. Они никогда не позволяют кому-либо проникать в башню, независимо от потребности, из страха открытия *портала* и выпуска демона Абисса в Великую Долину.

Башня Ночного Ястреба

Храбрые души, забирающиеся к Нарфеллскому краю Ролинсвуда на своем пути на восток и юг к более приветливым землям, в конечном счете выходят к Башне Ночного Ястреба. Городские обитатели не могут сразу распознать ее, поскольку это - фактически могучий дуб примерно 100-футовой высоты, ветви которого усеяны платформами, сделанными из крепких веревок и грубо отесанной древесины.

Башня Ночного Ястреба - дом Хенсои (NG человек мужчина друид Силвануса 12), заслуживающего - или не заслуживающего - репутацию самого дружелюбного друида Великой Долины. Другими словами, он не скрывается, едва заведет других, и при этом он не сбегает от посетителей, прежде чем они имеют возможность поговорить с ним. Хенсои любит птиц региона, и время от времени ветви Башни Ночного Ястреба походят на гигантский птичий вольтер. Местные хищники иногда отдыхают здесь.

Хенсои необщителен, но может поговорить с незнакомцами, в отличие от большинства друидов области. Под своей грубой внешностью он отзывчив. Встретившись с добрым людом, нуждающимся в его помощи, он неохотно соглашается сделать то, что в его силах, хотя не переставая ноет об этом.

Столкнувшись со злом, Хенсои посылает своих друзей-птиц высоко в небо кричать о помощи. Друиды и рейнджеры региона знают этот сигнал, и когда они видят это, они мчатся к башне, чтобы оказать помощь. Местные жители могут думать о Хенсои как о слишком свободном с незнакомцами, но он - один из них, и они не позволят причинить ему вред.

Народ Великой Долины

Жители Великой Долины - честный, трудолюбивый народ, который просто хочет, чтобы внешний мир оставил их в покое. Главным образом их желание исполняется, поскольку немногие видят причину путешествовать сюда. Если бы не Великая Дорога, соединяющая Утмер с востоком, через регион вообще не было бы движения.

Народ Великой Долины - соединение старой чондатанской, нарской, тескской и еще раньше - импилтурской крови. Клановые поселения обладают старейшими родословными земли, даже с корнями древних наров. Народ Великой Долины не особенно приглядывается к расе или этнической принадлежности — хороший сосед есть хороший сосед. Старшие семейств не всегда уживаются с импилтурскими хуторянами, продвигающимися в восточном направлении из Утмера, которые видят мили пустой земли и полагают, что могут свободно селиться там, где пожелают. Это приводит к кровопролитию, но большинство импилтурских колонистов нашло землю, не вторгающуюся во владения более ранних жителей Долины.

Народ Великой Долины одевается просто и по погоде. Они предпочитают домотканое льняное полотно летом и кожи и меха зимой. Хотя солнечный свет едва достигает подножия великих лесов, земля внизу хорошо защищена. Навес этого старого леса - одеяло зимой, тень летом и зонтик, когда приходят дожди.

Расы и культуры

Некогда Великую Долину населяли дикие эльфы, лесные эльфы, володни и, возможно, и другие расы. Немного следов их присутствия осталось на земле между лесами; с древних времен эта земля принадлежит людям. Поселенцы, убегающие от разрушения древнего Джаамдата, пришли в область более шестнадцати столетий назад - чтобы найти свой конец под сокрушительным ботинком Империи Нарфелл. Когда это царство было разрушено в его войне против Роматара, жители Великой Долины внезапно стали никем не управляемыми и независимыми. Они с тех пор избежали иностранного правления.

Народ Великой Долины - почти исключительно люди. Единственные исключения, помимо странных путешественников - немногие нелюди, обосновавшиеся в Утмере, единственном месте в регионе, к которому можно применить слово "цивилизованное". В дикой восточной части Долины, это слово - синоним слов "никчемный" и "слабый", неся подтекст потворствования и обмана. Использовать его - значит нарываться на ссору.

Хотя жители Долины в общем не любят чужеземцев, они также не особенно заботятся и друг о друге. Леса и поля усеяны крошечными анклавами изолированных кланов. Обычный язык здесь - Дамарский, наследство древнего Нарфелла, но нарское наследие в Великой Долине давно забыто. "Старые" жители Долины происходят от чондатанцев, прибывших на эту землю более тысячи лет назад, в то время как "новые" - в общем импилтурцы, обосновавшиеся в западных пределах Долины в течение нескольких сотен лет. Круг Летха - единственная объединяющая сила региона. Если бы не друидская иерархия, эти две культуры Великой Долины вцепились бы друг другу в глотку.

Жизнь и общество

За пределами портового города Утмер Долину населяет три разновидности народа: фермеры, пастухи и друиды и рейнджеры. Большинство фермеров живет под деревьями в западных частях Долины и часто имеют Импилтурское происхождение. Они выращивают зерновые культуры всех видов, но предпочитают более выносливые, типа пшеницы, и зерно, способное противостоять ветреным веснам и ранним морозам. Урожай обычно хватает и для себя, и достаточно остается для бартера с путешествующими торговцами или с соседями, в обмен на то, что они не могут вырастить или сделать сами. Большинство ферм Великой Долины - фермы одного-двух семейств.

Пастухи пасут свои стада на открытых местах центральной и восточной Долины. Их дома часто вручную сделаны из плитняка, скрепленного землей, полузарытыми в склоны, чтобы не подвергаться зимним ветрам. Эти пастухи - более "старые" жители Долины и собираются в кланы до десяти связанных семейств.

Рейнджеры и друиды патрулируют леса, не впуская незнакомцев и защищая свои любимые деревья. Они предупреждают своенравных не блуждать в тех местах, о которых они ничего не знают. Однако те, кто собирается вредить лесам, получает резкий отпор. Рейнджеры Великой Долины прибегают к своей самой большой ярости для тех глупцов, которые пытаются заготавливать древесину на их территории.

И рейнджеры, и друиды предпочитают спать под сенью Ролинсвуда или Леса Летир. В путешествии они могут провести ночь-другую под звездами, но предпочитают минимизировать время, проводимое на открытом пространстве. Эти последователи Нентиарха охотятся и собирают свое продовольствие. Они иногда предлагают фермерам продовольствие или защиту, но в общем предпочитают не беспокоить жителей Долины.

Экономика

В Великой Долине только Утмер имеет сколь-либо реальную экономику. Его лорд чеканит монеты, которые используются повсюду в городе, но редко вне его. Народ диких мест предпочитает деньгам бартер, поскольку местные жители любят говорить, что "Монеты слишком легко потерять". Утмер получает большинство своих денег как плату за швартовку от торговцев, использующих его гавань. В действительности же - это пошлина с Великой Дороги, поскольку единственный легкий способ добраться до нее от побережья - непосредственно через Утмер.

Народы диких земель производят травы, алхимические компоненты и товары из дерева - самого высокого качества. Великая Долина не имеет в пределах своих границ никаких шахт, и единственные кузницы находятся в Утмере, Безентиле и Кронте. За исключением простых железных изделий типа подков или гвоздей, жители Долины должны импортировать металлические изделия и инструменты.

Общественный порядок.

Утмер управляется старым кодексом, основанным на законах Импилтурской короны. Городская охрана уполномочена предписывать закон; нет никакой специальной городской стражи. Назначенный чиновник рассматривает большинство дел, хотя сам Лорд Утлаин осуществляет контроль над проблемами серьезных преступлений. Утмер - приют для контрабандистов, провозящих свой товар паромами в Импилтур через Восточный Предел, и Владыки тени Телфлэмма стремятся взять эту незаконную торговлю под свой контроль.

В сельской местности Великая Долина почти не имеет законов. Хотя большинство не крадет и не вредит своим соседям, они понимают, что правосудием для них станет клинок. Немногие рискуют забираться далеко от своего дома вооруженными, обычно вооружаясь четвертным посохом или дубинкой, но в более диких местах путешественники предпочитают длинные мечи или длинные луки. Бандиты и мародеры не особо распространены, но земли Великой Долины полны диких животных и монстров. Только "цивилизованная" персона может помыслить о том, чтобы ходить без оружия.

За пределами стен Утмера правосудие или быстро, или не приходит никогда. Пойманных злоумышленников наказывают на месте. Предпочитаемый метод казни состоит в том, чтобы привязать преступников высоко в ветвях дерева, где они или умирают от жажды, или съедаются животными. Нет ничего необычного в выбеленных солнцем полуразбитых скелетах, развешанных по периметру леса. Это - предупреждение тем, кто хочет нарушить мир этого леса.

Защита и военное искусство

Столетиями никто не пытался вторгаться в Великую Долину. Великая Дорога могла бы служить путем для Тэйской агрессии против более далеких стран запада, но Великая Долина в сотнях миль от Тэя, и даже у Красных Волшебников будут трудности увести армию столь далеко от дома. Даже если захватчики должны будут напасть на Долину, большинство народа позволит им спокойно идти, пока их армии придерживаются Великой Дороги. Однако любые отряды, вступившие в лес, должны будут встретиться со всей яростью Нентиарха и Круга Летха.

Трудно вообразить, почему другая нация может захотеть завоевать Великую Долину, разве что из-за некоей безумной жадности земель. Богатства земли лежат почти исключительно в пределах ее могучих лесов, и опасности, связанные с их добычей, чрезмерно высоки. Гораздо проще, безопаснее и дешевле обмениваться с местными жителями — что большинство соседей Великой Долины и делает все эти годы. Возвышение Гниющего Человека и его лордов-вредителей в черной твердыне Дун-Тароса наконец принесло реальную угрозу Великой Долине. Лорды-вредители командуют армией трэантов, володны и животных отродья упадка - рабской ордой, достаточно сильной, чтобы сокрушить все к востоку от Утмера. Только бдительность Круга Летха удерживает их под контролем, но Круг может оказаться неспособным сдерживать Талонтарских лордов-вредителей намного дольше.

Жители Долин повидали достаточно упадка, чтобы понять, какой опасности подвергаются их дома и жизни из-за падших сил северного леса. Впервые за долгое время вожаки кланов восточной Долины готовятся к войне. Охотники-нентиары передают сообщения твердыни к твердыне и от фермы к ферме. Ни одна из твердынь не может собрать более дюжины или около того членов милиции, но друиды надеются, что призыв Нентиарха к оружию соберет бойцов-мужчин и женщин из сотни таких поселений. Только непосредственная и ужасная угроза может заставить жителей Долин забыть расстояния и различия, и дикая армия Гниющего Человека представляет собой именно такую угрозу. Возглавляемые Кругом Летха, вооруженные жители Долин могут быть удивительно целеустремленными солдатами.

Религия

Граждане Утмера уважают большинство божеств Фаэрунского пантеона. Даже в этом случае, самые популярные боги здесь - те, которых почитают повсюду в Долинах: Чонти, Эльдат, Милики и Силванус (хотя вера Тира также широко распространена). Из них Эльдат получает большинство поклонения в Утмере из-за своей ассоциации с водами, кувыркающимися из леса в море. Секретный Дом Тени Владыки (недавно основанный в анонимном здании в беднейшем квартале города) - местное отделение Владык тени. Владыки тени уже начали свою стандартную тактику вербовки из самых молодых и беднейших жителей, и они пока что имеют немалый успех. Маск доволен.

Чонти, Милики и Силвануса широко почитают на остальной части территории. Народ Великой Долины понимает, что даже находясь в одиночестве они всегда окружены своими избранными божествами — богами природы. Фермеры, работающие на открытых полях, предпочитают Чонти. К Силванусу обращается большинство друидов и рейнджеров, хотя Милики занимает второе место. Ее особенно любят женщины, и когда кто-либо в Великой Долине нуждается, он сначала обращается к ее более любезной природе. Народ, живущий по Великой Реке Имфрас или около истоков Восточного Предела часто предпочитают Эльдат.

Авантюристы

Когда большинство авантюристов смотрит на карту Фаэруна, они без малейших раздумий пропускают Великую Долину. Репутация Нентиарха и его последователей известен, также как и тот факт, что леса, которые они защищают, рискованны для вторгшихся. Однако в Великой Долине есть множество возможностей для приключений: эльфийские руины, чтобы исследовать их, бушующие монстры, которых следует победить, и терроризируемые общины, которые надо спасти. Но героям, прибывающим сюда, в конечном счете приходится иметь дело с Кругом Летха. Если они неосторожны в том, где они ходят и как отвечают на вызовы, они могут иметь проблемы со стражами Долины, и возможно - смертельные.

Авантюристы, проходящие через эту область, найдут немного мест, где можно как-то разместиться. Быстрое путешествие пешком требует по крайней мере от пятнадцати до двадцати дней пути по Великой Дороге от Утмера до Кронта, в зависимости от погоды. За все это путешествие он найдет гостиницы или приветливые сельские дома не более чем на три-четыре ночи. Редко кто-либо принимает незнакомцев. Не имеет значения, что они - благородные герои в поисках освобождения Фаэруна от его самых страшных кошмаров. Они должны будут заработать доверие и дружбу жителей Долин, и это займет не один день.

Политика и власть

Великая Долина - политическое небытие. Ее границы определены ее соседями и волей Круга Летха, защищающего леса. Нет никакого национального правительства, да и народ держится этого пути. Двое, если захотят, смогут утверждать, что управляют Великой Долиной - Лорд Утлаин из Утмера и Нентиарх.

У Утлаина достаточно проблем с управлением его маленьким городом, особенно теперь, когда в город пришли Владыки тени. Даже если он попытается расширить свое влияние за пределы города, народ открытых земель просто посмеется над ним. Некоторые из советников Утлаина развлекаются планами порабощения остальной части долины при помощи военной мощи, но Лорд Утмера не хочет агрессии. Он знает, что хуторяне и фермеры обратятся к Нентиарху, и земля взорвется гражданской войной. Даже если Лорд Утлаин и много амбиций в отношении Утмера — и, шире, остальной части Великой Долины — у него нет никакого желания наводнить леса кровью.

Нентиарх уже лидирует у всех, о ком он заботится прайть через Круг Летха, и не препятствует желаниям стать королем друидов. Он уже на значащем пути и счастлив избежать политиканства и головной боли, приходящих с откровенным правлением.

История Великой Долины

Великая Долина была в большинстве своем безмятежными землями, выпавшими из-под контроля древнего Нарфелла. Однако недавние события заставили народ Великой Долины задаться вопросом, не исчерпалась ли наконец их длинная полоса удачи.

- 970 Нентиарх Тарос строит свою столицу в Дун-Таросе и выковывает Корону Нарфелла. Он начинает кампанию по завоеванию различных мелких царств наров и объединению их под своим правлением.
- 946 Армии Нентиарха уничтожают Шандолар, столицу Ашаната; все королевства наров теперь объединены.
- 900 Ромвиранцы основывают царство Роматар со столицей в Зимней Твердыне.
- 160 *Год Каменного Гиганта*: Нарфелл и Роматар уничтожают друг друга. Разрушены Дун-Тарос и Вал-Муртаг.
- 543 *Год Лиры*: Лордом Утмером из Дилпура основан Утмер.
- 722 *Год Последней Охоты*: Великий Друид Летха принимает титул Нентиарха и строит новый друидский замок среди заросших руин Дун-Тароса.
- 888 *Год Двенадцати Зубов*: Колдун Климф возводит построенную демоном башню, носящую его имя.
- 890 *Год Горящего Дерева*: Климф строит Башню Деревощипиль. Вскоре после этого он убит демонами в своей твердыне.
- 1095 *Год Рассветного Танца*: Военный капитан Имфрас объединяет главные города Восточного Предела в новую нацию Импилтур.
- 1244 *Год Неповинующейся Твердыни*: Лорд Элфрас из Импилтура строит замок около Великого Кургана; замок вскоре после этого загадочно покинут, и о нем больше ничего не слышно.
- 1338 *Год Странника*: В Безентиле около старых каменных маркеров построена гостиница Ветроудующий Козел. Последовавший народ основывает на этом участке маленький городок.

- 1359 *Год Змеи*: Сзасс Тэм позволяет Орде Туйган пройти через Тэй и напасть на Рашемен. Тысячи беженцев пересекают Озеро Ашейн. Некоторые из более определенных обращают свой взор к Утмеру и селятся по Великой Дороге. В наши дни народ Великой Долины называет этот народ "вновь прибывшие".
- 1362 *Год Хелма*: В Ролинсвуде появляется Гниющий Человек.
- 1364 *Год Волны*: Бог Утлаин унаследует положение от своего отца, Лорда Утраина. Старший лорд убит при несчастном случае на охоте, в котором первоначально обвинили рейнджеров Леса Летир. Группа авантюристов выслеживает реальных убийц, слуг Владык тени, надевавшихся дестабилизировать Утмер.
- 1368 *Год Знамени*: странная чума несетя через Лес Летир, уничтожая умы многих трэантов и превращая их в простые деревья.
- 1370 *Год Пивной Кружки*: Партия приключенцев входит в башню Климфа с целью уничтожить ее демонов. От них больше нет известий.
- 1371 *Год Бесструнной Арфы*: Армия Гниющего Человека занимает Дун-Тарос, отправив Нентиарха в изгнание в Йешелмаар.
- 1372 *Год Дикой Магии*: Текущий год. Талонтарские лорды-вредители начинают собирать армию отродий упадка, чтобы сокрушить Круг Летха и снести Великую Долину.

Правительство

Правительство Утмера - наследственная монархия. Первым правителем города был его основатель Лорд Утмер, богатый Дилпурский морской капитан, веривший, что обнаружил совершенные врата к восточному Фаэруну. Он начал строительство Великой Дороги по центру Великой Долины, и оно было завершено в течение господства его внука.

Печально, но планы Лорда Утмера превращения его города в жемчужину Восточного Предела никогда не осуществились. Каждый из последующих лордов пытался вдохнуть жизнь в эту мечту, но ни один не добился больших успехов. Частично это произошло потому, что остальное страны действительно не хотят, чтобы это случилось, но главным образом потому, что главный конкурент Утмера в качестве ворот на восток - Телфлэм, город, печально известный размещающимися там Владыками тени.

Сама великая Долина не имеет никакого правительства. Ближайшие земли за пределами Утмера управляются Нентиархом, лидером Круга Летха. Нентиарх заработал это положение, став самым мощным и уважаемым друидом региона. Он планирует удерживать это почетное место, пока другой друид не превзойдет, не свергнет или не умертвит его.

На открытых землях Долины политика - или что-то типа того - работает примерно так: Нентиарх сообщает друидам, что делать; друиды уведомляют клановые владения и лидеров ферм, и эти индивидуумы управляют своими землями по своему усмотрению. Лидер маленького клана - вряд ли диктатор или тиран; он может быть королем своих владений, но править с согласия тех, с кем живет. Рейнджеры-нентиары или друиды Летха часто служат беспристрастными арбитрами, когда руководители соседних кланов не могут добиться соглашения в общих вопросах.

Враги

Несмотря на недостаток у Великой Долины традиционных богатств и того факта, что это главным образом - неовозделанная дикая местность, множество фракций питает нехорошие намерения к жителям Долины и их защитникам-друидам.

Ку'энкеста

Ку'энкеста - члены одного из сильнейших племен Нарфелла. Стремясь к грабежу и резне, они начали за эти годы атаку за атакой против своих родственников, и каждый раз они были сокрушены объединенной мощью других племен. Недавно, они решили сменить цели и направить свой взгляд на Великую Долину.

Под руководством военного лидера Хеары (СЕ человек женщина.варвар 11/ жулик 2), Ку'энкеста медленно сосредоточились для войны. Их деятельность не прошла незамеченной для племени Даг Ност, живущего на южных равнинах Нарфелла. Не Даг Ност - цель надвигающегося набега Ку'энкеста, а народ Великой Долины. Военный лидер Хеара планирует ударить прямо на юг, срезав по самой узкой части Ролинсвуда, чтобы появиться на открытой земле около Безентила.

На этом диком пути Ку'энкесту сдерживают армии отродья упадка Гниющего Человека. Хеара и ее воины немного знают о Талонтарских лордах-вредителях, поскольку племенной народ обычно не бывает на юге. Точно так же лорды-вредители не уделяют большого внимания варварам равнин к северу от Ролинсвуда. Вероятнее всего, лорд-вредители встретят вторжение Ку'энкесты своей собственной армией — если Гниющий Человек не захочет остаться в стороне и позволить Ку'энкесте пройти через свой лес или, еще хуже - заключит союз с кровожадными варварами.

Демоны древних времен

Правители древнего Нарфелла сковали свою империю не государственной деятельностью и дипломатическими навыками, а договорами с демонами, согласившимися служить им. Несмотря на силу своих грязных союзников, правители Нарфелла плохо кончили. Пока они гибли, многие из их демонических слуг исчезли в глубочайших, темнейших частях леса. Некоторые из извергов скрывались в течение столетий, ожидая нового возвышения великого Нарфелла.

Но многие из существ оказались неспособными пробудиться от своей дремоты. Под Ролинсвудом и темными частями Леса Летир эти древние демоны все еще лежат захороненными, несмотря на прошедшие пятнадцать столетий.

Время от времени некоторый любопытный охотник за благосостоянием рыщет по старым руинам, выискивая сокровища, и тревожит спящего демона. Нентиарх знает о потенциальной проблеме, но он предпочитает не рисковать пробуждать существа. Некоторые из падших сил, спящих под лесами, настолько сильны и злы, что даже сам Нентиарх не надеется заключить их снова.

Охотники-нентиары следят за такими местами, чтобы гарантировать, что никакие незнакомцы не доберутся до них, но их ожесточенное соревнование с Талонтарскими лордами-вредителями и надвигающимся набегом Ку'энкесты затрудняет

постоянную бдительность. Пока Круг Летха держит все в своих руках, захватчикам, вероятно, позволят обнаружить и освободить несколько демонов.

Города и места

Великая Долина может похвастаться лишь одним городом приметного размера - Утмером. Каждое из остальных поселений - крошечные твердины или хутора, обычно размещающие человек двадцать. Большинство этих крошечных общин находится по Великой Дороге, включая Безентил и Кронт - единственные из поселений, которые могут называться городками. Для большинства народа Великой Долины эти городки - необходимое зло, хотя бы потому, что их присутствие на дороге удерживает незнакомцев от блуждания в лесу.

Безентил (деревенька)

Безентил - единственное реальное сообщество между западным и восточным концом Великой Дороги, и единственный городок, достойный упоминания, по крайней мере на сотню миль в любом направлении. Это ряд из десяти камней высотой с дварфа, разделенных вдоль дороги 10-футовыми интервалами. Этот участок используется как место встречи в течение невыразимого множества лет, но само поселение достаточно молодо. Еще сорок лет назад здесь не было никаких домов, и никто не жил в пределах дюжины миль от этого места.

Едиственная индустрия Безентила - торговля с народом, проходящим по Дороге. Караваны обычно используют это место для встреч на дороге. Местные жители выпускают сделанные или выращенные здесь же товары типа мелких деревянных изделий, редких трав, продуктов, шкур и кожаных товаров, в обмен на изготовленные изделия типа инструментов и оружия. Народ Великой Долины - замечательные лесники и фермеры, но они испытывают недостаток навыков добычи и обработки металлов.

Маркеры

Каменные маркеры вдоль Дороге почти круглый год излучают вялую ауру магии призывания. В момент весеннего и осеннего равноденствий мощные заклинания, которыми они наполнены, внезапно просыпаются к жизни. Любой, кто движется по дороге в это время и последовательно касается всех десяти маркеров, немедленно транспортируется со своими принадлежностями к идентичному набору маркеров в отдаленном Кара-Туре.

Великая Дорога была некогда главным маршрутом для перевозок между Фаэруном и странами востока, но это было давно, когда эльфы были единственными гуманоидами, жившими в Великой Долине. Единственное свидетельство того, что эльфы когда-либо были здесь - горстка древних руин, рассеянных по всей территории, и эти маркеры на дороге.

Круг Летха тщательно охраняет эту тайну. Если бы выплыла наружу истинная природа маркеров, Великая Дорога вновь стала бы главной артерией движения между Кара-Туром и остальной частью Фаэруна. Друиды лелеют свое одиночество, они постараются гарантировать, что оно не будет нарушаться двадцать раз торговыми караванами. Торговцы, конечно, дорого заплатили бы за такую информацию. Такой таинственный, но полезный *портал* открыл бы новую торговлю с востоком, избегая опасностей Бескрайней Пустоши.

Главные бизнесы

Лишь горстка бизнесов процветает в Безентиле. Их владельцы - самый дружелюбный и наименее предубежденный народ к востоку от Утмера.

Самое большое здание - Торговый Пост Стрика, общий склад, управляемый Арбихандо Стриком (LE мужчина человек обыватель 6) и его женой Дженнией (LN женщина человек обыватель 3). Путешественники могут купить и продать большинство мирских изделий стоимостью от 25 gr и менее, хотя цены Стрика вдвое выше нормальных. Это буквально единственный магазин на сотни миль вокруг, и он это знает. Мимор Катан (NG человек мужчина обыватель 4) и его семейство управляет Ветродующим Козлом, маленькой гостиницей и постоялым двором. Комнаты Катана мягко характеризуются как "крестьянские", но у него есть полдюжины доступных по разумной цене, и в зимнюю ночь комната с земляным полом и очагом намного удобнее, чем одеяло на холодном склоне. Кухня Катана обеспечивает прекрасную пищу и превосходное пиво собственного производства, но специальность дома - драгоценный ликер, известный как золотелист.

В прошлом году недалеко от Ветродующего Козла открылась конюшня. Утомленные путешественники могут оставить здесь своих верховых животных, и за ними будут ухаживать и кормить за нескольких серебряных. Кассилла Фен (NG человек женщина эксперт 7), владелец - также квалифицированный каретник, способный к восстановлению любых, кроме самых поврежденных фургонов. Это удача для проходящих мимо караванов, потому что цены ее разумны.

Безентил (деревенька): Обычный; AL LN; 100 gr предел; Активы 620 gr; Население 124; Изолированная (люди 96%, полуэльфы 3%, эльфы 1%).

Фигуры у власти: Кассантра Муфдан, LN человек женщина аристократ 6 (глава совета деревни). *Важные персонажи:* Шериф Траг Финстек, N человек мужчина воин 9 (единственный постоянно насаждающий законы в городке); Кассалла Фен, NG человек женщина эксперт 7 (владелец городской конюшни); Арбихандо Стрик, LE человек мужчина обыватель 6 (владелец единственного склада).

Милиция: воин 6, воин 5, воин 4 (2), воин 3 (2); *Другие персонажи:* клерик 4; друид 4; боец 4, боец 3, боец 2 (2), боец 1 (3); рейнджер 9, рейнджер 4, рейнджер 3, рейнджер 1 (3); жулик 5; волшебник 7; адепт 5, адепт 2; аристократ 4, аристократ 3, аристократ 1 (2); эксперт 7, эксперт 5, эксперт 3 (3), эксперт 2 (2), эксперт 1 (3); воин 2 (2), воин 1 (7); обыватель 6, обыватель 5, обыватель 4, обыватель 3 (3), обыватель 2 (7), обыватель 1 (62).

Дендердейл (руины)

На северном отрезке Ролинсвуда, чуть к северу и к западу от Безентила, лежат руины маленького сообщества Дендердейл. Его жители прежде торговали с племенами наров, склонными вести дела с посторонними, и поддерживали осторожное перемирие с остальными. Но два месяца назад в холодную ночь раннего Марпенота три могучих лорда-вредителя привели компанию воинов-володни отродья упадка из окружающих лесов и снесли деревню. Из четырехсот человек поселения лишь несколькими дюжинам удалось уцелеть. Перешептываются, что многие из убитых были возвращены к жизни как нежить в армии Гниющего Человека.

Холм Эврелтеда

Приблизительно в четырех днях пути к востоку от Утмера и в полудне прогулки от Великой Дороги стоит фермерское хозяйство Эврелтеда Нортота (LG человек мужчина боец 2/ эксперт 3). Эврелтед, его жена, их четыре сына, его брат и семейство его брата живут здесь крошечным поселением из одиннадцати человек, защитившись милями лощин от своих ближайших соседей. Такие фермерские хозяйства разбросаны, словно зерно из пригоршни сеятеля, по широкому пространству Долины. В отличие от более населенных областей, где большинство пахотной земли принадлежит кому-либо, Великая Долина имеет широкие пространства невостребованной земли, которую может взять любой, пока желает выносить ожесточенную погоду, опасных монстров и одиночество.

Эврелтед - тощий, неприязненный человек лет сорока, за десятилетия стойко отполировавший искусство обработки своей земли и свое благосостояние. Он и его семейство принимают путешественников, не возражающих спать в подвале из плитняка в склоне холма в сотне ярдов от дома фермеров. Размещение может быть скромным, но жена Эврелтеда Калина (LG человек женщина обыватель 3) подает самый сердечный ужин на сотни миль.

Кронт (деревенька)

Кронт - крошечная застава, где Великая Дорога встречается с Холодной Дорогой и дорогой к Таммару. Это самый оживленный перекресток региона, и большинство жителей Долин по этой причине его отвергает, считая, что он принадлежит скорее Теску. Теск, Рашемен и Нарфелл, тем не менее, отказываются провозгласить это место своим, так что это по умолчанию часть Великой Долины.

Кронт - нейтральная торговая земля для окружающих стран. Торговцы, регулярно проходящие через него, ценят недостаток политики, тем более что это не выливается в прямые налоги или пошлины. Народ Кронта живет, торгуя товарами и услугами с путешественниками. Кронт концентрируется на обеспечении услуг торговцам, но это также и ключевой пункт для народа с сотен миль вокруг, чтобы купить инструменты и другие предметы, которые они не могут сделать сами. Многие торговцы, изначально считающие Кронт просто местом отдыха на пути, решают, что это также прекрасное место для торговли. В частности, рыбаки приходят сюда каждый день, чтобы распродать свой улов из Озера Ашейн, обеспечивая свежую рыбу для остающихся в Кронте и сушеное мясо, которое они могут взять в дорогу.

Кронт (деревенька): Обычный; AL N; 100 гр предел; Активы 1,335 гр; Население 267; Изолированный (люди 96%, полуэльфы 3%, эльфы 1%).

Фигуры у власти: Лорд Чинилвур, N человек мужчина аристократ 8 (потомок импилтурских дворян, получивший титул по прилегающим землям и богатейший человек в Кронте).

Важные персонажи: Дургентан Паландер, NG мужчина человек рейнджер 11 (лидер местных рейнджеров); Ксандер Капстал, NG мужчина человек воин 5 (капитан милиции).

Городская охрана: воин 4, воин 2 (3), воин 1 (7); *Милиция:* воин 6, воин 5 (2), воин 4 (7), воин 3 (3); *Другие персонажи:* варвар 3; бард 2; клерик 5, клерик 2; друид 9, друид 6, друид 3; боец 3, боец 1; рейнджер 7, рейнджер 5, рейнджер 4, рейнджер 3, рейнджер 2, рейнджер 1 (2); жулик 5, жулик 1; колдун 3; волшебник 4; аристократ 6, аристократ 2 (2), аристократ 1 (2); эксперт 7, эксперт 6, эксперт 5, эксперт 4 (4), эксперт 3 (6), эксперт 2 (9), эксперт 1 (16); воин 3 (2), воин 2 (5), воин 1 (11); обыватель 6 (2), обыватель 5 (2), обыватель 4 (3), обыватель 3 (8), обыватель 2 (22), обыватель 1 (133).

Мавалгард (хутор)

Дом к Клана Мавал, крепкого семейства жестких фермеров и пастухов, Мавалгард типичен среди дюжины или около того клановых твердынь в центральном и восточном пределах Великой Долины. Отчаянно независимые и упорно самостоятельные, Мавалы прибыли на эту землю из Импилтура почти две сотни лет назад, решив создать свою жизнь посреди бесплодной дикой местности. Сегодня твердыня - дом расширившегося семейства почти в пятьдесят душ под правлением Ангедера Мавала (CG человек мужчина боец 4/аристократ 3), несдержанного старого скряги, который гораздо более позволяет себе, чем знает.

Мавалгард - грубое укрепление башней из плитняка и ветхим деревянным палисадом. Он окружен несколькими домиками из плитняка, глубоко и уютно закопанными в крутые склоны, чтобы избежать жестоких зимних ветров. Мавалы поддерживают дружественные отношения с несколькими другими хуторами в пределах дня пути или около того, и народ из этих укреплений собирается три-четыре раза в год, чтобы выпить, торговать, решать вопросы правосудия и заключать браки.

Меттлдейл ("Долина Выдержки") и Долина Горлышка Копья ("Спирсмоус")

По южной границе Леса Летир лежат два маленьких поселения, которые либо являются частью Великой Долины, либо Теска, либо никого вообще - в зависимости от того, кого Вам случится спросить. Долина Горлышка Копья лежит немногим более чем в пятидесяти милях к северу от Фсанта в узкой долине, простирающейся еще двадцать или около того миль в лес. Лорд Абраэр Теллблейд (CG человек мужчина боец 8), бывший авантюрист, наблюдает за сонной деревней их твердыни, очищенной им и его копманьонами от вампиров несколько лет назад. Его народ рассматривает себя жителями Долин, но Лорд Абраэр получил предписание управлять землей от правящего совета Фсанта. Это не беспокоит местных жителей, которые знают, что Абраэр спас их от смерти или чего-либо худшего, уничтожив лорда-вампира твердыни.

Меттлдейл находится в большей долине прямо к северу и востоку от Долины Горлышка Копья. Несколько маленьких деревень усеивают эту плодородную долину, управляемые высокомерным лордом - волшебником по имени Востор (NE мужчина ведьминское отродье волшебник 11). Долина традиционно управлялась самым мощным волшебником местности, и Востор — блуждающий нарушитель спокойствия и грабитель могил — сбросил предыдущего правителя два года назад после изучения традиций. Зверская банда бандитов и головорезов поддерживает ведьминское отродье, служа его "констеблями" и "сборщиками налогов". Народ Меттлдейла слишком запуган, чтобы выступить самим против волшебного владыки, но отчаянно желают сбросить хищного Востора.

Утмер (маленький город)

Построенный там, где Поток Долины впадает в Восточный Предел, Утмер - вероятно, самое большое поселение Великой Долины. Река мелка и несудоходна, но каменный волнорез защищает маленькую, но шумную гавань. Конечно, народ диких мест не рассматривает "большой город" как часть своей домашней земли. Точно так же постоянные жители Утмера не особенно интересуются остальной частью страны. Как говорят в народе Великой Долины "Далек путь от Утмера до Кронта".

Большинство жителей Утмера происходит из Импилтура, Дамары и Теска. В течение столетий различные Импилтурские лорды управляли городом — некоторые - изгнанники, сбежавшие от суда, другие - участники общественной кампании, мечтавшие о приручении дикой местности востока и несение Импилтурского закона и культуры отсталым Жителям Долин. Хотя Утмер номинально независим от Импилтура, лордство города остается Импилтурским титулом.

Как и можно ожидать, интересы Утмера не всегда совпадают с таковыми остальной части Великой Долины. Текущий правитель, Лорд Утлаин (NG человек мужчина аристократ 12), надеется увидеть, как его маленький город станет главным центром торговли региона, но друиды и рейнджеры, живущие по Великой Дороге, спутывают его усилия. Круг Летха не марается об хуторян, живущих на пустых землях открытой долины, но предприниматели, надеющиеся урвать меха, древесину и другие богатства лесов, встречают препятствия со стороны друидов - все, кроме наименее навязчивых.

Дворец Лорда

Лорд Утлаин живет в сером каменном дворце над гаванью. Он поддерживает свою силу десятилетиями союза своего семейства с группой из семи каменных гигантов. Эти массивные существа - мускулы Утлаина в маленьком городе, и они дополняют и укрепляют городскую охрану.

Каменные гиганты поклонялись присягой верности семейству Утлаина - обязанности, которую они воспринимают всерьез. Им дают хорошую компенсацию за их усилия, и фактически они живут на первом этаже Дворца Лорда. Почти все на этом уровне построено для использования и людьми, и каменными гигантами. Потолки имеют высоту в 20 футов, но балконы с перилами идут по каждой комнате в этажа, поднимая стоящих на них на уровень глаз гигантов.

Известные бизнесы

Город может похвастаться множеством превосходных гостиниц, главным образом угождающих мореплавателям, желающим для разнообразия провести ночь на твердой земле. На вершине пирамиды стоит Чердак Капитана, предлагающая роскошное размещение. Его цены (примерно втрое от нормального) гарантируют, что останавливается там лишь "надлежащий" класс. Только капитаны самых больших и самых успешных кораблей могут позволить себе это.

На дне бочки - легендарная забегаловка, известная как Кровавый Крюк. Это захудалая дыра наливает крепкое спиртное жесткому народу, и к концу ночи девицы-посудомойки часто вытирают швабрами так же много пролитой крови, сколько и пива. Тем не менее, это - место для авантюристов, ищущих действий.

Главные храмы

Большинство главных добрых и нейтральных божеств представлены в Утмере. Зал Блистающего Правосудия - большой, укрепленный храм Тира под руководством Высокого Мастера Справедливости Блостина Марска (LG человек мужчина клерик Тира 10). Скрытый Дом Тени Владыки, храм, посвященный Маску, скрывается в наихудшей части города. Владыки тени Телфлэмма уважают Маска, и по мере внедрения их в все глубже и глубже в торговлю близлежащих городов они несут с собой поклонение своему низкому божеству. Владыки тени получили безопасную опорную точку в Утмере и намереваются привести весь город под свой темный доминион.

Утмер (маленький город): Обычный/нестандартный; AL NG/CE; 15,000 gp предел; Активы 6,615,000 gp; Население 8,820; смешанное (люди 82%, полуэльфы 7%, эльфы 4%, халфлинги 3%, дварфы 2%, гномы 1%, полуорки 1%).

Фигуры у власти: Лорд Утлаин, NG мужчина человек аристократ 12 (правитель города); Мастер Тинтел Фарпаден, CN мужчина халфлинг жулик 11 (местный лидер Владык тени).

Важные персонажи: Капитан Енда Квеллингантер, NG женщина огненный дженази боец 13 (капитан охраны).

Городская охрана: воин 11, боец 9, воин 9, воин 8, боец 7, паладин 7, воин 5 (2), воин 4 (6), боец 3 (3), воин 3 (8), боец 2 (4), воин 2 (38), боец 1 (6), воин 1 (142); *Милиция:* воин 5, воин 4 (2), воин 3 (8), обыватель 3 (2), воин 2 (37), обыватель 2 (7), воин 1 (102), обыватель 1 (91); *Другие персонажи:* варвар 10, варвар 8, варвар 6, варвар 5, варвар 4 (2), варвар 3 (3), варвар 2 (5), варвар 1 (15); бард 8, бард 7, бард 5 (2), бард 4 (2), бард 3 (2), бард 2 (4), бард 1 (10); клерик 11, клерик 7, клерик 6, клерик 5, клерик 4 (3), клерик 3 (3), клерик 2 (4), клерик 1; друид 9, друид 8, друид 6, друид 5, друид 4 (2), друид 3 (4), друид 2 (6), друид 1 (14); боец 7, боец 6, боец 5 (2), боец 4, боец 3, боец 2 (2), боец 1 (8); монах 9, монах 8, монах 6, монах 5 (2), колдун 4 (2), колдун 3 (4), колдун 2 (5), колдун 1 (15); волшебник 11, волшебник 7 (2), волшебник 6, волшебник 5, волшебник 4 (2), волшебник 3 (2), волшебник 2 (9), волшебник 1 (14); адепт 11, адепт 9, адепт 6, адепт 5, адепт 4 (2), адепт 3 (4), адепт 2 (7), адепт 1 (29); аристократ 8,? (3), аристократ 4 (2), аристократ 3 (3), аристократ 2 (7), аристократ 1 (39); эксперт 11, эксперт 9, эксперт 6, эксперт 5 (2), эксперт 4 (3), эксперт 3 (7), эксперт 2 (21), эксперт 1 (231); воин 7, воин 5 (2), воин 4 (2), воин 3 (5), воин 2 (14), воин 1 (59); обыватель 15, обыватель 10, обыватель 7 (2), обыватель 5 (3), обыватель 4 (3), обыватель 3 (34), обыватель 2 (166), обыватель 1 (7,414).

Герои и монстры

Большинство персонажей из Великой Долины - люди, лесные эльфы, полуэльфы или володни. Авантюристы - чаще всего друиды или рейнджеры.

Володни, выносливый сосновый народ северных лесов, описаны в Главе 1: Расы Востока. Глава 2: Престиж-классы описывает престиж-классы охотника-нентиара, связывающего демонов нара и Талонтарского лорда-вредителя. Хотя связывающий демонов редко бывает (если вообще бывает) героической фигурой, а лорд-вредитель - всегда наихудший злодей, эти классы полезны при проектировании злодеев-NPC.

Новые монстры из Главы 6: Монстры Востока, обычные для Великой Долины - отродье упадка (часто треанты или володни), зомби жужу, падшие тролли, мур-жагулы (тролли-демоны) и володни. Кровные (обычно орки или огры) и воины страха не в диковину у Ашаната, ограничивающего Великую Долину с юго-востока. Некоторые из этих существ остались от последних войн между Теском и Тэем. Другие блуждали по побережью или были выпущены раньше в этом направлении в качестве разведчиков.

Глава 10: Рашемен

Иностранцы видят в Рашемене таинственную, магическую землю с резкими зимами, управляемую ведьмами под масками и населенную берсерками. Далекая от южного климата и теплых океанов, это - пустошь промерзших равнин и заснеженных гор, где человек может внезапно замерзнуть до смерти даже в середине лета. Такие разговоры - преувеличение, хотя и основывающиеся на правде. Многие на Фаэруне обязаны своей безопасностью Рашемену, поскольку эта маленькая нация сдержала множество армий и вновь и вновь принимала на себя магию Тэя, спасая других соседей Тэя от внимания Красных Волшебников.

Краткий географический обзор

Рашемен примерно такого же размера, как Кормир, простираясь приблизительно на 330 миль от своей южной границы на Озере Мулсантир до северных пределов в Горах Ледяного Края, и 270 миль от Озера Ашейн, его западной границы, до изгибающейся восточной границы, заканчивающейся в юго-восточных отрогах Ледяного Края. Горы Восхода и два маленьких, но густых леса отделяют нижнюю треть Рашемена от остальной части страны, и большинство его граждан населяет эту меньшую часть. Хотя их размеры сопоставимы, резкий климат Рашемена и его отдаленное местоположение подразумевает, что его население - менее чем половина такового Кормира.

Нижняя треть Рашемена - прохладная, холмистая земля сосновых лесов и поросших вереском низин. Земля поднимается на восток, быстро становясь весьма бурной с приближением к Горам Восхода. Самые северные пределы гряды Восхода ниже и более снежные, чем южная часть, ограничивающая Тэй, и с этих влажных пиков неисчислимые реки и потоки текут на запад, к Озеру Ашейн. Эпохи назад эту землю травмировали ледники, высекая глубокие U-образные каньоны в горах и заманивая за собой в ловушку сотни крошечных озер.

Северная Страна, верхние две трети Рашемена, является главным образом холодной, продуваемой ветрами равниной с растительностью лишь из выносливой травы и кустов. Более южные пределы этой области состоят из заостренных скалистых хребтов с крутыми ущельями, покрытыми густыми сосновыми лесами, но пейзаж сглаживается с движением на север шагов, становясь обширной холодной степью, нарушаемой лишь через сотню миль предгорьями Ледяного Края, возвышающимися над равниной. Северная Страна лежит на 3,000 футов выше уровня моря, так что эта высота вносит свой вклад в резкие зимы Рашемена.

На западной стороне Рашемена - истинное внутреннее море, Великие Озера Ашейн и Мулсантир. При протяжении на 500 миль в длину и ширине более восьмидесяти миль в их самой широкой точке, эти озера занимают глубокие долины трещины между высокими плато Ашаната, Тэя и Северной Страны. Реки с окружающих возвышений стекают в эти озера, не имеющие никакого поверхностного выхода. Однако они пресноводны, а не солены, что говорит о том, что одно или оба они связаны с морями или подземными реками Подземья.

Магия ваяла географию Рашемена так же, как ветер и погода. Давно пойманный между враждующими нациями Нарфелл и Роматар, Рашемен - место древнего колдовства и мощных духов (называемых телторами), привязанных к особенностям земли. Духи охраняют леса, горы и водные пути от осквернителей — в некоторых местах каждый камень и молодое дерево имеет своего собственного стража. Местный народ уважает духов и заботится о том, чтобы не оскорбить их, ведь они, как считают, наказывают тех, кто черствы к ним, и годами несут свое недовольство общинами.

В дополнение к своим родным духам, Рашемен имеет много старых мест сражений между мертвыми враждующими нациями, и время от времени бездействующие заклинания пробуждаются, раскачивая землю землетрясениями, странными штормами и диковинными монстрами. К счастью, большинство этих полей битвы находится в северных, менее населенных пределах страны. Ледяные озера и реки, формирующие западную границу Рашемена, достаточны для сдерживания случайных агрессоров, и ярость его родных сыновей и дочерей отбрасывает всех нападающих, кроме ваяемых целеустремленных. Народ Рашемена любит свой дом, несмотря на его опасности, и предпочитает держать его незапятнанным следами неосведомленных посетителей.

Главные географические особенности

Озеро Ашейн - самая длинная естественная черта, определяющая границы Рашемена. Холодное, как лед, и населенный водными духами и и водными монстрами, оно - основа жизни множества рыбацких деревень. Паромы пересекают его в Мулсантире, где Золотой Путь упирается в озеро. Ашейн покрывается льдом каждую зиму, особенно в более узких частях, и караваны тогда пересекают его по льду.

Озеро Мулсантир - бурное водное тело, формирующее часть границы с Тэем. В прошлые годы Красные Волшебники выпускали в озеро враждебных магических полукровок, но для таких штук столь же вероятно обратиться на юг против своих создателей, как и на север, так что эта практика прекратилась. Тем не менее, некоторые из этих хитрых существ выжили, и их обвиняют всякий раз, когда на этом озере исчезают лодки. Мулсантир соединяется с Озером Ашейн широким проходом, упоминаемым как Река Мулсантир.

Южная граница Рашемена продолжается на восток от Озера Мулсантир по Ущелью Горос до Гор Восхода. Злые гуманоиды и естественные хищники делают жизнь здесь опасной для путешественников и разведчиков. Граница бежит на север мимо руин Цитадели Рашемар, населенных падшими существами и управляемых мощной колдуном-ведьмой, затем на север и северо-восток по краю Бескрайней Пустоши, пока не достигает Гор Ледяного Края. Морозные гиганты, морозные черви, таэры и белые драконы живут на Ледяном Краю, но эти существа ненавидят сравнительную теплоту равнин и редко могут быть замечены там. Южный край Ледяного Края формирует северную границу страны до Порогов Эреч, стекающих в Озеро Ашейн.

Самые интересные из особенностей Рашемена ограничены его южной частью. Восточная сторона Озера Ашейн - колыбель Эшенвуда, дикого леса, населенного голодными монстрами. К востоку от Эшенвуда - Бегущие Скалы, подножие Гор Восхода, которые, как предполагают, имеют мистические силы и связь с Подземьем. Урлингвуд на севере управляется Ведьмами и запрещен для всех остальных под страхом смерти. В середине южных равнин лежит Озеро Тирулаг, питаемое реками, текущими из лесов, и населенное "ледяным драконом".

Эшенвуд

Этот древний лес - прежде всего эш, осина, ель и сосна. Могущественные духи живут в камнях и деревьях, способные передать великую мудрость слушателям или ужасно отомстить тем, кто нарушает границы. По древней традиции Эшенвуд остается безлюдным - и как предосторожность против гнева духов, и как обещание сохранить его как самую священную и древнюю часть Рашемена.

Хотя никакие рашеми не живут здесь постоянно, некоторые приходят сюда на короткое время, чтобы охотиться или выполнить некое задание. Эти посещения всегда начинаются молитвой и маленькими подарками для духов, чтобы гарантировать их покровительство. Типичное подношение - фляга чистой воды, горстка плодородной земли из сада или фермы, и пища, состоящая из нескольких видов продовольствия, применимого для существ леса. Пища сжигается на дымном огне в середине круга камней, чтобы запах ее достиг духов.

Предметы охоты - обычно некий образцовый вид животного (типа оленя), хотя опасные ужасные животные - также обычная добыча. Всякий раз, когда охота успешна, охотники делают подношения так, чтобы дух существа стал телтором (см. Главу 6: Монстры Востока) или по крайней мере стал искать мести против охотников.

В дополнение к мирским существам и духам, лес населяют жестокие монстры, типа ведьм-аннис, эттеркапов, совиных медведей, стирджей и троллей. Некоторые из этих существ очень стары и хитры и выросли до необычных размеров. Легенда рашеми рассказывает о Рогокогте Сером, совином медведе размером больше, чем большинство гигантов, и более чем столетнего возраста, и Дар-Гуране, падшем тролле, который может за один раз откусить человеку голову.

Не все необычные жители Эшенвуда настолько опасны. Щетинобород, *пробужденный* ужасный боров с заплатками ярко-красных волос, слушает телторов и наблюдает за рашеми, потерявшимися в лесу. Штормовой Ветер (NG треант 20 HD) - огромный и древний треант, спящий десятилетиями, но пробуждающийся, чтобы говорить с Ведьмами, когда они нуждаются в его совете. Штормовой Ветер настолько велик, что его путают с Древесным Человеком, легендарным воплощением мощи леса, как говорят, защищавшим Рашемен от захватчиков.

Ашанат

За исключением торгового города Кронт (см. Главу 9: Великая Долина) в своем северном конце, эта равнина полностью необитаема гуманоидами. Травянистая, с богатой темной почвой и несколькими маленькими стадами диких волов и пони, бродящих по всей ее длине, Ашанат - нетронутая житница. Ресурсы в этой области настолько обильны, типа что они легко могут поддерживать большой город-государство, типа таковых по Лунному Морю, но народ не селится здесь из-за частых торнадо, разрывающих землю на мили. Независимо от сезона или окружающих погодных условий, эта территория испытывает дюжины торнадо в год — иногда раз в десятидневку. Красные Волшебники Тэя используют магию, чтобы гарантировать хорошую погоду своим зерновым культурам, возделываемым рабами, и многие полагают, что странные штормы в Ашанате - побочный эффект этой искусственной погоды или попытки природы сбалансировать магически вынужденное спокойствие в Тэе. В любом случае, рашеми избегают этой области и не рассматривают ее частью своей территории. Единственное, когда они пересекают Реку Мулсантир и идут через Ашанат - когда путешествуют в Теску. Тесские друиды наполнили большие валуны на равнине заклинаниями, обнаруживающими бурную погоду, так что они имеют некоторое понимание того, когда активизируются штормы. К счастью, торнадо редко достигают Золотого Пути или пересекают Озеро Ашейн.

Приблизительно в двадцать милях к северу от Кронта, на берегах озера, лежат руины великого города. Известный в местном масштабе как Город Плачущих Привидений, это место было некогда Шандоларом, столицей небольшого царства

наров Ашанат. Нентиарх древнего Тароса разрушил Шандолар две тысячи лет назад, сделав заключительный шаг в объединении древнего Нарфелла. Место заполнено множеством опасной нежити, включая по крайней мере одну ночную тень.

Лес Эреч

Этот отдаленный лес находится вне области Рашемена, но его темные и пронзительные деревья - дом злых духов, враждебных растений и злых фей. Секретное сообщество дуртан, агрессивных коллег хатран, используют Лес Эреч в качестве своего частного убежища, также, как хатран используют Урлингвуд. Дуртаны незримо путешествуют в и из Эреча, чтобы встретиться со своими сестрами, обучают тварей-стражей и исследуют темную магию. Лозы-убийцы, ночные охотники, совиные медведи, волочащиеся насыпи и по крайней мере один серый рендер охраняют лес, в дополнение к злым телторам. Самые опасные - сами дуртан, убивающие любых вторгшихся. Немногие подозревают существование дуртан, и еще меньше знает об их базе в Эрече, так что он обезопасен от совместного исследования. Дуртан в настоящее время строят себе крепость, повторяющую Цитадель Тралкарн.

Пороги Эреч

Эти пороги отмечают северо-западный край Рашемена. Перед тем, как воды Реки Эреч потекут в Озеро Ашейн, они падают более чем на сто футов захватывающим дух ревущим белым каскадом. Молодежь рашеми, собирающаяся покинуть страну на путешествие взрослой жизни устраивают здесь лагеря по крайней мере на одну ночь и бросают в водопады подношения духам и божествам. Пороги, как считают, обладают магией, наказывающей воров и вознаграждающей тех, кто выказывает надлежащее почтение, хорошим благосостоянием и долгой жизнью. Большинство рашеми приписывает любой успех в жизни соответствующему подношению.

Более чем за столетия множество драгоценных камней, монет, оружия, доспехов и незначительных магических изделий накопилось на дне потока. Однако только глупец может попытаться украсть это богатство. Вода ледяная, почти замерзающая, и постоянно разбивается о камни внизу. Также местный дух охраняет эти подношения и убивает любых потенциальных воров. Сами рашеми захватывают и казнят любых грабителей, сумевших ускользнуть от духа.

За пределами порогов есть несколько гуманоидных племен, но они редко бывают храбры достаточно, чтобы привлечь гнев рашеми, вместо этого беспокоя маленькие конные племена наров на западе.

Высокая Страна

Эта самая северная часть Гор Восхода - место темных холмов, древних монолитов, дикой магии и странных возникновений. Немногие ходят туда, и рашеми, живущие в этом месте - осторожный и подозрительный народ.

Высокая Страна - цепь высоких пиков, окруженных рассеянными повсюду холмами. Рваные и запретные, склоны скрывают сотни маленьких ущелий и долин, многие из которых заполнены снегом в течение месяцев. Они ежегодно забирают множество жизней глупцов, ошибочно пошедших по гладкому белому склону в горах, чтобы обнаружить, что это - лишь тонкая корка снега и льда над стофутовым распадком.

Некоторые из монолитов отмечают старые роматарские участки, но другие - магические ловушки, созданные роматарскими волшебниками, чтобы заключать демонов наров. Если они будут разрушены, эти каменные тюрьмы выпустят всех пойманных извергов, так что Ведьмы Рашемена проверяют известные монолиты каждый год на предмет их износа и урона. Другие структуры предшествуют войне Роматара и Нарфелла и могут быть путевыми постами, оставленный Имаскарцами или даже более старшими расами. Естественные животные избегают магических камней.

Мрачные охотники, предпочитающие одиночество, редко населяют горы. Большинство здравомыслящих рашеми задаются вопросом - как этот народ умудряется выживать. Охотники подозрительны ко всем незнакомцам, даже к другим рашеми, и считают, что нерашеми-волшебники собираются красть души или поработать невинных. Они очень суеверны и носят обереги и амулеты (некоторые магические, некоторые нет), чтобы отразить враждебных духов. Они боятся монолитов и избегают их любой ценой.

Гоблины и кобольды живут в ущельях и вырыли там множество лабиринтов, совершая набеги на поселения шахтеров и, при хорошей погоде, даже на низменности. Самая большая колония гоблинов управляется Королем Нанрааком Свирепым (LE мужчина гоблин боец 7), поджарым и воинственным вождем с более чем сотней гоблинов-бойцов под своим командованием. Текун Военачальник (NE белый полудракон кобольд рейнджер Аурил 6) - величайший лидер кобольдов в горах и может иметь в своих силах две сотни или более воинов-кобольдов.

Снежные тигры, волки и зимние волки - обычные хищники в горах. Нормальные животные угрожают людям, только когда не могут найти другой добычи, но зимние волки злонамеренно разыскивают интеллектуальную добычу, иногда работая совместно с племенами гоблинов. Один из мощнейших известен по имени - Хуррашеш (NE мужчина зимний волк варвар 5), легко узнаваемый по своим необычным зеленым глазам. Зимние волки иногда работают с маленькими племенами троллей, но, поскольку они конкурируют за продовольствие и территорию, это случается нечасто - лишь в изобильные времена.

Взрослого белого дракона Киссеткашаана видели в горах, но он скрывается всякий раз, заметив людей. Среди местных племен кобольдов есть много полудраконов и очень молодых белых драконов, предположительно, дракон, называемый рашеми Кашааном, создал себе миньонов. Он избегает конфликтов, предпочитая аннексировать большинство Высокой Страны через своих отпрысков.

Недавно люди шахтеры сообщили о патрулях серых dwarфов по ночам к востоку от Озера Мулсантир. Очевидно, дуэргары имеют туннели на поверхность и изучают область. Являются ли их намерения враждебными или коммерческими - неизвестно, но напряженность среди горного народа повысилась, и лидеры Рашемена проводят расследование.

Телторы и привидения убитых налетчиков-туйган скрываются в горах. Телторы обычно желают передать сообщения своим семьям или отпугнуть врагов, но привидения туйган могут быть мстительными. Путешественников предупреждают избегать чего-либо иллюзорного, даже будучи в хороших отношениях с местными духами. То, что кажется духом-стражем Рашемена, может оказаться давным-давно мертвым налетчиком с Бескрайней Пустоши, пытающимся отомстить за неудачу Орды.

Шахты Тескела

Эта большая шахта - источник большинства минерального богатства страны, особенно железа. Это место достаточно велико, чтобы иметь свое собственное поселение, и шахтеры предпочитают жить поблизости, чем путешествовать вперед каждый день или десятидневку. Шахтеры - опасная партия, более хриплые, недисциплинированные и дикие, чем большинство других рашеми, но такие качества необходимы посреди враждебной территории. В дополнение к очевидным опасностям окружающей среды, шахтеры выносят набег кобольдов и гоблинов, атаки зимних волков и, в недавние времена, налеты дуэргаров с юга.

Шахтеры очень жестки, и взаимная борьба - любимое их времяпрепровождение. Бокс и рестлинг - их обычный спорт, встречи проводятся в верхних, исчерпанных туннелях шахт. Шахтеры презирают любого, в ком чувствуют слабость, и самый легкий путь для посетителя получить их уважение - удачно бороться против местного чемпиона. Они потребляют огромное количество огненного вина (см. Экономику, ниже) и хвастаются, что выпивают его больше, чем любой другой в Рашемене.

Плато Мулсаниаар

К северу от Ущелья Горос лежит Плато Мулсаниаар, бурная земля, подобная по виду и топографии тарчу Горос в Тэе (см. Главу 11: Тэй). Мулсаниаар - фактически самый северный отрог Плато Тэй, но большое ущелье отделяет часть рашеми от остальной части Тэйского плато, подобно рву шириной в двадцать миль. Немногие рашеми живут в этом южном пределе Высокой Страны, оставляя Мулсаниаар гоблинам, наводняющим область. Железный Лорд выделяет несколько военных банд берсерков, чтобы держать гоблинов под контролем и наблюдать за признаками тэйского движения в Ущелье — даже при том, что каньон фактически непроходим, зулкиры пытались вторгаться в Рашемен и этим трудным путем.

Под сенью Горы Омвулаг стоят черные башни Омвударта, протяженной цитадели из грубого темного камня, отмечающей место размещения Омвурра, великого вождя гоблинов. Омвурр (LE мужчина гоблин варвар 4/ боец 6) провозглашает все плато своим царством, но на практике количество его воинов регулируется берсерками-рашеми.

Фелюкки

Фелюкки - маленькие двухмачтовые суда, уникальные для Рашемена. Фелюкка примерно соответствует килевой лодке (см. Корабли в Главе 5: Кампании в "Руководстве Ведущего"), но имеет приблизительно от 40 до 50 футов в длину. Она имеет команду от шести до двенадцати персон и может нести до 35 тонн груза. Фелюкка движется приблизительно со скоростью 2 мили в час.

Озеро Ашейн

Этот ледяное водное тело также известно как Озеро Слез - из-за сражений, гремевших на его берегах столетия назад между Нарфеллом и Роматаром (и совсем недавно - между рашеми и Красными Волшебниками и Ордой Туйган). Сформированное стоками с Гор Ледяного Края и, возможно, высеченное ледником, Озеро Ашейн печально известно своим холодом даже в самые жаркие дни лета. Сами воды его глубоки, сини и красивы. Ашейн не имеет никаких поверхностных стоков, но где-то около своей самой глубокой точки (почти в миле под поверхностью) оно вытекает в обширное подземное море в неизведанной части Подземья.

Само озеро населено никси, нимфами, местными водными элементами и рыбами-телторами, защищающими воды от тех, кто собирается иссушить или загрязнить их. Других существ немного, кроме нескольких устойчивых к холоду разновидностей рыбы, поскольку воды для большинства животных слишком холодны. Фей и телторы служат мощному животному духу, хотя только они сами и Ведьмы знают его имя и природу.

За исключением одного торгового города, Кронта, западный берег озера безлюден, главным образом из-за своей ужасной погоды. Берег рашеми имеет больше поселений - включая большие общины Имилмара и Мулсантира и много деревень и деревенок, рассеянных между ними. Большинство меньших общин выживает, ловя в озере рыбу, хотя садоводство и маленькие фермы позволяет им быть более-менее самостоятельными. Рыбаки выходят на озеро на крепких гребных шлюпках или фелюкках.

Ужасные монстры выползают из Эшенвуда, изводя человеческие поселения на восточном берегу. Из-за этих частых атак большинство близлежащих поселений имеет несложные стены и даже наблюдательные башни, а также с более высокую, чем обычно, пропорцию боеготовых мужчин и женщин. Если атакует большое количество монстров, горожане выходят на озеро и изводят захватчиков стрелами с лодок.

Озеро Мулсантир

Питаемое тремя реками, Озеро Мулсантир - бурная путаница илистых перекатов, темных глубин и странных потоков, которые могут опрокинуть лодку или внезапно уничтожить кого-либо. Его воды на севере текут в Озеро Ашейн через широкий проход, называемый Рекой Мулсантир. Рашемен патрулирует озеро магически оживленными *ведьминскими лодками*, ведомым хатран. (См. Главу 5: Магические изделия для большего количества информации). Мулсантир менее холоден, чем Ашейн, и содержит большее количество разновидностей рыбы, так что здесь, несмотря на опасности, работает много рыбаков.

Тэй имел обыкновение биться с Рашеменом за контроль над озером, но Тэй имеет меньше древесины, чем Рашемен, и ведьминские лодки гораздо более маневренны, чем любые суда Красных Волшебников. Тэй в конечном счете остановил агрессивные действия на озере, предпочитая вторгаться через Реку Мулсантир на севере. Красные Волшебники выпустили в озеро магически выведенных монстров в надежде утопить *ведьминские лодки*, но течения и холод заставили монстров прибиться к южным берегам и охотиться на тэйские суда и поселения, так тэйцы отказались от такой практики. Лодки исчезают там чаще, чем можно объяснить бурными водами, так что, вероятно, что некоторые из этих существ остаются там и иногда всплывают на поверхность, чтобы перекусить перед погружением в спокойную темноту.

Озеро Тирулаг

Это водное тело находится в центре самой густонаселенной части Рашемена посреди главного водного пути нации. Его вода холодна и полна выносливой форели, лангустов и других вкусных существ, которые обеспечивают пропитание и торговлю большому количеству рашеми. Сборщики даров озера используют типичные лодки и корабли рашеми, и они всегда освобождают широкую дорогу *ведьминским лодкам*, особенно движущимся под магическим управлением, выполняя неизвестные задачи хатран.

Озеро Тирулаг не так смертельно холодно, как Ашейн, и храбрые или безрассудные рашеми используют озеро, чтобы доказать свою крепость и выносливость в причудливых соревнованиях. Они раздеваются донага и плавают, и победа достается тому, кто остается в воде дольше всех. Иногда соперники умирают, но обычно самый плохой результат - посиневшая на некоторое время кожа. Эти соревнования сопровождаются банкетами и питьем всю ночь в хорошо прогретых домиках.

Великое сокровище, как считают, лежит на дне озера, хотя об источнике его ходят самые разные слухи. Некоторые говорят, что это богатство, захваченное у тех, кто был достаточно глуп, чтобы напасть на Ведьм; другие утверждают, что это был секретный запас безумного волшебника-нара; некто полагает, что это - подарок от духов земли для любого, кто достаточно смел, чтобы добыть это. Сокровище остается не востребуемым, потому что его точное местоположение неизвестно, и существо, известное как ледяной дракон, охраняет его. Никто не знает его точной природы, но это, вероятно, мутант - водный белый дракон с чистой ледяной чешуей, что делает почти невозможным увидеть его без магии. Странные пласты льда появляются на поверхности озера весь год, и обычно внутри их - несчастный иноземец, замороженный до смерти ледяным дыханием дракона. Существо находится под контролем хатран, или по крайней мере подчиняется их силе, и не трогает простых рашеми.

Северная Страна

О ней говорят как о совершенно посторонней земле, но Северная Страна занимает почти две трети территории Рашемкна. Место множества сражений между старым Нарфеллом и Роматаром, она усеяна старыми руинами и ветхими крепостями этих мертвых империй. Знать рашеми исследует эти опасные участки, чтобы доказать свою храбрость и вернуться с великими сокровищами. Немногие выживают, но древние сокровища стоят большого риска.

Немного народа живет в Северной Стране. Те, кто живет там, обитают в маленьких изолированных сельскохозяйственных поселениях насколько возможно далеко от ближайших руин. Местные жители знают много историй о руинах и тех, кто исследовал их, но лишь немногие из них описывают знать, возвращающуюся нагруженной золотом, оружием и магией. Слухи о близлежащих участках - почти всегда рассказы, переданные от старших поколений младшим, поскольку никакая разумная персона не приблизится к такому месту.

Кольцо Серого Пламени

Роматарские руины - обычно группы высоких башен, большинство из которых упали или сильно повреждены. Охраняемые смертельными и крупномасштабными боевыми заклинаниями, некоторые просачивают свою магию в близлежащую область, создавая странные эффекты и видоизменяя естественные существа. Их сокровища - обычно заклинания, разработанные для уничтожения большого количества противников, или изделия, усиливающие магию колдунов. Одни из руин, называемые ближайшими сельскими жителями Башнями Дыма, постоянно испускают плюмажи смертельных паров (эквивалентных заклинанию *облако-убийца*) и, как говорят, охраняются железными големами разных размеров.

Самые известные руины - Кольцо Серого Пламени, круг из пяти тонких башен, каждая - с резким серым огнем, горящим на вершине. Пламя испускает лишь слабый свет, но разрушает рядом с собой божественную магию. Иногда внутри двух неповрежденных башен можно услышать шум перемалывания чего-то. По сельской местности, окружающей башни, бродят защищенные заклинаниями свободные магические конструкции, которым, кажется, заклинания дали жизнь.

Крепость Полудемона

Это - нарские руины приземистой крепости со множеством подземных уровней, использовавшихся для призвания ужасных существ. Защищенные мощными глифами, скованными демонами и заключенными духами, некоторые из них все еще содержат *порталы* в Абисс и Девять Адов, хотя ключи были утеряны. Структуры наров обычно содержат устройства для вызова и выселения демонов, а также склады для свитков утерянных клерических заклинаний.

Крепость Полудемона названа так по имени остатков гигантских железных ворот, сделанных в форме огромного демонического лица. Она может все еще быть домом извергских и полуизвергских существ, неспособных покинуть место призвания. Крепость Полудемона в настоящее время - твердыня Лоска (СЕ мужчина ведьминское отродье боец 4/волшебник 9), мага-воина, возглавляющего порочную группу бандитов.

Бегущие Скалы

Эти гранитные пики формируют горную шпору, определяющую Высокую Страну. В нижних пределах расположено несколько карьеров и медных и железных шахт, но остальной части гор нормальные рашеми избегают. Верхние горы имеют мистическую репутацию и, как думают, предоставляют кров сильному духу, который скорее сбрасывает скалы на посетителей, чем принимает предложения. Также в регионе есть тролли и ведьмы-беур. Незведанные практически всеми, кроме Ведьм, эти горы - секретное логово *Времнионни*, или Старых, мужчин-волшебников рашеми, производящих магические изделия для Ведьм и обучающих молодых новичков тайной магии. Пещеры Старых хорошо охраняются редкими заклинаниями и запечатаны великими каменными дверьми, которые требуют для открытия надлежащего магического командного слова.

Долина Иммил

По северному краю Бегущих Скал есть глубокая трещина в земле, известная как Долина Иммил. Независимо от сезона или температуры наверху, здесь постоянно тепло и зелено. Трава, цветы и деревья растут повсюду, и кристально чистые потоки свободны ото льды круглый год. Здесь гнездится много видов красочных птиц, не живущих более нигде в Рашемене, в то время как олени и маленькие животные живут в подлеске, и на них охотятся маленькие хищники типа рысей.

Легенды говорят, что богиня магии благословила это место защитой от холода, так что рашеми всегда увидят весну даже в сердце зимы. Реальное же - мирское - объяснение - подземная вулканическая деятельность, нагревающая подземные воды, что хранит долину теплой и создает много горячих источников, испускающих облака пара. К счастью, эти источники не заражены зловонием серных паров некоторых вулканических выхлопов, так что воздух приятен. Иногда долину затягивает мглой, давая ей эфирное качество и усиливая ее магическую репутацию.

Много духов живет здесь, связанные к деревьями и камнями. Одно из известных мест - Мшистый Камень ("Мосстоун"), огромная покрытая мхом часть скалы около центра долины. Тех, кто устраивается лагерем в тени камня, благословляют пророческие сны, и иногда их посещает Хулмарра Мерниета (N женщина человек телтор рейнджер 9), красивая и квалифицированная следопыт-рашеми, убитая Красным Волшебником более двухсот лет назад. Она любила посещать скалу, и после того, как она умерла, ее дух нашел свой путь обратно к этому месту. Хулмарра иногда умыкает визитеров-мужчин, напоминаящих ей ее давно мертвого мужа, возвращая их годами позже, но выглядящими не старше.

Другая известная особенность - Красное Дерево, большая осина, около половины листьев которой имеет цвет осенних листьев. Духи двух Ведьм — Имша (LN женщина человек телтор колдун 4/ клерик Чонти 3/ хатран 1) и Тамлит (LN женщина человек телтор колдун 3/ клерик Мистры 4/ хатран 1) — привязаны к дереву и дают советы другим Ведьмам, посещающим их. Духи ненавидят праздную болтовню и говорят лишь о важных вещах, особенно о безопасности Рашемена.

В дополнение к духам, описанным выше, много телторов и томилов населяют долину и энергично защищают ее от агрессоров. Ведьмы находятся в хороших отношениях с духами и элементами и могут иногда убедить телторов предпринять короткие миссии вне долины, но в пределах безопасного расстояния для существ духа.

Урлингвуд

Этот лес к северу от Гор Восхода плотен и дик. Его можно считать мистическим сердцем Рашемена, поскольку Ведьмы проводят свои самые секретные встречи в этом месте и не позволяют вступать в него никому, кто не является частью их содружества. Штраф за нарушение этого запрета - смерть, и Ведьмы не снисходительны ни к кому, даже к тем,

Ложи берсерков

Берсерки Рашемена организованы в ложи (lodges, "охотничьи домики"), названные по имени местных существ. Они представляют собой расширенное семейство, и член данной ложи из одной деревни может всегда найти друзей и место для ночевки в соответствующей ложе другой деревни. Ложа также сосредотачивается на специальных навыках, оружии или стиле борьбы, все из которых основываются на существе, именем которого она названа. Некоторые ложи больше и лучше известны, чем другие — ложи Великого Оленя и Волка есть во многих поселениях, в то время как меньшая ложа может существовать лишь в одной крошечной деревне.

Сам дом ложи - типичное здание рашеми, которое служит таверной, местом пристанища и встречи для членов. Многие берсерки-рашеми живут в своем доме ложи, в то время как другие регулярно посещают его, чтобы выпить с их друзьями, а некоторые приходят, только когда назревает неприязни и в них появляется необходимость. Каждый дом ложи наблюдается телтором, обычно телтором существа, имя которого носит ложа, который предупреждает берсерков о приближающейся опасности.

Члены лож ценят и уважают друг друга как братьев (и сестер, поскольку женщины не исключены), хотя немало конкурируют в навыках при бое, охоте, борьбе, скачках, плавании и в вилковых умениях. Чтобы присоединиться к ложе, персонаж должен продемонстрировать способность впасть в варварскую ярость и пройти через ритуал инициирования. Это варьируется от попойки всю ночь до сражения без посторонней помощи против каждого из остальных членов ложи (обычно наносит истощающий урон, но не всегда). Чужестранец должен знать кое-что о Рашемене и его путях, чтобы присоединиться к ложе (2 разряда в Знании [местный — Рашемен]) и должен доказать свою цену в сражении против врагов Рашемена.

Ниже перечислены некоторые из более известных лож. Каждая из них имеет дар или боевой стиль, отраженный в умениях, перечисленных в Главе 3: Регионы и умения. Только члены специфической ложи могут изучать умение ложи. Для берсерка возможно сменить ложу, и это не влечет за собой никакого клейма. Смена ложи не мешает берсерку использовать боевой стиль своей старой ложи.

Эттеркап: Эти странные берсерки предпринимая жестокие задачи, которые убили бы нормального человека, включая подвергание себя различным животным ядам. Страж дома их ложи - обычно телтор-конь.

Великий Олень: Эти берсерки рвутся в бой и часто мчатся на противника сквозь ряды своих союзников. Их страж-телтор - всегда олень.

Ледяной Тролль: Члены этой ложи ужесточают свою кожу диковинными набросками и частым подверганием морозным условиям. Они непринужденно переносят удары, покалечившие бы нормальную персону. Телтор-барсук обычно охраняет дом ложи Ледяного Тролля.

Совиный Медведь: Члены этой ложи практикуют рестлинг и гордятся своей способностью сбивать существ, которые больше их самих. Некоторые носят шипастые доспехи, чтобы легче повреждать своих противников. Телтор дома ложи - обычно медведь или большая сова.

Снежный Тигр: Эти берсерки носят кожи и когти снежных тигров, врываясь в бой со свирепостью и навыками своего духовного животного. Когти - оружие, с которыми обращаются как с наручем-когтем, и могут быть улучшены как изделие мастерской работы. Телтор-снежный тигр - всегда страж дома ложи.

Волк: Подобно своему духовному животному, берсерки ложи Волка валят своих противников и затем раскалывают их на части, пока они повалены. Телторы-волки защищают их дом ложи.

кто забрел сюда в первый раз, потерялся или не знал об этом. Из-за этого чрезвычайного закона воины и разведчики Железного Лорда патрулируют периметр леса, чтобы держать подальше тех, кто может презреть опасность. Ведьмы не жестоки; после допроса нарушителей (не мучительного) они умерщвляют их быстро и гуманно (часто сначала используя заклинание *сон* или наркотики). Они конфискуют всю собственность и затем относят тела к краю леса, чтобы о них позаботились стражи периметра.

Обычно Ведьмы не должны убивать вторгшихся сами. Все местные телторы абсолютно лояльны хатран и или атакуют тех, кто не может доказать, что он Ведьма, или сообщают о них большим телторам или хатран. В холодный сезон телторам помогают орглаши. Большие секции леса защищены заклинаниями *тревоги*, усиленными магией круга, и особенно секретные области охраняются опасными глифами, так же зачарованными.

Помимо своим частных советов, Ведьмы прибывают сюда, чтобы общаться со стражами земли, делать предложения, связываться и контролировать чрезмерно враждебных духов и варить известное огненное вино рашеми. На встречах они обсуждают случаи в пределах Рашемена, принимают сообщения от хатран, возвращающихся из-за границы, используют магию наблюдения за Красными Волшебниками и планируют потребности народа в наступающем сезоне. Молодые этран, достигшие совершеннолетия, предопределяются в пределах Урлингвуда перед тем, как предпринять свое первое путешествие за пределы Рашемена, и молодых людей, которые должны присоединиться к Старым, приводят сюда, чтобы они получили благословение духов перед изоляцией в Бегущих Скалах. Будучи не на совете или в путешествии, большинство Ведьм живет в близлежащем городе Урлинг.

Народ Рашемена

Народ Рашемена крепок, трудолюбив и глубоко почителен к земле. Путешественник здесь никогда не увидит лесорубов, небрежно вырубаящих деревья ради большой прибыли, ни потока, вертящего мельницу. Рашеми понимают, что они должны уважать землю как своего соседа, поскольку духи наказывают тех, кто берет то, в чем не нуждается.

Рашеми - низкорослый, выносливый народ, сложенный скорее для силы, чем для скорости. Люди выращивают бороды, но держат их коротко подстриженными. Оба пола держат волосы длинными: мужчины заплетают пару толстых кос, в то время как женщины - только одну. Длина волос - мера статуса, отмечая контраст с бритоголовыми Красными Волшебниками. Штраф за прелюбодеяние во многих деревнях - отрезание волос, и некоторые коротковолосые рашеми наказаны так именно за это преступление против семейства.

Типичная одежда рашеми проста, сделана из шерсти, кожи и шкур. Мужчины носят штаны, свободные рубашки и меховые жилеты, в то время как женщины одеваются в длинные шерстяные юбки и полотняные блузы. Во время празднований оба пола одеваются красочно, предпочитая жилеты и блузы красного, синего и желтого цвета, вышитые красным, белым и зеленым. Рашемен относительно беден металлами, и большинство их идет на создание оружия, инструментов и доспехов, так что драгоценности рашеми сделаны из вырезанного камня, костей и слоновой кости, украшенных сложными образами и рунами. Эти частички иногда используются как товары для торговли.

Давным-давно этот народ был вынужден защищаться против жадности Нарфелла и Роматара, двух магических наций, которые постоянно бились друг с другом, обычно на землях, которые рашеми называли своим домом. Это продолжительное сражение против агрессивных соседей обратило рашеми в замкнутых воинов, подозрительных к чужеземцам и достаивающих как своих родственников тех, кто победил множество врагов. Этот менталитет сохраняется и сегодня, подпитываемый жадными атаками Красных Волшебников и относительной изоляцией Рашемена. При такой истории неудивительно, что рашеми прославляют персональную силу и избегают народов, которые не подобны им самим.

Расы и культуры

Учитывая свое отдаленное местоположение и естественные барьеры, предотвращающие легкое общение с другими странами, не удивительно, что народ Рашемена - почти исключительно люди. Будучи одного и того же расового происхождения, что и рашеми Тэя, они плюют на предположение того, что были связаны со слабачками, позволившими поработить себя. Народ Рашемена выше и бледнее, чем их Тэйские кузены, и может легко распознать кого-либо с южных земель.

Как культура воинов, рашеми видят в соревнованиях способ определить статус и честь, а также выпустить скрытую агрессию. Рашеми конкурируют в бессмертных испытаниях силы, навыков и выносливости, оставляя откровенную враждебность своим врагам. Рашемен никогда не окажет гостеприимства гладиаторской арене, но многие поселения проводят регулярные спортивные соревнования, где соперники колотят друг друга в надежде на достижение более высокого уважения среди равных.

Для страны, которая всегда имеет лидера-мужчину и законы, предписанные исключительной группой женщин-заклинателей, Рашеми удивительно равноправный. Большинство воинов и берсерков - мужчины, как и большинство ремесленников в областях типа кузнечного дела, но женщин с необходимыми навыками не избегают и не высмеивают, и ложи, тренирующие берсерков Рашемена, приветствуют любого заинтересованного борьбой.

Хотя военные навыки среди рашеми уважаются, способность неистово выступить против врагов - метка элитных воинов. Берсерки имеют самый высокий статус класса или группы в Рашемене, помимо Ведьм. Клыкки (военные единицы от десяти до пятидесяти берсерков) практикуют подобные стили борьбы. Каждая деревня имеет один или более клыкков, каждый из которых привязан к определенной ложе берсерков (см. врезку Ложи берсерков).

Жизнь и общество

Народ Рашемена предпочитает жить своей жизнью без вмешательства и вторжений враждебных соседей. Однако, пока Красные Волшебники правят Тэем, это вряд ли будет так, так что рашеми проводят свою жизнь в почти постоянном ожидании нападения. Это делает жизнь очень напряженной, так что народ бросается в работу и отдых, чтобы забыть о постоянной угрозе. Рашеми упорно трудятся, чтобы выжить в своем резком и красивом доме, и им тяжело просветлить свои сердца.

Даже в пределах своей собственной земли рашеми окружены диковинными и потенциально враждебными силами — духами самих камней, деревьев и воды. Рашеми с младых лет учат избегать некоторых вех, оставлять подарки для полезных духов и спрашивать разрешения телторов перед тем, как коснуться чего-либо в незнакомом месте. Отношения с духами странны, поскольку в то же время как рашеми боятся оскорбить их, они также любят духов за их силы защиты земли.

Народ имеет подобные отношения с Ведьмами. Хатран таинственны, всегда нося маски, находясь в Рашемене, и имеют власть жизни и смерти. Они владеют мощной магией, которая может сжигать разум мужчины или моментально развеять в пыль тело женщины, и за это их боятся. Хатран также общаются с духами и умиротворяют их, когда они сердиты, спасая простой народ от их гнева. Они защищают от магии Красных Волшебников и именуют Железного Лорда, лидирующее лицо Рашемена. Они зарабатывают уважение народа. Но более всего рашеми любят Ведьм, потому что они приходят из рядов их собственных сестер и дочерей.

Среди рашеми берсерков удостаивают особо. В культуре воинов, оценивающей силу, выносливость и навыки, берсерки воплощают высший идеал этих вещей, первичных и мощных. Они ведут борьбу против врагов и являются лицом народа рашеми для всех - внутри и вне своей земли. Хотя Ведьмы - реальная сила в Рашемене, они достаточно мудры, чтобы именно берсерка выбирать лидером народа.

Ведьмы в молодом возрасте — менее десяти лет от роду — проверяют всех детей на способность к магии. Те, кто проходит это испытание, забираются от родителей, чтобы их обучили Старые, рашеми - мужчины великого возраста и магической силы. Ведьмы не жестоки и не скрытны; семейства знают, что их ребенку суждено стать сильной и влиятельной персоной. Семейству всегда дают компенсацию - обычно домашним скотом, инструментами или осиротевшим ребенком подобного возраста.

Учат и мальчиков, и девочек. Девочкам преподают глубокие принципы религии Рашемена в подготовке к становлению хатран, в то время как мальчики изучают только тайную магию. По достижении взрослой жизни (двадцатилетний возраст в Рашемене) девочки обычно предопределяются как этран. Некоторые хотят вернуться в свои родные деревни в качестве практикующих магов или целителей, но они - всегда потенциальные новички на роль хатран. Мальчикам по достижении взрослой жизни дают выбор: присоединиться к Старым или покинуть Рашемен навсегда под *обетом* никогда не разглашать его тайн. Большинство желает остаться и может в конечном счете стать Старыми. Те, кто уезжает, обычно практикуют свою магию в отдаленных землях.

Важным аспектом жизненного пути рашеми является *дажемма*, путешествие для самораскрытия, которую все молодые люди должны проделать перед тем, как могут считаться взрослыми (женщины также могут предпринять это путешествие, но это не требуется). В старые времена молодая зная рашеми проводила дажемме, чтобы посетить диковинные страны, убивать ужасных монстров и злых военачальников, но теперь это - главным образом упражнение в питье и осмотре окружающего. Это также помогает Рашемени строить торговые контакты с внешним миром. Хатран требуют, чтобы все молодые этран проделали путешествие (обычно в группах), чтобы научиться новому о внешнем мире и сообщать о текущих событиях.

Помимо дажеммы, немногие рашеми покидают свою родину на любое время. Иноземцы в пределах границ Рашемена - курьез, причем не должжданный. Посетители привлекают много подозрительных взглядов, и маги и божественные заклинатели не вер рашеми получают враждебные взгляды, поскольку местные жители ненавидят любого, помимо Ведьм, занимающегося магией на их земле.

Экономика

Блокированный горами, ледяными озерами и дремучими лесами, Рашемен должен быть во многом самодостаточным. Его народ выращивает стадных тварей (рогатый скот, овец и поверхностных ротлов), охотится на диких зверей, рыбачит и выращивает зерновые культуры за короткое лето. Они торгуют с караванами, проходящими через их страну на Золотой Путь, предлагая шерсть, резные изделия, меха, огненное вино и свой известный дымный сыр в обмен на ткань, деревянные изделия и пищевые продукты, которые они не могут найти в своей стране. Выбор рашеми ограничен: они не могут производить достаточный избыток, чтобы просто покупать то, что пожелают, и они не желают менять, продавать или предоставлять вещи, которые другим действительно нужны (магия, древесина и квалифицированные берсерки). Рашемени может принести огромную пользу *портал* из большого города извне на их родину, но Ведьмы не особенно заинтересованы в таком виде магии и вряд ли позволят другой персоне создать такой портал, опасаясь нежелательных посетителей.

Самый популярный экспорт Рашемена - джуилд, огненное вино рашеми, мощная выпивка, повышающая силу и обостряющая чувства. Напиток полной силы очень дорог, но разбавленный водой вариант вполне доступен тем, кто имеет вкус к экзотике. Поскольку общепринято нести бутылку сбалансированного джуилда на дажемме, многие молодые рашеми

Джуилд (Огненное вино рашеми)

Это темное красноватое варево делается из некоторых виноградных плодов и трав, растущих около города Урлинг. Это обычная выпивка для более состоятельных берсерков. Подобно алкогольным спиртным напиткам, джуилд - по сути яд, и персонаж, пьющий его, должен преуспеть в спасброске Стойкости (DC 12), чтобы избежать его эффекта; желающие могут добровольно проваливать этот спасбросок. После питья огненного вина персонаж получает 1 пункт временного урона Мудрости. Одной минутой позже пьющий получает +2 бонус к Силе, который продолжается в течение 2 часов.

Как только действие бонуса Силы заканчивается, пользователь должен сделать еще один спасбросок Стойкости (DC 20) или немедленно упасть без сознания на 3d4 часов, если же спасбросок преуспевает, пользователь получает -2 штраф на атаки, спасброски и проверки в течение следующих 12 часов. Невозможно попасть в зависимость от джуилда или передозировать его (хотя персона может напиться достаточно, чтобы уменьшить свой показатель Мудрости до 0).

Бутылка джуилда стоит 70 гр в Рашемене, но в других странах она может стоить 100 гр или больше из-за его дефицита. Не-берсерки обычно пьют ослабленную форму огненного вина, растворенного с элем, который продается по 2 sp за пивную кружку в Рашемене и от 7 до 15 гр в других местах. Это слабое варево имеет почти такой же аромат, как истинное питье, но не предоставляет бонуса Силы и не причиняет бессознательного состояния. Посетители Рашемена, считающие себя привычными к джуилду, очень удивляются, узнав, что пили его растворенную версию. Нет конца развлечениям рашеми, особенно в соревновании питья с берсерком.

быстро стали популярными и получили кое-какие деньги в критическом положении, росто делясь мощным напитком со своими хозяевами.

Общественный порядок

Рашемен управляется простым набором законов, прежде всего беспокоящихся охраной народа и собственности. Юридическая система полагается на здравый смысл, которого достаточно, несмотря на немалое количество в стране горячих голов. Кодекс законов занимает меньше двух рукописных страниц, что довольно удачно, поскольку большинство рашеми неграмотны. Законы также существуют в песнях, облегчая из запоминание простым народом.

Не убейте и не вредите преднамеренно повредите другим рашеми. Сохраните ваш гнев для ваших истинных врагов. Не украдите у вашего товарища-рашеми или у честных чужеземцев. Сделав так, вы сами лишитесь чести.

Уважайте ваше семейство, духов и божества, поскольку они охраняют вашу душу в этой жизни и после. Уважайте духов вашего дома, поскольку они охраняют землю, когда Вы спите. Повинуйтесь Железному Лорду, ведь он ответственен за безопасность всего Рашемена. Повинуйтесь Ведьмам, поскольку они - то, что связывает народ с землей и Железного Лорда - с народом. Будьте сильны, решительны и храбры - слабые, ленивые и малодушные предадут дух народа рашеми.

Защита и военное искусство

Большинство солдат Рашемена - воины и берсерки. В отличие от в большинстве других стран, стандартный лидер или элитный член армии - не боец, а варвар. Воины Рашемена предпочитают легкие и средние доспехи для мобильности и скрытности, укрываясь при приближении врагов в сугробах. Военные разделяются на боевые единицы, называемые клыками, которые служат вместе как члены одной и той же ложи берсерков. Воины поддерживают берсерков дальним огнем или следуют за ними, чтобы разобраться с противниками, выжившими после первого натиска. Некоторые едут верхом на маленьких горных пони, чтобы скорее достигнуть передовой линии или разворачивать дальнобойное оружие, но они спешиваются для битвы, потому что пони - верховые животные, не подходящие для боя.

Хотя берсерки ужасны на вид, они редко используют групповую тактику. Они в общем передвигаются кричащей массой, прорывая дыры во вражеских линиях, что эффективно, но дорогостояще. Ведьмы - то, что делает берсерков успешными в войне, используя мощную магию места и вызывая великих духов, чтобы атаковать и ужасать вражеские силы, пользуясь преимуществом начального успеха берсерков. Они также используют *ведьминские лодки*, быстро перебрасывая силы в ключевые места, используя их большую мобильность, чтобы послать ударные отряды туда, где они необходимы.

Большинство общин Рашемена имеет защитные стены. С прекращением атак Красных Волшебников рашеми улучшают и расширяют свои южные укрепления, часто заклинаниями типа *стены камня*. Как и можно надеяться после окончания столетий войны с тэйцами, рашеми жили со своими враждебными соседями слишком долго, чтобы полагать, что они так легко могут сменить окраску.

Рашеми в общем предпочитают защищать свои собственные границы и редко вторгаются в соседние страны. В редких случаях, когда большие количества воинов Рашемена оставляют свои дома ради войны, всегда можно провести карательный удар по вражеским укреплениям в ответ на атаку против Рашемена. Рашеми, и берсерки в частности, не видят чести в убийстве обывателей, способных лишь защищаться; они предпочитают вымещать свою агрессию на военных целях.

Религия

Рашеми - набожный народ, вовлекающий религию в каждый из аспектов своей повседневной жизни, поскольку они уважают духов земли как младших божеств. Религия рашеми сосредотачивается на "Троице" — Бхаллаа (Чонти), Милики и Скрытая (Мистра) — но почести возносятся также телторам и известным героям. Большинство духов неизвестны по имени, кроме очень старых с легко распознаваемыми личностями. Большинство народа не встречалось с духами лицом к лицу, а вместо этого ищет их знаки, которые интерпретируются как удивительные происшествия и предзнаменования. Почитаемые герои, как полагают, служат Троице в загробной жизни как генералы, стратеги и посольные. Они иногда замечаются в фантастических показах магии хатран, типа заклинания *планарного союзника*.

Все рашеми уважают хатраны за их роль говорящих с божественным (божествами или духами). Более молодые божественные заклинатели (этран, еще не ставшие хатранам) ответственны за большинство духовного руководства и лечения, во многом подобно клерикам и друидам в других странах. Это освобождает хатран для концентрации на более серьезных вопросах, типа борьбы против Красных Волшебников, противостояния ведьмам-беур и охраны Рашемена. Только когда власти этран недостаточно для служения потребностям народа (например, в случае чумы) - вызываются хатран.

Вичларан

Вичларан ("мудрые старые женщины") - духовные руководители народа рашеми, наблюдающие за их душами и общающиеся с духами земли. Формальный термин для члена этой группы - *хатран* ("обученная сестра"), хотя Красные Волшебники и другие называют их "Ведьмы Рашемена", термин, который и сами женщины используют неофициально. Все женщины-заклинатели Рашемена, тайные или божественные, попадают в один из четыре разрядов: недоказавшие, этран, хатран или отлор.

Недоказавшие - те женщины-заклинатели, которые не хотят стать этран. (В терминах игры - это заклинатели-рашеми, не берущие умение Этран). В эту категорию попадает множество адептов и младших заклинателей - женщины, просто не имеющие склонности или способностей для дальнейшего изучения. Эти женщины в общем оставляются Ведьмами практиковать свою магию, как они считают нужным, пока они не потребуют привилегий и власти истинной Ведьмы.

Этран - занимающие нижние места инициированные любого тайного или божественного колдовского класса, хотя большинство их - клерики или колдуны. (Чтобы стать этран, персонаж должен выбрать умение Этран). Этран - Ведьма, и она несет полную ответственность и власть, идущие вместе с титулом, хотя она должна полагаться на хатран и отлор. Есть тысячи этран, хотя большинство их - немногим более чем деревенские целители или говорящие с духами.

Хатран - лидеры сообщества сестер. (Чтобы стать хатран, персонаж должен приобрести по крайней мере один уровень в престиж-классе хатран). Хатран в Рашемене не может ничего сделать неправильного; ее слово - закон, и неповиновение ей смертельно. Есть приблизительно три сотни хатран, рассеянных по стране и другим местам Фаэруна; фактическое их число - тщательно охраняемая тайна сообщества.

Самый знающие и наиболее опытные хатран несут титул *отлор* ("истинная"). В любой момент существует не более дюжины отлор, хотя титул свободно предоставляется любой сестре, заслуживающей его.

Времионни

В то время как вичларан служат Рашемени как судьи, правители, священники и воины, мужчины с колдовскими способностями отделяются от своих семей как *Времионни*, или "Старые". Божественным заклинателям типа клериков или друидов не требуется обособливаться таким образом, но рашеми ожидают, что вичларан умиротворят духов и будет ходатайствовать перед богами, так что клерики или друиды-мужчины не имеют особой роли в обществе. Большинство становятся отшельниками или в конечном счете присоединяются к ложе берсерков (мультиклассируя как варвары) и становятся советниками этих элитных братств.

Мужчины, которым случается стать тайными заклинателями, не имеют такого выбора. Они должны спрятаться в скрытых деревьях и пещерных цитаделях Времионни, или им придется покинуть Рашемен. Отказ от этого смертелен. Большинство Старых принимает это как естественный путь вещей и не завидуют уединению. В своих скрытых убежищах они становятся опытными оружейными мастерами и создателями предметов, создающими магическое оружие для берсерков и вичларан для защиты земли. В очень редких случаях, когда Рашемен стоит перед самой страшной угрозой, Времионни выходят в поле и встают рядом с вичларан. Скрытые масками, подобно своим сестрам-хатран, каждый из них связывается с хатран коротким шелковистым шнуром, и парные заклинатели работают смертельной командой.

Авантюристы

Истинные авантюристы — те, кто решают проблемы и исследуют странные старые руины — в Рашемени редки, поскольку большинство получает подобный опыт в дажемме. Большинство авантюристов в пределах Рашемени — знать (обычно мужчины и женщины, рожденные могучими и влиятельными берсерками), предпринимающая опасные поиски, чтобы доказать свою пригодность и храбрость.

Авантюристы из других стран рассматриваются со столь же большим подозрением, как и любой иностранец, только если они не путешествуют с хатран или с уважаемым берсерком. Такой народ необычен, хотя иногда они могут быть замечены по Золотому Пути в охране караванов или возглавляющими исследование отдаленных подземелий. Авантюристы обычнее всего в Северной Стране, где местные жители счастливы направить незнакомцев к ближайшим руинам только ради того, чтобы избавиться от них.

Большинство поселений в Рашемени имеет лишь одно маленькое учреждение для взаимоотношений с иноземными авантюристами (местные жители могут обычно оставаться с семейством или в доме ложи берсерков). Мулптан и Шевел — исключения, повидавшие движение каравана и странные лица. Авантюристы часто вынуждены спать под открытым небом, поскольку ни один разумный рашеми не предоставит кров тому, кто может оказаться шпионом Красных Волшебников. Многие авантюристы в более холодные месяцы замерзают до смерти, не ожидая такого приема и неподготовленные к резким температурам.

Всем незнакомцам через пару дней предлагается кйти, и иноземным заклинателям советуют использовать в пределах границ Рашемени настолько небольшую магию, насколько возможно, чтобы не нервировать местных жителей, духов и Вейдм.

Политика и власть

Рашемен имел одну и ту же форму правительства в течение более чем 1,400 лет. Вскоре после разрушения империй Нарфелл и Роматар племена рашеми были объединены с помощью таинственной группы заклинателей-женщин — вичларан. Женщины поклялись защищать Рашемен, его народ и его родных духов до конца мира. Взамен они просили только власти в выборе королей и военных лидеров Рашемени. Рашеми, вида, насколько эффективно вичларан боролись против наров и роматарцев, с удовольствием согласились, и первый Железный Лорд был выбран приблизительно за семьдесят пять лет до начала Отсчета Долин.

История Рашемени

История Рашемени — длинный ряд вторжений враждебных соседей, сопровождаемый поражением захватчиков яростью берсерков и магией хатран. Эти враги включают старый Нарфелл и Роматар, Малхоранд (ищущий расширения своих владений с самой северной территории), Орду Туйган и Тэй, ответственный за по крайней мере двадцать крупных попыток вторжения за прошедшие 450 лет. Поскольку Рашемен изолирован и не особенно связан с внешним миром, детали большинства этих атак неизвестны, но следующие события стали общепринятой истиной.

- 5000 Первые человеческие племенные народы заселяют Рашемен.
- 1967 Первая Малхорандо-Унтерская война. Племена рашеми, ромвиран, соссримов и наров используются в качестве наемников обеими из сторон.
- 1076 Врата Орков открываются на плато Тэй. Малхоранд и Унтер объединяются против угрозы. Рашемен наводнен орками.
- 1069 Врата Орков разрушены; много орков бежит в Горы Восхода.
- 970 Нентиарх Тарос строит свою столицу в Дун-Таросе и создает Корону Нарфелла. Он начинает кампанию по завоеванию различных мелких царств наров и объединению их под своим правлением.
- 946 Армии Нентиарха уничтожают Шандолар, столицу Ашаната; все королевства наров объединены.
- 900 Ромвиранцы основывают царство Роматарцев со столицей в Зимней Твердыне.
- 160 *Год Каменного Гиганта*: Нарфелл и Роматар уничтожают друг друга ужасной магией. Рашемен кишит демонами и разрушительными заклинаниями.

- 148 *Год Черного Мрамора*: Рашемен попадает под правление лорда-демона Эльтаба.
- 108 *Год Жезла*: Секретный орден Вельдм появляется в Рашемене. Происходя от родословной ромвиран, они присягают хранить знания и учения Империи Роматар.
- 75 *Год Кожаных Щитов*: С помощью ромвиранских Вельдм Ивенги наносят поражение Эльтабу и освобождают Рашемен от демонического правления. Малхоранд вторгается в Рашемен, но отброшен объединенными усилиями берсерков и Вельдм. Вельдмы провозглашают титул Железного Лорда Рашемена.
- 189 *Год Укрытого Защитника*: Брегг Сильный, могучий берсерк, начинает восстание против Вельдм, когда они отказываются признать его Железным Лордом после смерти предыдущего лорда. Берсерки, лояльные Бреггу, убивают множество хатран в первые часы восстания.
- 194 *Год Вьющегося Дыма*: Восстание Брегга наконец провалилось. Хатран начинают носить маски, как следствие войны Брегга.
- 306 *Год Клыкостой Орды*: Могучий хозяин орков спускается в Рашемен с Гор Восхода, но отброшен.
- 59 *Год Дозовора*: Дуртан, секретная секта в пределах вичларан, пытаются свергнуть существующий порядок и захватить Рашемен. Раздор между хатран и их темными сестрами продолжается в течение десятилетий, но дуртан в конечном счете вытеснены.
- 922 *Год Плещущей Рыбы*: Волшебники Тэя поднимают мятеж против Малхорандского правления и разграбляют провинциальную столицу Делумайд.
- 934 *Год Падшего Волшебства*: Красные Волшебники начинают свое первое вторжение в Рашемен, но отогнаны.
- 1359 *Год Змеи*: Орда Туйган нападает на Тэй. Зулкир Сзасс Тэм заключает перемирие с туйганами и строит великий портал, чтобы перекинуть их на север, в Рашемен. Туйганы осаждают и уничтожают Цитадель Рашемар, а главные силы их движутся на запад через Высокую Страну, чтобы атаковать силы, собранные Вельдмами у Озера Слез. Задержанные тэйской армией к югу от Озера Мулсантир, самые большие силы берсерков рашеми не способны поддержать Вельдм, способных лишь задержать огромную орду.
- 1360 *Год Башенки*: Зимние снега сдерживают тэйские армии, позволяя берсеркам снова переместиться на север и атаковать ничего не подозревающих туйган в их лагерях. Сражение у Озера Слез вынуждает Орду бежать. Красные Волшебники частично осушают Ашейн, чтобы позволить туйганам отступить. Рашеми не преследуют их. Туйганы в конечном счете побеждены в Теске многонациональной армией, собранной Королем Кормира Азуном IV.
- 1361 *Год Шлема*: Тэй пытается вторгнуться в Рашемен, продвигая свои силы через Теск по Золотому Пути, но разбивается водными элементами, вызванными Вельдмами. Тэйцы отступают, использовав магию, опалившую западный берег до голых скал. Вельдмы проводят месяц, восстанавливая урон.
- 1363 *Год Виверна*: Необычайно холодная зима в Рашемене позволяет большому количеству холодолюбивых существ продвигаться на юг с гор Ледяного Края в Северную Страну и за ее пределы.
- 1365 *Год Меча*: Тэй вторгается в Рашемен с востока, пока Красные Волшебники растапливают ледники в Горах Ледяного Края, что приводит к серьезному наводнению в Имилмаре и Мулсантире. В то время как хатран отвлечены стычкой с тэйскими силами, по предгорьям Высокой Страны пытаются пробраться злые элементы, но их отбрасывают.
- 1366 *Год Посоха*: Теск предлагает улучшить часть дороги по Золотому Пути, чтобы облегчить движение. Вельдмы принимают предложение при некоторых условиях, и поздним летом начинается строительство.
- 1367 *Год Щита*: дорожные строители заканчивают протяжение от Мулсантира до Tinnet.
- 1368 *Год Знамени*: Тэй наводит хаос в Рашемене, поджигая западную часть Эшенвуда, что выгоняет его падших существ на восток в цивилизованные области. Во время беспорядков банды головорезов телепортируются в Мулсантир и Имилмар, чтобы убить важных рашеми, но берсерки предотвращают это.
- 1369 *Год Перчатки*: Увеличение торговли восточном направлении вдохновляет торговцев из других стран устанавливать заставы в Рашемене. Одна из групп поселенцев - щитовые дварфы. Местные рашеми приветствуют дварфов после испытания их способностей ковать, бороться и пить.
- 1370 *Год Пивной Кружки*: Тэй пытается вторгнуться в Рашемен, пересекая Озеро Мулсантир на магически созданных лодках, но шторм, созданный хатран, разбивает их суда напротив южного берега.
- 1371 *Год Бесструнной Арфы*: Тидрим Иваррг, Железный Лорд Рашемена, убит Тэйским наемным убийцей. Вместо воскрешения его из мертвых Вельдмы решают заменить его Волосом Диерволком, который менее раздражает их своим руководством.
- 1372 *Год Дикой Магии*: Текущий год. Кхалия, тэйский эмиссар, приближается к Мулсантиру под флагом мира и спрашивает разрешения создать анклав. Ей откажут, но позволят благополучно уехать. Возвращение Бэйна тревожит хатраны любыми новостями об активности Бэйнитов в области.

Правительство

По простому, каждое сообщество возглавляет *фирра* ("лорд" или "военный лидер"), обычно славный воин из клана в хорошем положении. Технически, фирра властвует только над солдатами, которых он обучает и которыми командует, но он часто удерживает мир и улаживает вопросы традиционного закона и суждения. Фирра советует Вельдмам и обычно полагается на их суждение. Фирры каждого из поселений отчитываются перед *Хухронгом*, или Железным Лордом, лидеру высшего ранга в Рашемене.

Железный Лорд - всегда мужчина, выбранный Вельдмами и управляющий по их прихоти; они могут заменить его в любое время. Железный Лорд, как ожидается, будет управлять мудро и в интересах народа Рашемена. Его обязанность - содержать путешествия между поселениями достаточно безопасными, гарантировать границы и контролировать набеги монстров из более диких частей страны. Во время вторжений Железный Лорд - высший военачальник Рашемена, помимо Вельдм, которые обычно следуют его предложениям, как будто это приказы.

Железный Лорд представляет физический идеал мужчины рашеми и персонифицирует все их достоинства. Он должен быть лучшим в лыжах, плавании и выпивке и опережать всех своих военачальников. Практически, ни один из Железных Лордов не способен на это, хотя многие к такому близки.

Правосудие в Рашемене быстро и точно. У вора конфискуется его собственность. Убийцу убивают или отправляют в ссылку. Ведьмы сами разбираются с теми, кто оскорбляет их или духов. К счастью, большинство проблем в Рашемене - результат пьяных ссор и супружеские разборки, и подобные дела могут обычно проходить без серьезного вреда какой-либо партии.

Абсолютные правители Рашемена - Ведьмы. Они предпочитают оставаться за сценой, но если мешают им — в большинстве случаев это касается безопасности Рашемена — они безжалостны при устранении потенциального шпиона или предателя. Ведьмы имеют власть жизни и смерти над народом, но осуществляют это право, только когда это абсолютно необходимо (типа того, если кто-либо преднамеренно вредит Ведьме в пределах границ Рашемена), чтобы избежать плохой репутации. Неповиновение прямому приказу Ведьмы рассматривается как измена и может также караться смертью, хотя Ведьмы обычно дают предупреждение и повторяют приказ, прежде чем потребовать такого наказания, и более снисходительны к молодым, неосведомленным или к другим Ведьмам.

Враги

Несмотря на свое отдаленное местоположение, естественные барьеры и недостаток минеральных ресурсов, Рашемен имеет множество врагов, которые хотели бы увидеть его разрушенным, разграбленным или порабощенным.

Чаул из цитадели Рашемар

С падением Цитадели Рашемар в вочточной части Рашемена образовался вакуум власти, и его заняла Чаул, ведьма с множеством миньонов и существенными колдовскими способностями. Она - одна из дуртан (см. ниже) и жаждет власти, подобно всем своим коллегам. Так как она не человек, некоторые люди из этой организации боятся, что она получит слишком большую власть. Она имеет тесные связи с ведьмами аннис Эшенвуда, беур Бегущих Скал и с воящими ведьмами Бескрайней Пустоши.

Чаул деловито собирает армию на восточных склонах Гор Восхода, спланировав гоблинов, хобгоблинов, багбиров и огров под своим знаменем. Хотя она ненавидит Рашемен и вичларан, она знает, что не сможет свергнуть хатран своей гуманоидной толпой, так что она ищет более тонкой стратегии. Она мечтает об обнаружении некоего способа обернуть народ Рашемена против Ведьм, и для этого она работает с молодыми этран и совращает их к своему мышлению предложением силы и богатства. Пока она имеет небольшой успех, и любая Ведьма, попавшая ей в руки, очень скоро окажется мертвой.

Дуэргары

Под Горами Восхода находится сильное королевство дуэргаров, известное как Дарзалстаукх, Город Темных Грез. Пока что серые дварфы не ввязывались в открытые враждебные действия. Однако, учитывая их в общем злую природу и редкость их экспедиций на поверхность, большинство рашеми предполагают, что дуэргары далеко не добры. Дроу, по слухам, время от времени появляются в Бегущих Скалах, так что если Подземье под Рашеменом велико, серые дварфы могут быть способны ударить в любой части страны.

Заставы дуэргаров в поверхностных пещерах уже входят в конфликт с шахтерами Рашемена из-за скудных запасов железной руды. Шахтеры готовятся к неизбежной войне и не станут жертвами неожиданной атаки. Хатран советуют быть терпеливыми и осторожными, поскольку количество дуэргаров неизвестно, и они могут быть заинтересованы скорее торговлей, чем войной. Дуэргары могут оказаться сомнительными торговыми партнерами, но мир с Дарзалстаукхом даст Рашемену доступ к железу и другим ценным металлам.

Дуртан

Вичларан - не единственные женщины-заклинатели, управляющие событиями в Рашемене. Дуртан - в общем злая группа женщин с силами, подобными таковым хатран, но они сосредоточены более на духах разрушения и мести, живущих на этой земле. Дуртан полагают, что единственный способ защитить Рашемен - быть столь же безжалостными к его врагам, как враги безжалостны к народу рашеми. Они мечтают об атаках на Тэй и Нарфелл, о кражах магии и об устранении мощных противников. Они бы обложили налогом Золотой Путь и потребовали бы дань с Теска, чтобы позволить восточным товарам достигать этой страны. Великая Долина, также лесистое и природное место, стала бы целью экспансии рашеми; дуртаны могут пробудить духов этой земли и сделать ее во многом подобной своему дому.

Ведьмы значительно превосходят численностью дуртан, но, поскольку дуртан работают в тайне и иногда притворяются хатран, степень их силы неизвестна. Ведьмы благодарны отсрочке Тэйских атак, что дает им время сконцентрироваться на этой внутренней опасности. Большинство дуртан принимает престиж-класс дуртана (см. Главу 2: Престиж-классы), хотя они обхаживают многих последователей ради членства в своем темном ордене, во многом как хатран, насчитывая множество этран, несмотря на неопытность "неиспытанных".

Варвары-нары

Старый Нарфелл, возможно, давно мертв, но потомки злых священников живут как кровожадные мародеры и налетчики, бьющиеся друг с другом и с любимым, кто наткнется на их холодные земли. Время от времени агрессивные племена наров пересекают Реку Эреч, чтобы биться против рашеми, и когда встречаются две группы берсерков, кровь окрашивает землю на многие мили. К счастью, погода и вода препятствуют подобному, но когда население Нарфелла вырастают и истощаются, глупые молодые нары желают устраивать набеги на Рашемен. Недавно Ведьмы поощрили берсерков оставлять побежденных налетчиков в живых, отрубая им руку. Эти мрачные выжившие после бессмысленных набегов наров посылаются домой, чтобы напомнить своим товарищам о последствиях нападений на Рашемен.

Наиболее агрессивные из этих конных налетчиков - племя Рагнор, мощная банда варваров, живущих в степях к северу от Гор Огненного Оберега. Племя Рагнора возглавляется порочным убийцей по имени Гхур-Тха Колун (СЕ человек мужчина варвар 4/ клерик Оркуса 9), которого восхищает захват врагов живьем и принесение их в жертву своему демоническому покровителю.

Красные волшебники Тэя

Первичные враги современного Рашемена - Красные Волшебники Тэя и их слуги, рабы и армии. Даже при том, что простой народ Тэя не имеет никаких причин ненавидеть рашеми, история войны Тэя с Рашеменом и постоянные увещевания Красных Волшебников убедили нижние классы, что рашеми - ужасный и неполноценный народ.

К счастью для Рашемена, Красные Волшебники некомпетентны в выполнении своих завоевательских целей, тратя впустую ресурсы и борясь друг с другом вместо сосредоточения на своих противниках. Они могут наводнить поле армией из оркских отрядов и новых магических полукровок, обожающих есть орков, или послать эскадрон наездников на гриффонах на помощь племени гноллов, ненавидящих всех летающих существ. Они отдают неточные приказы неразумной нежити, и тысячные отряды бесцельно шагают в лес или машируют в озеро. Красные Волшебники хороши в непосредственном бою с противниками — используя заклинания и магические изделия, они владеют собой — но они избегают тактики нанесения прямого урона.

Теперь, когда тэйцы сосредотачиваются скорее на торговле, чем на военном завоевании, интересно посмотреть, что случится с их давними отношениями с Рашеменом. Рашеми не собираются забывать пятисот лет внезапных попыток завоеваний, и Красные Волшебники не собираются забывать ни своих поражений от рук хатран, ни феноменальных магических запасов Старых. Даже если тэйцы преуспеют в распространении своих торговых анклавов по всем близлежащим землям, рашеми все равно будут жестки.

Города и места

Большинство рашеми живет за пределами больших поселений, предпочитая уединенные фермы, окруженные маленькими сельхозугодьями или пастбищами. Их дома обычно строятся так, чтобы гармонировать с сельской местностью. Некоторые из них каменные, покрытые землей и травой; другие строятся из маленьких пещер склона, и некоторые почти полностью находятся под землей, напоминая немногим более чем низкие холмики. Города рашеми малы и компактны, дома в них сделаны из темного дерева и камня и покрыты дерном и травой. Толстые стены предохраняют от холодной погоды и сопротивляются возгораниям (это всегда опасно, поскольку постоянный огонь необходим большую часть года). Рашемисельчане смотрят свысока на городских обитателей, рассматривая их как мягких, но, по правде говоря, горожане Рашемена живут почти так же, как сельский народ, хотя несколько ближе общаясь со своими соседями.

Цитадель Рашемар (деревня)

Эта великая крепость некогда содержала гарнизон из более чем 2,000 рашеми, готовых отразить нападение бандитов и защитить торговцев, перемещающихся в пределах страны. Когда в 1359 DR налетела Орда Туйган, они оставили отряд в 5,000 для осады крепость. Поскольку хатран были отвлечены главными силами туйган, защитники цитадели были оставлены без поддержки. Бардами-рашеми все еще поют баллады о доблести и храбрости обреченных солдат, в течение трех месяцев высоявших против превосходящего противника. Когда туйганы наконец взяли крепость, они беспощадно вырезали всех защитников и других местных жителей, нашедших себе внутри нее защиту. Затем туйганы с командами сильных лошадей снесли могучие стены, оставив немногим более чем груды разбитого камня. Хотя туйганы вскоре после этого были побеждены, Цитадель Рашемар так и не была восстановлена.

Павшая цитадель теперь полна мерзких существ. Гоблины обустроились на верхних уровнях, а также в остатках деревни, которая окружала форт. Чудовищные пауки ползают по руинам и иногда используются гоблинами в качестве скакунов. На нижних уровнях - логовище Чаул (NE женщина ведьма аннис колдун 6/ дуртан 7), мощный заклинатель и ярый враг хатран, убившая двух из них, пытавшихся изгнать ее. Чаул охраняется восемью ограми и гоблинами-варварами, склонными к колдовству, и ухаживает за своими последователями-колдунами ради способности использовать магию места. Ее ближайший союзник - Дуракх Хаан (NE женщина полуорк клерик Лутик 9), женщина с неизвестным наследием, но с ожесточенным расположением. В бою огры Чаул, усиленные магией Дуракх, ведут по двадцать гоблинов, обученных как берсерки (использующий тактику "ударить и убежать", исчерпывая свою ярость). Чаул и Дуракх остаются вне поля зрения своих врагов, при этом Дуракх читает *оживление мертвых*, чтобы восполнять любых павших союзников и *оживлять мертвых* из павших противников. Нежить охраняет внутреннюю часть руин, и сила клерика в восстановлении мертвых к жизни наполнила гоблинов непоколебимой верой в себя и своих лидеров.

Цитадель Рашемар первоначально была кольцевой крепостью на вершине, охватывая область почти на 300 ярдов в поперечнике внутри своих внешних стен, башни ее протivotостоят магии дальнего действия, подобно использованию Красными Волшебниками. Ее самая неповрежденная внутренняя часть - твердыня, прикрывающая шахты, ведущие к подземным уровням. Старые стены были перестроены в защитные линии, окружающие центральную твердыню, а разбросанные камни превращены в грубые одноэтажные башни, способные укрыть огра. Закрытые проходы, бегущие от твердыни к каждой из башен, позволяют отрядам передвигаться в и из этих внешних укрытий, не подвергаясь атакам издалека. Здания, оставшиеся от отдаленной деревни - немногим более чем пустые оболочки, но гоблины вырыли под ними неглубокие туннели, которые они используют как дома. Любого приближающегося замечают задолго до подхода его к твердыне, и гоблины используют рожки, чтобы связываться друг с другом и со своими владыками.

Цитадель Рашемар (деревня): Магический; AL NE; 200 гр предел; Активы 7,600 гр; Население 760; Изолированный (гоблины 77%, хобгоблины 14%, огры 8%, остальные 1%).

Фигуры у власти: Чаул, NE женщина ведьма аннис колдун 6/ дуртан 7 (правитель Цитадели); Дуракх Хаан, NE женщина полуорк клерик Лутик 9 (лейтенант Чаул).

Важные персонажи: Дендург Два Топора, SE мужчина огр боец 2/ варвар 5 (вожак телохранителей Чаул); Воршк Червь, LE мужчина гоблин адепт 9 (самый мощный гоблин-заклинатель).

Военная банда Цитадели: воин 9, варвар 7, боец 7, варвар 6, рейнджер 5, воин 5, варвар 4, боец 4, воин 4 (4), варвар 3 (3), боец 3 (2), воин 3 (11), рейнджер 2 (2), воин 2 (39), варвар 1 (4), боец 1 (4), рейнджер 1 (4), воин 1 (226); **Другие персонажи:** бард 5, бард 3, бард 1 (2); клерик 6, клерик 5, клерик 3, клерик 1 (2); друид 4, друид

3, друид 2, друид 1 (3); монах 5, монах 1 (4); жулик 10, жулик 5 (2), жулик 2 (4), жулик 1 (8); колдун 6, колдун 3 (2), колдун 1 (4); волшебник 4, волшебник 2 (2), волшебник 1 (4); адепт 6, адепт 4, адепт 3 (3), адепт 1 (5); эксперт 8, эксперт 5, эксперт 4, эксперт 3 (2), эксперт 2 (5), эксперт 1 (17); обыватель 9, обыватель 7, обыватель 4 (2), обыватель 3 (6), обыватель 2 (17), обыватель 1 (346).

Иммилмар (большой город)

Глядящий на ледяные воды Озера Ашейн, этот город - дом цитадели Железного Лорда и столица рашеми. Иммилмар - одно из немногих мест Рашемена, где иноземцев терпят, и множество наров - торговцев мехами и тесских торговцев всегда находится у границ города. Также сюда прибывают иностранные дипломатические миссии в Рашемен, хотя Железный Лорд позволяет немного постоянных посольств других стран. Консулы Агларонда, Импилтура и Дамары имеют дома в Иммилмаре — представителей же всех других стран, посылаемых в город с определенными миссиями, не поощряют задерживаться после того, как их дела Железным Лордом завершены.

Цитадель Железного Лорда доминирует над центром Иммилмара, и множество каменных зданий группируется у подножия замка. С удалением от цитадели застройка города становится все более рашеменской, плитняк и грубо обработанное дерево заменяет тесаный камень и гладко оструганную древесину. Помимо замка Хухронга, большинство больших зданий города - кругобок ие домики, построенные из тяжелой древесины в стиле рашеми, с двойным рядом наклоненных внутрь тяжелых кольев, вкопанных в землю, и имеющие высокую пику на вершине.

Построенный на фундаменте древней твердыни наров, замок Железного Лорда - могучая крепость из железа и камня. Более пятисот лет назад Ведьмы использовали великую магию, чтобы построить эту цитадель. Мрачная и запретная, цитадель - один из самых мощных замков земли, способный противостоять практически любой атаке. Его стены укреплены заклинаниями, разработанными против прямой магической атаки и блокирующими эфирных и телепортирующихся захватчиков.

Нынешний Железный Лорд - умный Волас Диерволк (CG человек мужчина варвар 18), ловкий и решительный человек, не уклоняющийся от осуждения Ведьм, когда чувствует, что они неправы. Не единожды Ведьмы рассматривали варианты его смещения, но прямого Воласа и его острое понимание завоевали их сдержанное уважение. Ведьмы поставили на этот пост Воласа после смерти Иваррга, предыдущего Железного Лорда, убитого Тэйским наемным убийцей.

Известные бизнесы

Иммилмар известен своими кожаными товарами, резчиками по дереву и металлургическим производством. Кожевенные заводы и плавильные печи расположены в холмах к северу и востоку от города, поскольку давно уже умерший Железный Лорд постановил, что любое предприятие, производящее пары или сильный запах, должно располагаться далеко от центра города. Множество резчиков по дереву и камнерезов работает в цехах на запутанных улицах вокруг цитадели Железного Лорда, но главным образом сердце Иммилмара - приятный парк молодых деревьев и вьющихся тропок.

Несколько примечательных гостиниц - всегда к услугам иноземцев, добывающихся аудиенции Хухронга. Дом Черного Камня - лучшая из них, удобное здание, снабженное вином и пивом из нескольких стран. Варро Толстый (CG человек мужчина боец 8) - владелец гостиницы. К северу от города, среди унылых литейных заводов и горнов Квартала Кузнецов, стоит цех оружейника Толли Железоткача (NG человек мужчина боец 4/ эксперт 8). Толли производит мечи, и кольчуги мастерской работы, и его клинки часто продают вдвое-втрое дороже нормальной цены из-за его превосходной репутации.

Главные храмы

Чонти - одно из самых популярных божеств Рашемена, хотя она чаще известна здесь как "Бхалла". Дом Бхаллы - среднего размера храм Чонти, расположенный в старом каменном здании около цитадели Железного Лорда. Брат Дер-варр (NG человек мужчина клерик Чонти 7) - лидер этого храма. Импилтурец по рождению, он был послан сюда, чтобы гарантировать, что почитание рашеми Чонти не отклонится слишком далеко от поклонения ей в других странах.

Хотя это не и не истинный храм, одно из самых священных мест городе - Зал Ведьм, длинный белостенный дом с перекрещивающейся резьбой, изображающей драконов, гончих и единорогов. Запретное для всех, кроме хатран, это таинственное здание, посвященное Мистре - местом встречи и убежище вичларана Иммилмара. Отлор Фидра Ночное Дерево (CN человек женщина клерик 3/ колдун 9/ хатран 5) осуществляет контроль над местными Ведьмами и охраняет зал от любого осквернения.

Иммилмар (большой город): Обычный/магический; AL NG; 40,000 gr предел; Активы 42,420,000 gr; Население 21,210; Изолированный (люди 93%, народ духов 6%, остальные 1%).

Фигуры у власти: Волас Диерволк, CG человек мужчина варвар 18 (Железный Лорд Рашемена); отлор Фидра Ночное Дерево, клерик 3/ колдун 9/ хатран 5 (лидер Ведьм в Иммилмаре и смотритель вичларан, советник Железного Лорда); Брат Дер-варр, NG человек мужчина клерик Чонти 7 (лидер храма Чонти в городе).

Важные персонажи: Зеленая Хулдра, CG человек женщина боец 6 (владелец гостиницы Ведьма-Страж); Итар Владыка Волков, CN человек мужчина варвар 13 (лидер ложи берсерков совиного медведя), Варро, CG человек мужчина боец 8 (владелец гостиницы Дом Черного Касня); Иутрим, CG человек мужчина боец 4/ варвар 5 (лидер ложи берсерков великого оленя); Толли Железоткач, NG человек мужчина боец 4/ эксперт 8 (самый квалифицированный кузнец Рашемена).

Охрана Железного Лорда: варвар 15, варвар 12, варвар 10 (2), варвар 9 (3), воин 9, варвар 8 (5), воин 8, варвар 7 (5), воин 7 (3), варвар 6 (11), воин 6 (4), варвар 5 (13), воин 5 (8), варвар 4 (24), воин 4 (22), варвар 3 (32), воин 3 (70), варвар 2 (37), воин 2 (270), варвар 1 (81), воин 1 (1,230); *Берсерки Великого Оленя:* варвар 13, варвар 12, варвар 9 (2), варвар 8 (2), варвар 6 (4), варвар 5 (3), варвар 4 (8), варвар 3 (21), варвар 2 (22), варвар 1 (47); *Берсерки Совиного Медведя:* варвар 16, варвар 14, варвар 13, варвар 10, варвар 9 (2), варвар 8 (3), варвар 7 (3), варвар 6 (4), варвар 5 (3), варвар 4 (7), варвар 3 (8), варвар 2 (14), варвар 1 (15). Остальная часть граждан Иммилмара слишком многочисленна, чтобы описать ее здесь.

Мулптан (большой город)

Северные ворота торговли Рашемена с внешним миром, Мулптан - протяженный, продуваемый ветрами город, прикрытый старой каменной стеной, относящейся к временам войн Роматара и Нарфелла. Дамаранцы, нары, и даже туйганы прибывают сюда для торговли, устраиваясь на великом поле за пределами города, переполненном караванами и фургонами торговцев. Сельское хозяйство столь далеко на севере затруднено, так что Мулптан существует благодаря обширным стадам ротов, овец, северных оленей и длинношерстных коз, лучше приспособленных к холодным зимам, чем южный рогатый скот.

Большинство иноземцев, направляющихся в Имилмар и в цитадель Железного Лорда, фактически проходит через Мулптан на своем пути к столице страны, даже при том, что Мулптан находится в восьмидесяти милях восточнее. Никакие паромы не пересекают Озеро Ашейн напротив Имилмара (западный берег озер столь далеко на севере весьма дик), так что путешественники идут по Золотому Пути или по Длинной Дороге. По любому из путей Мулптан - первый город рашеми, на который они натываются. В то время как Имилмар - город ремесленник и кузнецов, имеющий лишь несколько торговцев, Мулптан - город торговцев, которых обслуживает небольшое количество ремесленников-рашеми.

В Мулптане живет множество иностранцев, что делает его самым космополитическим из городов Рашемена. Квартал Шу занимает южную сторону города, в то время как народы других наций смешиваются в Западном Квартале, названном так потому, что он населен народами из западных стран типа Теска или Дамары (район фактически расположен в северо-восточной части города). В зимнее время большинство торговцев (и иностранцы, фактически не обосновавшиеся в городе) отбывает в более теплые страны, так как снег и ветер делают путешествие по открытым дорогам региона фактически невозможным в течение нескольких месяцев.

Два больших клана рашеми, Идрасс и Врул, много соревнуются как дружественные конкуренты. Соревнование улучшило оба семейства, давших воинов, охотников и ремесленники. Эти два клана исчисляются сотнями, и хотя они не правят Мулптаном напрямую (эта привилегия сохраняется за Мултронгом, или Восточным Лордом - титул, предоставляемый Железным Лордом), их влияние на торговлю и коммерцию города очень велико.

Мулсантир (большой городок)

В Мулсантире Золотой Путь упирается в Озеро Ашейн и останавливается. Несколько больших паромов бороздят воды между Мулсантиром и западным берегом, перенося сухопутные караваны по озеру, чтобы они могли продолжить свой поход на запад. Большой и преуспевающий городок вырос в точку пересечения, где караванщики часто запасаются провизией и закупкают новых верховых животных, прежде чем они разгрузятся, пересекут озеро и снова загрузятся. Водители паромов Мулсантира и владельцы гостиниц хорошо живут от рохоящих караванов. Город также может похвастаться большим рыбацким флотом, ловящим осетров на озере. Фермеры на милях вокруг продают провизию караванщикам.

На зиму Река Мулсантир замерзает, позволяя караванам двигаться без остановки, но весной таяние на озере делает невозможным пересечение его пешком или на лодках на несколько десятидневков. В этот период идущие на запад караваны заполняют город, ожидая схода льда.

Стратегическое местоположение и процветание Мулсантира сделали его частой целью Тэйских атак. Он осаждался по крайней мере пять раз, но ни разу не пал благодаря защищающим его большим каменным стенам. Город состоит из грубых каменных домов, разделенных широкими земляными улицами, которые становятся грязными по осени и натвердо замерзают зимой.

Мулсантир (большой городок); Обычный/магический; AL NG; 5,000 gr предел; Активы 727,200 gr; Население 4,848; Изолированный (люди 92%, народ духов 7%, остальные 1%).

Фигуры у власти: Урфонг Брак Келдурр, N человек мужчина варвар 8 (урфонг, или лорд городка); Отлор Шева Белое Перо, CG человек женщина клерик 8/ колдун 4/ хатран 3 (ранговая Ведьма региона).

Важные персонажи: Филдрин из Одиннадцати Стульев, CN человек мужчина варвар 9 (сын предыдущего Железного Лорда и лидер маленькой банды пиратов, изводящих побережье Тэя); Шелведар Нуум, SE мужчина полуэльф жулик 9 (Владыка тени, шпионящий маскируясь по Тескского торговца).

Хозяйство урфонга: варвар 11, воин 9, воин 8, воин 7 (2), варвар 5 (2), воин 5, варвар 4 (3), воин 4 (10), варвар 3 (5), воин 3 (21), варвар 2 (6), воин 2 (96), варвар 1 (15), воин 1 (261). **Другие персонажи:** варвар 9, варвар 8, варвар 7 (2), варвар 4, варвар 3 (2), варвар 2 (2), варвар 1 (2); бард 7, бард 5, бард 3 (2), бард 2, бард 1 (2); клерик 5, клерик 4, клерик 2 (2), клерик 1 (3); друид 7, друид 6, друид 3, друид 2 (2), друид 1 (2); боец 5, боец 4, боец 2, боец 1 (3); рейнджер 6, рейнджер 5, рейнджер 3, рейнджер 2 (2), рейнджер 1 (2); жулик 8, жулик 6, жулик 4, жулик 3, жулик 2 (3), жулик 1 (8); колдун 9, колдун 7, колдун 6, колдун 4 (2), колдун 3 (2), колдун 2 (3), колдун 1 (5); волшебник 11, волшебник 7, волшебник 5, волшебник 4 (2), волшебник 3 (3), волшебник 2 (3), волшебник 1 (4); адепт 6, адепт 5, адепт 4 (2), адепт 3 (2), адепт 2 (5), адепт 1 (16); аристократ 5, аристократ 4, аристократ 3 (2), аристократ 2 (4), аристократ 1 (18); эксперт 12, эксперт 8, эксперт 7, эксперт 6, эксперт 5, эксперт 4 (3), эксперт 3 (5), эксперт 2 (16), эксперт 1 (118); воин 7, воин 6, воин 4 (2), воин 3 (3), воин 1 (55); обыватель 17, обыватель 14, обыватель 8, обыватель 5 (2), обыватель 4 (9), обыватель 3 (23), обыватель 2 (78), обыватель (3,938).

Шевел (большой городок)

Это торговое поселение - самое большое сообщество вдоль части Рашемена по Золотому Пути. Как и в Мулптане, иностранцам позволяют селиться здесь, если они практикуют ценную торговлю или вовлечены в движение товаров по Золотому Пути. Начиная с падения Цитадели Рашемар, набеги бандитов и злых гуманоидов участились, так что наемники могут легко найти себе здесь работу, хотя Ведьмы выселяют любого, кто выказывает недобрые намерения.

Окруженный стеной для сдерживания нападающих, Шевел ничем не напоминает традиционные поселения рашеми со множеством деревянных домов и полным отсутствием каменного жилья. В пределах города есть несколько мини-районов,

населенных народами из других стран, от Дамары до Кара-Тура и Малхоранда, все из которых имеют дела с приходящими торговцами, чтобы возвращать бизнес в свой дом. Здесь есть даже контингент щитовых dwarфов, кующих и продающих железное оружие, популярное среди владеющих топорами берсерков.

Тапоран (маленький городок)

Это маленькое поселение - прежде всего речное сообщество, и его лодочники отвечают за большинство движения на Реке Тир. Речной народ храбр и опрометчив, любит песни и выпивку, хотя обычно не при перевозке пассажиров. Само поселение - беспорядочные грубые каменные дома рашеми, разделенные мощеными улицами (редкость в этой стране). Город длинен и тянется по береговой линии, вдоль множества шумных пивных и лож берсерков. Ложа Волка - самая большая из них, и Тапоран имеет намного более высокую пропорцию берсерков среди своего населения, чем того требуют его дела.

Тасунта (большой городок)

Рашеми обычно презирают народы, живущие в городах, даже других рашеми, но для мужчин и женщин Тасунта (население 2,170) они делают исключение. Народ этого города имеет репутацию жестоких берсерков — преувеличение, но местные жители немного делают для развеяния этого мифа. Даже не-берсерки притворяются, что впадают в ярость в бою.

В большинство времени Тасунта - остановочный пункт на Золотом Пути и коммерческий центр для близлежащих фермеров и владельцев ранчо, но во время войны проявляется его истинная цель. Жестокая орда из сотен опытных берсерков может быть собрана здесь по призыву Вейдм или Железного Лорда. Много раз берсерки Тасунта отвесали на этот призыв, поскольку город лежит на первичном маршруте вторжения Тэя. Варвары также сыграли важную роль в войне против Орды Туйган, сдерживая врага достаточно долго, чтобы дать своим союзникам время обойти его атаковать с тыла. Теперь, когда тэйцы, похоже, пошли другим путем, а не открытым завоеванием, среди горожан идут разговоры об участии набегов против диких гуманоидных племен и других монстров Высокой Страны.

Железный Лорд традиционно оставил управление Тасунтой лидерам лож берсерков, в особенности Старой Ложе — братству самых знающих и наиболее опытных воинов. Берсерк должен быть мастером боевых методов не менее чем трех других лож, прежде чем будет рассмотрено его членство в Старой Ложе. В настоящее время Мастер Старой Ложи - Джорргел Черный (CN человек мужчина варвар 20). Для столь жестокого в сражении человека Джорргел - удивительно терпеливый и проницательный лидер.

Тиннир (деревня)

Это маленькое сообщество частично укрыто в лесистой долине вдоль Озера Тирулаг, и большинство путешествующих по Золотому Пути минует его, даже не заметив, что совсем недалеко есть поселение. Помимо типичных жилищ рашеми, есть и несколько оштукатуренных домов в стиле западного Фаэруна. Сельские жители - главным образом рыбаки, дополняющие свое продовольствие маленькими садами. Деревня видит и некоторое движение путешественников по озеру, и Гостиница Берег Озера угождает тем, кто внезапно останавливается здесь.

Гостиница - старое двухэтажное сооружение, управляемое Вруллой Белой, дружелюбной пожилой женщиной, любящей рассказывать истории. Есть легенда, что Чонти благословила некоторых из комнат гостиницы, так что любому спящему в них придут чудесные сны и благосостояние в жизни. Однако, благословленные комнаты часто меняются, так что попытка найти верную - азартная игра. Гостиница охраняется Ниэллой, духом собаки, принадлежавшей человеку, построившему гостиницу более столетия назад. Ниэлла любит облаивать незнакомцев, но ревностно защищает гостиницу, Вруллу и любого, кто ей нравится.

Тиннир (деревня): Обычный; AL NG; 200 gr предел; Активы 5,400 gr; Население 540; Изолированная (люди 99%).

Фигуры у власти: Уфронг Вазсил Брешк, NG человек мужчина боец 6 (лорд города).

Важные персонажи: Врулла Белая (NG человек женщина клерик Чонти 2).

Охрана урфонага: варвар 4, боец 3, воин 3 (2), варвар 2 (2), воин 2 (8), варвар 1 (2), боец 1 (2), воин 1 (23).

Другие персонажи: варвар 5, варвар 2; бард 6, бард 3 (2), бард 1; клерик 5, клерик 2 (2), клерик 1 (3); друид 5, друид 4, друид 3, друид 2 (2), друид 1 (2); боец 5, боец 3, боец 1 (2); монах 2, монах 1 (2); рейнджер 6, рейнджер 2, рейнджер 1 (4); жулик 3, жулик 1 (2); колдун 4, колдун 1 (2); волшебник 5, волшебник 1 (2); адепт 6, адепт 4, адепт 1 (4); аристократ 4, аристократ 3, аристократ 2, аристократ 1 (2); эксперт 6, эксперт 5, эксперт 4, эксперт 3, эксперт 2 (2), эксперт 1 (14); воин 7, воин 5, воин 2 (4), воин 1 (11); обыватель 7, обыватель 6, обыватель 5, обыватель 4 (2), обыватель 3 (5), обыватель 2 (19), обыватель 1 (381).

Урлинг (деревушка)

Это сообщество легко миновать, не заметив его. Оно напоминает всего лишь рощу ольхи и вечнозеленых деревьев, растущих среди групп травянистых холмиков. Эти холмики - фактически дома Вейдм Рашемена, построенные в традиционном стиле и покрытые почвой и растениями. Большинство жителей - хатран, их супруги и слуги (этран обычно живут среди простого народа и приходят сюда, только чтобы встретиться со старшими). Для иностранцев деревушка не запретна — и, конечно же, их не казнят за приход — но всем, кроме этран, хатран или непосредственных членов семейств, предлагается уехать через денек-другой.

Один из больших холмиков - Зеленая Часовня, тихая гостиница для тех, кто прибыл поговорить с хатран. Любого, кто остается в Зеленой Часовне, предупреждают о последствиях входа в Урлингвуд. Гостиницей управляет Селов (LN человек мужчина волшебник 15), бывший Старый, случайно лишившийся всех магических способностей при испытании

антимагского заклинания, которое он создавал для использования против Красных Волшебников. Селов доверяет Ведьмами и защищен несколькими заклинаниями, блокирующими его волю, если его станут допрашивать о тайнах Старых.

Ведущий хатран Урлинга - Леди Иелбруна (LN человек женщина клерик 6/ волшебник 12/ хатран 10), старейшая и самая мощная хатран Рашемена. Иелбруна проводит немного времени в заботах о городке; хатраны держат свои дела в порядке и быстро разделяются с неприятными вторгшимися. Нитра из Семи Рек (NG волшебник 4/ клерик 4/ хатран 4) - представительница Иелбруны. Она дружелюбно открыто разговаривает с нехатранами-рашеми и даже соглашается на разговор с редким иноземным посетителем, которого дела приводят в Урлинг.

Герои и монстры

Большинство персонажей из Рашемена - варвары, клерики, друиды, бойцы или волшебники. Рейнджеры Рашемена могут выбирать тэйцев в качестве одобренного врага. Люди - самые обычные из персонажи-рашеми, но ведьминские отродья, народ духов и таэры живут в различных частях страны и часто принимают карьеру авантюриста.

Глава 2: Престиж-классы описывает несколько престиж-классов, обычных в Рашемене, включая дуртан, Роматарского боевого мага и иссеченного рунами берсерка. Глава 3: Регионы и умения представляет множество новых умений, соответствующих персонажам происхождения рашеми, типа Вытягивание из Земли, Продленная Ярость, Улучшенное Захватывание, Призывания Элементала рашеми, Обучение Времионни, и умения, связанные с различными ложами берсерков.

Рашемен - дом множества уникальных монстров, с которыми редко можно столкнуться в других странах. Новые монстры, представленные в Главе 6: Монстры Востока, включают две разновидности ведьм (беур, ведьма с близостью к холодной магии, и вопящая ведьма, смертельный охотник степей), орглаш (воздушный элементал с тягой к морозу), телтор (бестелесное фей-существо), томил (более жесткая разновидность земного элементала) и утраки (злой меняющий форму, активный главным образом по ночам).

Глава 11:

Тэй

Лучше всего известный Красными Волшебниками в багровых робах, железным кулаком управляющими землей, Тэй - царство, окутанное тайной. Немногие чужеземцы широко путешествовали внутри его границ, если не были похищены и проданы там в короткую рабскую жизнь. Тэйцы, говорящие о своей родине, говорят о ней с такой гордостью, что заставляют большинство слушателей сомневаться в своих поразительных требованиях — несмотря на то факт, что слухи эти идут вновь и вновь из дюжины различных источников.

Тэйцы постоянно пытались расширить свои границы, как только добились своей независимости от Малхоранда в 922 DR. Фактически, лишь двенадцать лет спустя после этой важной даты тэйцы начали свое первое вторжение Рашемена. Тэйцев отбили многочисленные времена и Агларонда, и Рашемена, но хотя их армии и не сумели поработить эти царства, они все же урвали Алаор, Приадор, долины Сюр и Умбер и города Предела Волшебников под контроль Тэя.

Границы Тэя не особенно изменялись начиная с завоевания Предела Волшебников пятнадцать лет назад. Красные Волшебники в наши дни держат свои армии дома, в то время как их торговцы распространились по всем странам Внутреннего Моря, продавая ценные магические изделия в хорошо защищенных концессиях и Тэйских анклавах. Реки золота, товаров и рабов льются в казну зулкиров от такого расширения Тэйской торговли. Сзаас Тэм и его коллеги пришли к пониманию того, что золото может побеждать страны, сопротивляющиеся мечам и заклинаниям, и монополия Тэя на изготовление и продажу магических изделий может быть оружием, которое установит доминирование Красных Волшебников над всем Фаэруном.

Краткий географический обзор

Страна Тэй, когда-то немалая часть Малхорандской Империи, простирается от границ Теска и Агларонда на западе до Гор Восхода на востоке. Она тянется почти на 500 миль с севера на юг и на 450 миль с востока на запад. Рашемен - прямо на севере, за Озером Мулсантур, в то время как Море Аламбер и Малхоранд формируют южный край Тэя.

Большинство Тэя состоит из великого плато почти в 350 миль в поперечнике. Эти засушливые плоскогорья лежат приблизительно на 7,000 футов выше уровня моря на внешнем краю и возвышаются примерно на 4,000 футов около Озера Тэйламбар и предгорий Гор Восхода. Южные, западные и северные границы плато - полоса разрушенных утесов и крутых каньонов, известных как Первый Откос. Хотя и немногие из этих утесов высятся более чем на пару сотен футов, Откос разбит дюжиной или около того таких пропастей на десять-пятнадцать миль, словно на слои свадебного пирога. Маленькая пешая партия может пробраться по Откосу за день, найдя пару крутых тропинок, но армии любого размера ограничены маленьким количеством проходов и дорог, хорошо охраняемых тэйцами.

Наверху Плато Тэй земля состоит из широкой, раскидистой перспективы, нарушаемой небольшими прогалинами и цепями острых камней. В пределах его границ возвышается Плато Рутаммар, второе, меньшее плато около 150 миль в диаметре, которое чаще называют Горой Тэй (его самая заметная черта) или Высоким Тэем. Второй Откос, цепь утесов и ущелий, еще более непроходимых и запретных, чем Первый Откос, ограничивает Высокий Тэй. Он возвышается в среднем почти на 6,000 футов и заметно холоднее и бесплоднее, чем нижние плоскогорья.

В центре Высокого Тэя стоят вулканические пики Горы Тэй, в действительности - стомильной цепи клыкоподобных хребтов и тлеющих конусов, самая высокая точка которых находится на высоте 17,000 футов. На заре мира потоки базальта из этих ныне дремлющих гигантов сформировали могучее плато Тэй. Хотя в Высоком Тэе живет немало народа, немногие поселения стоят близко к пикам Горы Тэй — небольшие извержения достаточно обычны, создавая выпадения золы и облака серных паров, дрейфующие на северо-восток, делая большую область плато фактически непригодной для жилья.

На восточном краю страны, среди предгорий Гор Восхода, возвышается третий ряд утесов — Откос Сюрагу. Он формирует шельф на верху Первого Откоса, и, подобно плато Высокого Тэя, достигает примерно 6,000 футов высотой. Многочисленные потоки падают с высот Гор Восхода, создавая в этом углу страны запутанный лабиринт ущелий и каньонов.

Прямо на восток от Высокого Тэя, около восточного подножия Второго Откоса, находится Озеро Тэйламбар. Наполняемое Рекой Сюраг, рожденной таянием снегов Гор Восхода, это глубокое, холодное водное тело имеет почти восемьдесят миль в поперечнике. Его отток - Река Тэй, текущая на север к Озеру Мулсантур около Сюрмарша. Горы Восхода также рождают две других великих реки — Тазарим на юге и Горос на севере. Покрытые сажей ледники Горы Тэй питают и две еще более великих реки — Умбер, текущую на запад к Агларонду и Моря Длург, и Лапендрар, текущую на юго-запад через Приадор, впадая в Предел Волшебников в Эскаланте.

Тэй - естественно теплая, сухая земля, из-за высокой возвышенности которой влажные ветры с Моря Упавших Звезд не приносят обширных осадков. Никогда не довольные своим уделом, Красные Волшебники создали сеть заклинаний, поддерживающих приятную погоду круглый год. Это отвратительно влияет на погоду в Теске, но тэйцев не волнуют трудности их соседей. Дни теплы, но не слишком. Равнины регулярно пропитываются дождями, но только в спокойные ночи. Почти каждый день в Тэе прекрасен, абсолютно контрастируя с несчастной жизнью большинства здешнего народа.

Погодные заклинания гарантируют отличные условия роста для обширных полей зерновых, обрабатываемых бесчисленными тысячами рабов - то, от чего зависит экономика Тэя.

Главные географические особенности

Тэй благословлен множеством природных черт, от ледников и вулканов Горы Тэй до пляжей Безантура. У путешествующих по одной из немногих главных дорог захватывает дыхание от видов, раскрывающихся с одного откоса за другим. Далекие заснеженные пики Горы Тэй, кажется, наблюдают за всеми, подобно спящим королям - вежа, видимая почти с любого пятна страны.

Большинство путешественников входит в Тэй через один из пяти основных маршрутов. На севере по окончании Золотого Пути прибывают в портовый город Сюртэй на южном берегу Озера Мулсантир. Традиционно путешественники проезжают или проходят Длинный Перевоз - от Сюртэя до вершины Плато Тэй. Река Тэй - одна из величайших трасс страны, и паромы с товарами и баржи с пассажирами, которые тянут рабы, идут от Первого Откоса до Озера Тэйламбар. По озеру - легкий вояж до Эльтаббара, столицы, расположенной на юго-западном берегу.

С юго-востока путешественники проделывают путь по Реке Тазарим до Первого Откоса. Старая Малхорандская дорога ведет через ущелье Тазарим и встречается с тропой, ведущей в Пиарадос. Оттуда можно идти или по Горам Восхода к Озеру Тэйламбар, или по хорошо поддерживаемому Восточному Пути к Тиратуросу, и затем на север по Высокой Дороге к Эльтаббару. Немногие входят в Тэй этим маршрутом, поскольку тарч Тазалхар - пустынная и запретная земля, которую мучает беспокойная нежить и голодные монстры с гор.

Большинство направляющихся в Тэй высаживаются в великом порту Безантура, одного из самых больших городов Моря Упавших Звезд. Высокая Дорога ведет прямо на север через Тиратурос к Эльтаббару. Тэйцы и сами ожидают, что посетители придут этим маршрутом, так что гостиницы и таверны для иностранцев вдоль Высокой Дороги обычны — как и шпионы и агенты Красных Волшебников, присматривающие за народом из других стран.

В прошлом армии, стремящиеся вторгнуться в Тэй, приходили оп Реке Лапендрар. Сама Лапендрар несудоходна после Первого Откоса - срываясь водопадами по краю Плато Тэй, она предостерегает проход. Однако, ущелье Реки Печалей - один из самых широких и плавных подъемов Первого Откоса, по крайней мере для путешествующих пешком. Когда Халакар из Агларонда вел свою опрометчивую экспедицию в Тэй столетие назад, это был именно тот маршрут, который он выбрал.

Наконец, некоторые предпочитают приплыть по Реке Умбер в Нетджет, расположенный на восточной стороне Озера Умбер. Отсюда можно проследовать по Восточному Пути, пока он не встретится с Высокой Дорогой в Тиратуросе, а затем двинуться на север к Эльтаббару. Монстры, заполняющие проход через Горы Челюсти Дракона, делают этот маршрут несколько опасным, и Нетджетский конец Восточного Пути поддерживается плохо, притягивая бандитов-гноллов и подобных им незваных гостей. Народ северных стран Внутреннего Моря считает его быстрым, но более опасным маршрутом, чем долгая прогулка по Золотому Пути к Мулсантиру и Сюртэю.

Дополняя естественную защиту Тэя, множество маленьких цитаделей разбросано по склонам и Первого, и Второго Откосов. Эти капитально сложенные каменные структуры якобы не впускают врагов, но, по правде говоря, они размещают патрули людей и гноллов, проводящих большинство своего времени на охране Тэйских рабов. Большинство дорог на само Плато (особенно Восточный Путь и Высокая Дорога) поддерживаются безупречно. Приподнятые на несколько футов над окружающей землей, они покрыты алхимическим гудроном для долговечности и легкости использования. Рабочие бригады постоянно ремонтируют дороги, сохраняя их почти в совершенной форме. Маленькие крепости, известные как налоговые станции, идут вдоль дорог, а также находятся во всех остальных точках входа в Тэй.

Алаор

Алаор включает два острова у южного побережья Тэя, там, где Предел Волшебников встречается с Морем Аламбер. Хотя это и самый маленький из одиннадцати тарчей, его позиция делает его одним из самых жизненно важных. Большая часть Тэйского флота размещается здесь, наряду с главными тэйскими верфями. Основная гавань Алаора - большая бухта, охраняемая морским арчем. В скалах мысов лежит сеть морских пещер, достаточно больших, чтобы скрыть целый флот. Бурные острова не могут похвастаться никаким другим достойным местом или защищенным заливом, что является одной из причинной того, что никакая другая страна и не подумала использовать их как военно-морскую базу.

Тарчион Тессалони Канос (LE человек женщина боец 17) командует тарчем; воплощающий Мур Вол (N человек мужчина воплощающий 7/ красный 5) помогает ей, контролируя различных магов, назначенных на флот тарчиона. Более чем 15,000 душ называют этот тарч своим домом, включая моряков. Флот состоит из дюжины стройных смертельных дромондов, мощных галер, экипаж каждой из которых составляет сотню хорошо вооруженных воинов и вдвое больше гребцов-рабов. Каждый военный корабль несет пару *тэйских бомбард* (см. Главу 5: Магические изделия для большого количества информации), а корабли магов и аколитов — также волшебника и клерика, специализированного в боевой магии. Гордость Тэйского флота — массивный военный корабль, известный как "Красный Бич" — стоит на якоре здесь, когда не эскортирует тэйские торговые корабли. Большинство пиратов бегут, едва завидев багровые паруса корабля, поскольку они знают, что противостоять столь мощному кораблю - значит принять быструю и колдовскую смерть. В целом флот укомплектован почти 5,000 офицеров, солдат и рабов; большинство остального народа, называющего этот бесплодный остров своим домом - плотники, стивидоры, снабженцы, парусники, судомонтажники и все другие ремесленники и профессионалы, необходимые для обслуживания флота в порту.

С проявлением Тэя в качестве коммерческой силы Алаор стал еще более жизненно необходимым для интересов нации. Тэйский флот долго работал, чтобы держать воды Моря Сахуагинов (как еще называют Море Аламбер) свободным от пиратов. С тех пор расширили свои действия, включив протяженность Предела Волшебников. При воздействии сил Тэя и

Агларонда пиратам остается немного безопасных мест для работы в этой области. Несколько военных кораблей даже были переделаны в коммерческие суда, несущие товары Тэя в остальную часть мира. Торговые корабли Безантура несут на себе немалую часть торговли Тэя с другими странами, но общение с главными анклавами поручается только флоту Тэя.

Алаор хорошо защищен. Зулкиры знают, что острова - первая линия обороны Тэя против вторжения морским путем. Если острова падут перед иноземной силой, результаты будут бедственны. Любой противник, контролирующий такую базу, может нападать вверх и вниз по южному побережью Тэя совершенно безнаказанно.

Помимо гарнизона в 1,000 солдат при исполнении служебных обязанностей, острова снабжены оборудованием со множеством батарей *тэйских бомбард*.

Делумайд

Будучи некогда самым густонаселенным районом старого Тэя в дни Малхорандского правления, тарч Делумайд теперь заселен редко. Протянувшийся от Озера Тэйламбар до Ущелья Горос и ограниченный на востоке и западе Рекой Тэй и Рекой Горос, Делумайд - широкая земля открытых равнин и небольшого количества народа. Тарч может с легкостью поддерживать намного большее население, за исключением того, что демоны, привидения и спящие заклинания смертельной злобы заражают сельскую местность на мили вокруг руин старой столицы и покинутых поместий этой области.

За исключением некоторых сельхозугодий вдоль речных долин, Делумайд главным образом используется как открытое место для выпаса больших стад рогатого скота. Тарчион Инварри Метрон (LE человек мужчина боец 11) управляет землей из своего дворца в Умратаросе, маленьком городе на берегу Реки Тэй. Он не особенно интересуется руинами старой столицы, но счастлив забрать долю любого богатства, возвращенного авантюристами из руин.

Эльтаббар

Северо-запад Тэя принадлежит тарчу Эльтаббар, изогнутой местности, расширяющейся от западных берегов Озера Тэйламбар и вокруг северных склонов Второго Откоса до самой реки Умбер, почти напротив города Эльтаббар. Даже при том, что столица Тэя расположен в этом тарче, большая часть его населена незначительно — большинство земли между богатыми долинами Рек Тэй и Умбер - лесной район, дом бродячих банд гноллов и орков, составляющих пешие войска зулкиров.

Нарчион Эльтаббара - печально известная Дмитра Фласс (NE человек женщина иллюзионист 7/ красный 8), так называемая Первая Принцесса Тэя. Она проводит все свое время в столице и не особо задумывается о том, что творится на северо-западной границе. Руины старого Нара усеивают более отдаленные части тарча, иногда извергая некоего забытого демона, который терроризирует сельскую местность, пока не будет связан или уничтожен Красными Волшебниками.

Горос

Горос - относительно бедный тарч без крупных городов. Река Горос стекает с высот Гор Восхода через северо-восточный Тэй перед тем, как обрушиться с края Первого Откоса, высекая великое Ущелье Горос. Оттуда она течет в Озеро Мулсантри на северной границе нации.

Горос - скалистая, бурная, запретная дикая земля сухих сосновых лесов и высоких пустых равнин. Быстрые, мелкие речушки от таяния снегов Гор Восхода бегут по земле, но в разгар лета они уменьшаются до грязных ручьев. Большинство народа района - пастухи и лесорубы-рашеми. Разрушенные башни и пустые твердыни венчают многие из бесплодных холмов - останки опорных точек древнего Роматара на этой части тэйского плато. Близлежащие горы предоставляют кров опасным монстрам, включая атачей, химер и банды диких гноллов.

Правитель тарча Горос - Ажир Крен (NE человек женщина боец 15). Агрессивный генерал, она испытывает зуд повести легионы Сзасса Тэма в сражение. Увлечение зулкира развитием торговли только расстраивает ее. Отряды Крен постоянно патрулируют Ущелье Горос, ища любое оправдание, чтобы начать вторжение на территорию северного соседа, Рашемена. Крен нуждается в малейшем предлоге, и если она в ближайшее время не получит такового, она сама позаботится об этом.

Проход Кинжальный Зуб

Один из всего лишь двух проходов через Горы Восхода, Проход Кинжальный Зуб, идет по Горос до ее истока и пересекает высокую седловину, чтобы снизиться в верхней долине Мургол, притока Чистого Потока Бескрайней Пустоши. С одной стороны основной тропы скалится гора, давшая проходу его название. Вершина прохода лежит немногим больше

Налоговые станции

Тэй полон этих маленьких крепостей. Каждая из них размещает гарнизон от тридцати до пятидесяти гноллов или людей-воинов, готовых вонзить зубы в каждого, кто противится сбору налогов.

Налоговые станции есть не только на границах Тэя, но также и на границах каждого тарча, и в каждой точке, черех которую идет народ. Собранные средства идут на финансирование тарчей - одна из причин превосходных коммунальных служб Тэя. Налоги значительно варьируются от тарча к тарчу, не говоря уже об изменениях от станции к станции. Они редко непомерны, поскольку тарчионы не желают препятствовать движению через свои территории. В основном они колеблются от 2 ср аж до 1 гр. Охрана во время сбора налогов также проверяет пропуска или разрешения на путешествие, и те, кто не имеет надлежащих документов, обычно арестовываются на месте.

Налоговые станции также держат под контролем рабское население. Немногие из рабов имеют какие-либо деньги, и те, кто пытается изобразить из себя тэйских граждан, наверняка столкнутся с проблемами без наличных денег - плата может быть не так высока, но она должна быть выплачена. Солдаты станции предельно старательны при сборе налогов, памятуя, что может стать с ними, если они допустят ошибку.

чем на 9,000 футов над уровнем моря, и плотные снега лежат на северных сторонах пиков круглый. Через несколько лет Кинжальный Зуб будет полностью непроходимым.

Узкая и крутая тропа не подходит для чего-либо, по размерам своим близкого к армии, что является причиной того, почему Туйганы не беспокоят тэйцев с этой стороны. Зулкиры поддерживают зловещую крепость, называемую Чур-Гатос, немного ниже седловины на тэйской стороне. Эта холодная, одинокая застава - удел тех солдат, которым не повезло достаточно, чтобы заработать отpravку в одно из наихудших мест на земле.

Ущелье Горос

Имеющее более 100 миль в длину, Ущелье Горос раскалывают Первый Откос в лабиринтом глубоких узких каньонов, отделяя Плато Тэй от Плато Мулсаниаар в Рашемене. Здесь река Горос соединяется со множеством меньших потоков, бегущих с высот Гор Восхода. Северо-восточный угол Плато Тэй лежит более чем на 4,000 футов выше уровня моря, а бассейн Мулсантира имеет возвышение приблизительно в 1,500 футов, так что ущелье имеет в среднем полмили или более в глубину. Оно шириной примерно двадцать миль на большинстве своей длины и дно его разделено многочисленными каньонами, безымянными каскадами и рушащимися постаменами из скалы, снесенных древними наводнениями.

Ущелье Горос блокирует все путешествия на север и на юг к востоку от Озера Мулсантир, кроме узкой полосы у подножия откоса, прямо по берегу озера. Это - одна из самых эффективных защит Рашемена против Тэйских атак. Ущелье - дом множества монстров, включая очень старую красную драконицу по имени Магревистала, устроившую логовище где-то в сухой долине в его глубине.

Высокий Тэй

Также известный как Плато Рутаммар или (ошибочно) Гора Тэй, Высокий Тэй - часть страны выше Второго Откоса и ниже собственно Горы Тэй. Немногое известно об этой земле за пределами Тэя: иностранцам не разрешается путешествовать туда, кроме как с прямым эскортом Красных Волшебников, и Красные Волшебники не приводят посторонних в эту часть своей страны без значительной причины.

В то время как центр Высокого Тэя находится во власти одетых льдом вулканов Горы Тэй, кольцо прохладной, плодородной горной местности окружает дымящие горы. Это более высокое плато - лишь в дюжину миль шириной на восточной стороне, но в других местах - это широкое, слегка лесистое нагорье почти в 100 миль. Подобно более низкому Плато Тэй, земля состоит из низких равнин, но Высокий Тэй - прохладнее и влажнее, чем нижние земли, здесь растут сосновые леса, виноградники и великие сады плодовых деревьев. Высокий Тэй круто поднимается вверх, к Горе Тэй, и предгорья в любой другой стране можно было бы назвать горами.

Столетиями Высокий Тэй был убежищем владык земли. Благородные семейства мулан, высокие клерики вер Бэйна, Цирика или Коссута и, конечно, видные Красные Волшебники имеют обширные поместья на этом высоком плато. Тэйцы не строят здесь больших городов, хотя множество хорошо организованных городов есть в южных и западных областях плато. Большинство этих мощных владык-тэйцев отсутствуют, проводя время в городах большего Тэя и уходя в свои поместья, только чтобы избежать жары нижнего плато в конце лета.

Часть Высокого Тэя, особенно предгорья и северные и восточные пределы, подветренные Горе Тэй, весьма пусты и покрыты золой от вулканов. Эти земли не заселены, если только случайный Красный Волшебник не решит построить башню в особенно пустынном месте. Дикие гноллы, орки и другие гуманоиды заполняют эти земли, главным образом потому, что Красные Волшебники считают их полезным резервом для своих армий и не прилагают каких-либо совместных усилий для их истребления.

Лапендрар

Хезасс Нимар (NE человек мужчина клерик Коссута 8) - тарчион тарча Лапендрар. Этот тарч начинается на юго-восточном краю Второго Откоса и идет до границ Теска и Агларонда. На этой территории есть много важных городов, включая Нетентир, Нетджет, Амрутар и Эскалант. Река Умбер течет через эту территорию перед тем, как достигнуть Агларонда, в то время как Река Лапендрар формирует южную границу тарча, впадая в Предел Волшебников. Восточный Путь, одна из двух главных дорог, соединяющих южные части Тэя, делит этот тарч пополам.

Лапендрар - один из наименее жестко удерживаемых тарчей. Его граница с Агларондом постоянно дискутируется, и его самый большой город, Амрутар, номинально независим от Тэя. Это удовлетворяет Нимара, который хитро поддерживает сострадательный и щедрый стиль, неизвестный в других тарчах. Многие из его товарищей осуждают Нимара, считая его слабаком, но, по правде говоря, он - мастер предательства: большинство его жертв даже не понимает, что именно он был тем, кто организовал их крушение. Нимар управляет своим тарчем из изящного дворца из белого мрамора в городе Эскаланте (самое современное дополнение Тэйской Империи), хотя он проводит много времени в Эльтабаре, строя коварные ловушки своим коллегам.

Плато Тэй

Плато Тэй включает все в пределах Первого Откоса, длинной линии утесов, окружающих внутреннюю часть страны, хотя земли выше Второго Откоса — Высокий Тэй и Гора Тэй — отчетливо отделены. Расстояние между Первым и Вторым Откосом - немногим более двадцати миль на западном краю, глядящем на Нетентир, и почти до 200 миль на юго-восточном и северо-восточном пределах.

Первый Откос охраняет Тэй от атаки и укротил многих, предполагавших вторжение. Естественные стены - защита лучше, чем любая армия. Утесы испещрены туннелями, бараками и крепостями, высеченными прямо в скале, показывая, как трудно спорить с Тэем на его территории. Фактически, откос был одной из причин, по которой волшебники Тэя оказались способны отогнать своих Малхорандских повелителей в течение войны за независимость. Даже при том, что тэйцы были дезорганизованы и разделены порочной враждой, Малхорандская армия имела качественно застряла на этих утесах.

Само плато - естественно засушливая, раскидистая пыльная равнина. Столетия назад Красные Волшебники выработали великое заклинание, управляющее погодой, чтобы принести в эти горные земли дождь и умеренную температуру, и теперь бывшая обширная саванна превратилась в плотно засеянные урожайные земли. В южных пределах плато используется каждая частица земли. Рабы обслуживают поля и сады, прививая и собирая зерновые культуры, валя лес и собирая плоды. Хлопок и зерно - основные культуры, хотя между полями растут цитрусовые и оливковые деревья и иногда виноградники. Налоговые станции и поместья благородных тэйцев и Красных Волшебников усеивают землю наряду с маленькими деревнями, вырастающими вокруг них. К северу от Второго Откоса плато населено значительно менее плотно. Долины рек Горос и Тэй заселены плотно, но большинство остального - пустые лесные районы, населенные лишь пастухами и резчиками по камню.

Почти 3 1/2 миллиона населения живет на Плато Тэя. Из них приблизительно 2 1/2 миллиона - рабы или злые гуманоиды, охраняющие их (главным образом гноллы и орки). И рабы, и воины живут в нищете в массивных бараках. Тэйская экономика зависит от рабов, постоянно пополняемого источника дешевой рабочей силы, обычно работающих до смерти под цепким взглядом жестоких надзирателей и охраны.

Тэйский торговый флот увозит избытки хлопка, зерна, оливкового масла и плодов цитрусовых на восточный Фаэрун. Тэйское зерно кормит Импилтур, Чессенту и Васт, а также города Предела Волшебников. Успех этой торговли привел к текущей стратегии экспорта более существенных товаров — а именно магических изделий — в другие страны. Тэйские торговцы уже знали торговые маршруты и демонстрировали в течение десятилетий, что Тэй может быть успешным торговым партнером.

Плато непроницаемо для магии наблюдения. Красные Волшебники основали сложный щит перекрывающихся берегов, предотвращающих подобный шпионаж. Любое заклинание с описателем наблюдения, нацеленное на персону или пункт в пределах Первого Откоса, автоматически проваливается. Предсказания других типов обычно работают, но многие из Красных Волшебников экранируют свои действия дополнительной защитой типа *чистого разума* или *необнаружения*. Эти береги также сталкиваются с собственными заклинаниями наблюдения Красных Волшебников, затрудняя для них магическое обнаружение вторгшихся. Однако и патрули обычно делают это неплохо.

Охранники, и люди, и гноллы, патрулируют плато в заселенных областях в поисках беглых рабов и иноземных шпионов. Несмотря на открытие торговых соглашений со многими нациями, немногие иностранцы проводят сколь-либо значительное время в тэйской сельской местности. Большинство выпущенных пропусков на путешествие - на один-два города по указанному маршруту.

Озеро Тэйламбар

Озеро Тэйламбар - самое большое пресное водное тело в пределах границ Тэя. Оно широко, глубоко и всегда холодно, даже в середине лета. Его воды питают Реку Тэй, которая течет на север, впадая в Озеро Мулсантур. Эльтаббар, столица Тэя, стоит на юго-западном берегу Озера Тэйламбар. Делумайд, первоначальная столица провинции, когда-то смотрел с северо-восточного берега, но был разрушен в войне за независимость Тэя.

Рыбалка на Озере Тэйламбар просто замечательная. Большие количества даров моря из его глубин находят свой путь на столы всей нации. Хотя, озеро небезопасно. Его глубины полны черепах-драконов, которые иногда любят перекусить на рыбацких судах. За годы зулкиры выпускали охотничьи партии, чтобы проредить их количество, но с ограниченным успехом. Хотя эти экспедиции иногда умудряются найти и убить дракона-черепаху, охотники часто становятся добычей. Иногда экспедиции уничтожались полностью.

Однако, в прошлом году одна группа охотников сумела захватывать черепаху-дракона живьем. Бражал Кос (LE человек мужчина чародей 7/ красный 4), могучий чародей, изобрел магию, порабащающую существо под его волей. Кос предложил свои услуги Хомену Одессейрону, тарчиону Сюртэя. Красные Волшебники могли бы транспортировать это существо в Озеро Мулсантур, чтобы оспорить контроль рашеми над озером. Конечно же, Бражал Кос ждет кое-чего взамен за это предложение.

Река Тэй

От Озера Тэйламбар Река Тэй течет на север к Сюртэю и Озеру Мулсантур, отмечая границу между тарчами Делумайд и Эльтаббар. Долина Тэй - густо заселенная, плодородная равнина с обширными садами плодовых деревьев, более подходящих для прохладной погоды, чем южные рощи цитрусовых, типа яблок и вишен. Сама река - основная трасса к северным тарчам Тэя, и многочисленные лодки и баржи бороздят ее воды, буксируемые с берега командами рабов.

Приадор

Тарчион Азнар Трал, зулкир воплощения, железным кулаком управляет этим тарчем. Торговые анклавы Тэя в других странах приносят огромное богатство в Безантур, самый большой город тарча. Трал имеет в своем распоряжении почти неограниченные ресурсы, и немного способен остановить его — помимо других другие зулкиров. Трал поначалу высмеивал продажу магических изделий, когда Тэй только основывал систему анклавов, так что он получил лишь небольшую часть огромной прибыли Гильдии Внешней Торговли. Зулкир беснуется из-за потерянных возможностей. Он полагает, что здоровенный кусок Гильдии должен принадлежать ему как тарчиону, правящему Безантуром, и он собирается по требованию части процента тех, кто поддержал идею с самого начала.

Приадор идет по южному побережью Тэя, от Реки Лапендрар на восток до Реки Тазарим. Его северная граница - Лапендрар и Первый Откос. Наряду с Алаором и Сюртэем на отдаленном севере, Приадор фактически не является частью Плато Тэй. Помимо Безантура, тарч содержит еще два крупных поселения. Тасселен находится на берегу в семидесяти милях к западу от Безантура. Еще в сотне миль или чуть дальше в том же направлении лежит портовый город Мурбант. Оба этих порта ближе к Морю Упавших Звезд — и поэтому к большей части Фаэруна — чем Безантур, но они - лишь бедные побратимы столицы тарча. Безантур - один из самых больших и богатейших городов восточного Фаэруна, и в его порту всегда толпятся корабли дюжины стран.

Высокая Дорога, одна из двух национальных главных дорог, начинается в Безантуре. Оттуда она поднимается на Первый Откос, проходит через Тиратурос и заканчивается в Эльтаббаре. Некоторые из местных жителей называют эту дорогу Рабским Путем из-за большого количества рабов, которых по ней ведут на север, рынки Эльтаббара.

В отличие от большинства Тэя немалая часть Приадора остается дикой. Фактически во множестве заповедников по всей области монстрам позволяется бродить свободно. Эти существа сохраняются для использования их в неэтичных экспериментах Красных Волшебников. Путешественникам, атакованным существами, позволяется защититься, но далеко не один убийца монстров обнаружил, что повреждение собственности зулкира обходится гораздо больше, чем когти и зубы зверей.

Пиарадос

Тарч Пиарадос идет между восточным краем Озера Тэйламбар и Горами Восхода, справа от низин Реки Тазарим и от южного края Первого Откоса. Тарч не достигает Высокой Дороги на западе, являющейся частью Тиратураса. Правитель этого тарча - Нимия Фокар (СЕ человек женщина боец 9). Пирадос не получает выгоды непосредственно от притока богатства, вызванного новой торговой политикой зулкиров, но у Фокар достаточно здравого смысла, чтобы обогатиться через свою инициативу. Она более терпима к присутствию иноземных авантюристов, чем большинство ее коллег, предоставляя им свободу действий в исследовании той части Гор Восхода, которая лежит в пределах ее тарча. Подвох в том, что магазины Пиарадоса запрашивают с иноземцев тройную цену, и большая часть ее отходит тарчиону.

В дополнение к логовам монстров и старым руинам, эта часть Гор Восхода предоставляет кров всем видам минеральных богатств. Фокар сама не беспокоится об обладании или руководстве шахтами, так что она запрашивает жесткий налог с тех, кто делает это. У любого, кто пытается обмануть ее или отказывается платить, требуют продать дело тем, кто согласен с требованиями Фокар.

Здесь есть только один крупный город — Пиарадос, по имени которго назван тарч. Расположенный на западном берегу Реки Тазарим, где Восточный Путь упирается в Откос Сюрагю. Две протоптанных тропы ведут из города. Одна из них следует за Откос Сюрагю и по краю Озера Тэйламбар до города Эльтаббар. Другая находится на восточной стороне реки Тазарим и ведет на юг через тарч Тазалхар в Малхоранд, в конечном счете выводя в Султим или в Ротил, в зависимости от выбора направления.

Проход Тазар

На небольшом расстоянии к северу и к востоку от города Пиарадос находится проход Тазар, один из всего лишь двух путей (проход Кинжальный Зуб - второй) через Горы Восхода в Тэе. Проход поднимается по долине реки Тазарим. На верху долины тяжелая дорога с резкими переходами и крутыми серпантинами идет под гребнем гор приблизительно десять миль перед спуском в верхнюю долину Медной реки, притока Чистого Потока. Великая каменная стена, поставленная столетия назад, охраняет вершину прохода.

Тазар ниже и легче, чем Кинжальный Зуб, но не так стратегически важен. Большинство путешественников в Малхоранд или Мархом просто идет по южной дороге от Пиарадоса до Ротила. В древних войнах против Малхоранда проход Тазар был намного более важен, поскольку давал подход к Тэю с востока, но небольшое случилось здесь за долгое время.

Откос Сюрагю

Подобно Первому и Второму Откосам, Сюрагю - длинная линия крутых пропастей, поднимающихся от Плато Тэй к Горам Восхода. Она намного более разбита и жестка, чем другие откосы, иногда полностью исчезая на много миль и затем появляясь снова. Большинство Сюрагю (земля над откосом) поднимается на 6,000 - 7,000 футов и быстро сливается с крутыми предгорьями и пиками гряды Восхода.

Тэйцы поддерживают вдоль этой границы немного наблюдательных пунктов и крепостей, поскольку Восходные фактически непроходимы для всех, кроме квалифицированных альпинистов, которые знают, где идти. Рабы, надеющиеся сбежать в горы, обычно находят быстрый конец от жестких условий или голодных монстров, заполняющих высокие долины. Несколько разрозненных банд беглых рабов влачат жалкое существование на нижних склонах, убегая при подходе тэйских сил и иногда совершая набеги вниз на плато. Время от времени тэйская знать организывает экспедиции, чтобы поохотиться на этих негодяев ради спорта.

Горы Восхода

Горы Восхода, которые многие рассматривают как отметку восточного конца собственно Фаэруна, идут от центра Рашемена мимо юго-восточной границы Тэя. Они полностью формируют восточную границу Тэя, возвышаясь почти на 15,000 футов над уровнем моря. Чтобы добраться к тэйской части Гор Восхода, путешественник должен сначала преодолеть Откос Сюрагю. Немногие считают это заслуживающим внимания, поскольку и сами Восходные фактически непроходимы пешком. Земли над Откосом Сюрагю - дикие и заброшенные, ничем не напоминающие цивилизованные равнины Первого Откоса. Они изобилуют опасными животными и враждебными гуманоидами. Время от времени разведчики из племен гоблинов и кобольдов, живущих здесь, проникают за припасами в Тэй.

Время от времени тарчионы Сюртэя, Гороса, Пирадоса и Тазалхара посылают экспедиции на пики. Старые ромвиранские башни и цитадели лежат захороненными под снегами высоких склонов, также как и древние колодезеподобные крепости еще более старших народов, ныне забытых. Высокие и рискованные проходы пересекают горы в Кинжальном Зубе и Тазаре, но давно ходят слухи о секретном проходе через глубины на Бескрайнюю Пустошь. Если найти и защитить его, это может отклонить торговлю по Золотому Пути на юг к Тэю и увеличить десятикратно власть тарчиона, народ которого обнаружил проход.

Разведчики и авантюристы пока не сумели обнаружить такого пути, несмотря на столетия поисков. Опасности гор множатся, стоит удалиться от поверхности. Пещеры Гор Восхода полны ужасных существ, включая наг, химер и нечто невыразимо худшее.

Патрули на этом краю Тэя не столь насторожены, как на других границах. Жители гор редко спускаются с Откоса Сюрагю для нападений, и сама идея о вторжении через горы нелепа. Пограничная служба здесь считается одной из самых

унылых и несчастных, которую может получить солдат, так что она часто притягивает менее честолобивых защитников Тэя. К тому же, на этой службе никто никогда не становился тарчионом.

Сюртэй

Сюртэй - самый северный из тарчей. Он простирается от Сюрмарша на западе до Ушеля Горос на востоке и охватывает все тэйские земли от северного края Первого Откоса до Озера Мулсантир. Сюртэй первоначально был первой линией защиты Тэя против вторжений из Рашемена, но за годы он стал трамплином для атак против "варваров" севера.

Хотя Сюрмарш технически находится в пределах этого тарча, тарчион Хомен Одессейрон (LE человек мужчина воплощающий 6/ красный 1/ боец 12) не особенно беспокоится о нем. Пока лизардфолки болота не пересекают Реку Тэй, с ними все в порядке. Одессейрон годы назад отказался от членства в Красных Волшебниках, чтобы следовать военной карьере, но он столь дурачки агрессивен, как тарчион Гороса Крен. Крен часто подталкивает Одессейрона присоединиться к наступлению на Рашемен, несмотря на приказы зулкиров. Пока что Одессейрон не убежден в мудрости подобных действий, хотя он позволяет Крен перемещать свои отряды через Сюртэй под предлогом "военных упражнений".

Длинный перевоз

Река Тэй прорезает середину тарча от Озера Тэйламбар к Озеру Мулсантир. Невозможно миновать место, где река падает с Первого Откоса. Однако, есть давняя традиция перевозки лодок и товаров с откоса, чтобы корабли могли продолжить путь вверх по реке к Озеру Тэйламбар и к порту Эльтаббара. Триста лет назад и ранее гильдия перевозчиков по обыкновению запрашивала возмутительные цены за транспортировку товаров. Красные Волшебники договорились с ними — достаточно смертоносно. Они убили большинство перевозчиков и оживили их как зомби.

В наши дни неустанные зомби исполняют черную работу перевозчиков. Хотя они, возможно, неуклюжи, они также послушны и они никогда не украдут у своих владельцев или клиентов. В отличие от традиционных рабов, их не надо кормить, одевать или давать им отдых.

Сюрмарш

Сюрмарш - широкое, зловонное болото на южном берегу западной оконечности Озера Мулсантир, в том месте, где Река Сюр впадает в озеро. Это холодное и тоскливое место лежит за пределами эффектов погодной магии Красных Волшебников и подвергается бесконечным дождям, поскольку холодный воздух Ашаната и Рашемена встречается здесь с теплой стабильной воздушной массой, искусственно поддерживаемой над Плато Тэй. Жестокие грозы здесь не в диковинку даже в середине зимы.

Сюрмарш роится племенами лизардфолков. Эти примитивные гуманоиды тратят большинство своей энергии на борьбу друг с другом за превосходство на этой сырой частичкой земли. Некоторые Красные Волшебники думают, что лизардфолки могут быть потомками змеиного народа, построившего Цитадель, древнюю крепость, захороненную под высочайшим пиком Горы Тэй. Если это правда, некогда гордый народ прошел трудный путь падения.

Почти все здешние племена имеют некие соглашения с Красными Волшебниками. Лизардфолки соглашаются не беспокоить тэйцев региона, а Красные Волшебники - не уничтожать лизардфолков. Соглашение определенно неприменимо к проходящим мимо иноземцам, которых лизардфолки захватывают и либо убивают, либо сдают первому же тэйскому патрулю. Такое обычно вознаграждается продовольствием на 10 гр за пленника или труп.

Лизардфолки Сюрмарш считают великой честью возможность попасть в любые тэйские вооруженные силы. Многие с гордостью служили в отдаленных Болотах Умбер в течение многочисленных кампаний против Агларонда. Тэйская знать иногда ходит в Сюрмарш на охоту, используя местных лизардфолков как помощников и проводников. Болото полно опасных существ, включая роперов, отиков и даже еще более угрожающих тварей. Лучший трофей - голова черного дракона. Клан существ устроил логовище в глубинах Сюрмарша, и драконы обычно парят высоко над болотом. Обнаружить этих монстров достаточно трудно, поразить их - еще более маловероятно, но несколько партий знати все равно каждый год повторяют свои попытки.

Гора Тэй

Гора Тэй - не один пик, а цепь вулканических гор в середине Высокого Тэя, плато над Вторым Откосом. Ножеподобные хребты скал и тлеющих вулканических конусов достигают высоты более 17,000 футов, и покрытые сажей ледники лежат на их вершинах. Доступ к этой области ограничен Красными Волшебниками и их гостями — неправомочные посетители казнятся на месте.

Три реки имеют истоки на пиках Горы Тэй. Река Умбер бежит на запад в Море Длург. Река Лапендрар течет на юг к Пределу Волшебников, а река Эльтар льется на восток, в Озеро Тэйламбар, самое большое пресное водное тело нации.

Эльтаббар, возможно, столица Тэя, но Гора Тэй - сердце нации. Частные крепости самых мощных Красных Волшебников рассеяны по дымящим склонам, подобно черным звездам в пламенном небе. Золотые рудники, вулканические горны и темные бараки элитных чудовищных отрядов, а также магические цеха и склады оружия Красных Волшебников группируются вокруг предгорий Горы Тэй. Многие из магических изделий, созданных на экспорта, наряду с более смертельными устройствами, которые Красные Волшебники хранят для своего собственного использования, приходят с этих запретных фабрик.

Здешние отряды — главным образом гноллы, кровавые орки, темные твари и другие злые существа — исчисляются тысячами. Они готовы рвануть в любом направлении, куда их пошлют владыки. Текущий мир оставил этих агрессивных воинов в беспокойстве. Эта сдерживаемая жестокость оказалась болезненным для нескольких безрассудных душ, нарушивших границу Горы Тэй в последнюю пару лет, поскольку существа вымещают свою злость на тех, с кем сталкиваются.

Многие из крепостей Красных Волшебников содержат лаборатории для опасных экспериментов магического размножения. Более многообещающие результаты выпускаются в мир для проверки их способностей, сея страх среди тех, кто сталкивается с ними. Самым большим успехом пока что были кровавые орки, оправдавшие самые дикие мечты своих

создателей. Теперь Красные Волшебники начали апробировать те же методы на членах других рас, чтобы построить еще более широкие поселения существ под своим контролем. (Для большего количества информации см. статью Кровный в Главе 6: Монстры Востока.)

Пики Горы Тэй включают множество активных вулканов. Выпадения золы и потоки пирокластика более обычны, чем лава или взрывы. В недавние годы активность Горы Тэй увеличилась, и рассказывают истории, что демоны, заключенные там еще до основания царства, могут вскоре вырваться на свободу. Землетрясение, поколебавшее Эльтаббар несколько лет назад, сломало печати, удерживающие принца демонов Эльтаба под городом, и ходят слухи, что это существо стояло — или все еще стоит — также и за последними геологическими неприятностями. Несомненно, что Красные Волшебники более взволнованы и скрытны, чем обычно. Зловещие маги тратят много времени и усилий при строительстве новых укреплений вокруг своих твердынь. Некоторые даже работают, чтобы соединить свои крепости для взаимной защиты - нечто просто неслыханное всего лишь несколько лет назад.

Тазалхар

Тазалхар - самый маленький из тарчей за пределами островов Алаор. Он охватывает большинство земель между Рекой Тазарим и Рекой Рассвета и дает тарчиону Милсантосу Дарамосу (LN человек мужчина боец 14) полный контроль над любыми наземными маршрутами между Тэем и Малхорандом. В ранние дни царства этот тарч был жизненным защитным пунктом между Тэем и его старым владыкой. Долгое время после этого он был базовой точкой для вторжения тэйских войск в Малхоранд. Ныне это первейший торговый пункт между двумя ранее ожесточенными врагами.

Дарамос - единственный незлой тарчион, и это видно по тому, как он управляет своей территорией. Многие из других тарчионов — и даже некоторые из зулкиров — думают, что старик смягчился в свои преклонные года. На самом деле, Дарамоса никогда не интересовали убийства, но он видел, что они по мере необходимости защищают интересы его народа. Он взволнован возрастающим успехом торговых анклавов. Истинный патриот, Дарамос надеется, что этот метод наконец позволяет порочным тэйцам отложить свои различия и работать вместе. Он знает, нет шансов сплотить фракции под единым знаменем, но, возможно, Сзасс Тэм наконец будет править, используя деньги не для покупки оружия, а как *само* оружие. Никакая земля сможет реально противостоять энергии объединенного Тэя.

Главный источник дохода Тазалхара - сбор платы, за проезд по мосту, пересекающему Реку Рассвета в Тэе (1 sp с каждого тэйцф и 10 gr со всех остальных). Некоторые иностранные торговцы оплачивают сбор, но многие продают свои товары по сниженной цене тэйцам на Малхорандской стороне моста, затем разворачиваются и возвращаются домой.

Тиратурос

Тарч Тиратурос - буквально перекресток Тэя. Восточный Путь пересекает Высокую Дорогу в городе, дающем тарчу его название. Это делает Тиратурос кипящим торговой деятельностью, особенно торговлей рабами. Здесь можно найти на продажу практически любой вид рабов, включая экзотические существа типа ламий, кентавров и обычно упрямых дроу. Здешний тарчион - бывший священник Вокин по имени Димон (LN человек мужчина клерик Бэйна 7), обратившийся к поклонению Бэйну вскоре после возвращения Черного Лорда. Необузданная коррупция Тэя привела Димона к поклонению тирании как способу наведения порядка среди ссорящихся фракций его родины.

Тиратурос - третий по величине город Тэя, что делает его, по словам очевидца, "одним из грязнейших и самых неприятных городов на грязной и неприятной земле". Более 50,000 душ называют эту яму своим домом, но это количество может удваиваться на пике торговых сезонов - весной и осенью. Хотя город не окружен стеной, он имеет центральную цитадель, размещающая гарнизон из более чем 8,000 воинов, готовых подавить любые проблемы, которые могут возникнуть. Здесь путешественник может купить практически что угодно — что пожелает. Контрабандой всех видов в Тиратуросе обычно торгуют открыто, даже при том, что такие преступления наказываются быстрой смертью. Перед преобразованием в тарчион обычной практикой был подкуп любого потенциального обвинителя, но Димон обнаружил новое рвение к закону с Черным Лордом и положил конец коррупции своих чиновников.

Тарчион облагает налогами все товары, идущие по великим дорогам. До недавнего времени таможенных должностных лиц можно было убедить быть осмотрительными при налоговых оценках, но, согласно новым законам Димона, они больше не желают принимать такого убеждения. После обнародованных Димоном примерами экзекуции над дающими и получающими взятки торговцы города считают налоги частью стоимости ведения торговли.

Река Умбер

Рожденная высоко в ледниках Горы Тэй, Река Умбер - крутой, быстрый поток с множеством каскадов на первой сотне миль своей длины. В Нетентире она проливается от его крутому Первому Откосу в спокойные воды Озера Умбер. От Озера Умбер река судоходна до самого Моря Длург, проходя по широкому проходу в Горах Челюсти Дракона.

Суда не могут подняться по Умбер до Нетентира, но из городов-близнецов на озере суда регулярно несут тэйское зерно, плоды и древесину по Морию Упавших Звезд. Агларондцы в Эммече неохотно позволяют проходить тэйским грузовым судам, несмотря на то, что Агларонд и Тэй не воюют, как в течение последних лет.

Народ Тэя

Тэй - земля разногласий, многие из которых определяют место персоны в обществе и ее доступ к власти. Хотя огромная часть тэйского населения - люди, также есть существенное гуманоидное население. Большинство нелюдей является рабами или воинами в различных вооруженных силах Красных Волшебников, но некоторые заработали свое освобождение.

Расы и культуры

Гноллы и орки - самые обычные нечеловеческие гуманоиды в Тэе. Они формируют основу тэйских армий, особенно гноллы, часто размещаемые в городских гарнизонах, чтобы держать народные массы "в струнку". Менее управляемые орки обычно используются как ударные отряды.

При текущей политике зулкиров - мирной торговле - орки часто сидят без дела, испытывая зуд к некоей борьбе. Если она не приходит достаточно быстро, они начинают бунтовать между собой. Чтобы предохранить это насилие от выплескивания на остальную часть населения, Красные Волшебники организовали регулярные гладиаторские игры. Орки, гноллы и другие сильные гуманоиды избивают друг друга в кровавых с тычках ради удовольствия постоянно растущих толп зрителей.

Гоблины и халфлинги также не в диковинку в Тэе, хотя они почти всегда - рабы. Их жизни не столь жестоки, как таковые гноллов и орков, но столь же коротки. Тифлингов и других затронутые планами существ также можно найти здесь, хотя этот редкий народ больше оценивается своей человеческой родословной, чем физическим проявлением.

Помимо нелюдей, Тэй - дом двух различных человеческих культур: рашеми и мулан.

Мулан

В жилах мулан течет малхорандская кровь. Они - потомки отступников, восставших против Малхорандской Империи 400 лет назад, и начиная с тех роковых дней они сохранили власть, вырванную у их далеких владык. Почти все Красные Волшебники имеют происхождение мулан. Есть несколько исключений, но большинство пробившихся самостоятельно - дети родителей-мулан.

Народ мулан высок и строен, иногда шупл до изможденности. Их кожа болезненна, и они обычно удаляют волосы с тела, которые имеют, магическими или мирскими средствами. Они носят вместо волос запутанные татуировки, обычно - на своих голых черепах и там, где некогда были брови. Эти татуировки часто представляют драконов, демонов, дьяволов и других существ древнего зла. Они чрезвычайно стилизованы, иногда будучи загадочными рунами или даже просто набросками. Многие из Красных Волшебников используют магии татуировки, и мода на татуировки - один из результатов. Даже те, кто не имеет мощи Красных Волшебников, желает выглядеть как они.

Почти вся знать в Тэе имеет муланское происхождение, хотя и не все мулан - знать. В худшем случае низкорожденные мулан - свободные фермеры или ремесленники, хотя многие ищут власти, не зависящей от богатства их семейства, становясь бюрократами, солдатами или священниками. Для имеющих способности открыт путь Красного Волшебника. Фактически, большинство Красных Волшебников происходят из семейств мулана с относительно скромными средствами (хотя Красные Волшебники знатного происхождения имеют преимущество в персональном богатстве и в благородных союзах, помогающих их продвижению по окончании обучения).

Рашеми

Простой народ Тэя - почти исключительно рашеми, родственники народа Рашемена. Рашеми - выносливый народ, невысокий и коренастый, с темноватой кожей и темными глазами. Все они имеют густые темные волосы, хотя большинство свободных рашеми обривают голову (или по крайней мере подстригаются очень коротко), чтобы отличаться от рабов, которым запрещено подстригать волосы. Богатые рашеми часто татуируются в стиле мулан.

Тэйские рашеми - не завоеванный народ, и при этом они не угнетены. Они не имеют таких же возможностей для продвижения или богатства, как народ муланского происхождения, но они думают о себе в первую очередь как о тэйцах. Рашеми не нравится, что ими повелевают мулан, но они оставлены при своем и гордятся силой и темным величием своей земли. Все рашеми с достаточными средствами имеют рабов, и большинство обращается с рабами столь же резко, как и везде в Тэе. Немногие из Красных Волшебников имеют происхождение рашеми, но рашеми составляют большую часть свободных солдат Тэя. Многие из элитных военных сил состоят из жестоких воинов-рашеми, счастливых служить тарчионам и Красным Волшебникам.

Жизнь и общество

Есть четыре уровня тэйского общества. Это, в порядке повышения влияния: рабы, обыватели, знать и Красные Волшебники. Нет с оспаривания в том, что это также порядок уменьшения населения. В Тэе рабов намного больше, чем любой другой группы, но у них меньше всего власти. Красные Волшебники, с другой стороны, имеют немного членов, но большинство власти.

Рабы

Низший уровень тэйского общества - конечно же, рабы. Экономика Тэя построена на рабочей силе рабов, и без них страна быстро разрушится. Нынешняя торговля магическими изделиями несколько изменила это, но это ни на йоту не улучшило жизни рабов.

Рабы не считаются гражданами и не имеют никаких прав. Они - движимое имущество, подобно домашнему скоту. Убийство или нанесение вреда рабу - не убийство и не погром. Это просто повреждение чьей-либо собственности. Владелец раба может делать со своим рабом что пожелает, но если он повредит собственности кого-либо другого, с него взыскиваются репарации.

Рабы дорогостоящи (молодой человеческий полевой раб продается примерно за 50 гр на рынках в Эльтабаре), так что немногие из обывателей могут позволить себе иметь их. Так как рабы представляют существенное вложение для мелкого фермера или ремесленника, обычные тэйцы хорошо заботятся о них. Рабам, отправленным в большие поместья благородных тэйцев, приходится гораздо труднее, и с теми неудачниками, которых продали на обширные управляемые государством поля или шахты, обращаются не лучше, чем со скотом.

Тэй импортирует рабов со всего Фаэруна, и среди рабского населения представлены почти все расы. Те, кто переживает транспортировку - обычно самые выносливые, но большинство не живут долго при своей работе. Домашние

рабы живут в относительном комфорте, заботясь о потребностях своих владельцев-мулан. Отправленные в шахты редко переживают год с металлами неумолимого Подземья.

Обыватели

В целом обыватели живут ненамного лучше, чем рабы. Однако, они - граждане, а не собственность, что означает, что они не могут быть без разбора замучены или убиты. Красные Волшебники обычно избежать неприятностей при подобном поведении, но и им обычно стоит изобрести некий предлог для своих действий.

Обыватели имеют намного лучшую продолжительность жизни, чем рабы, и лучшие перспективы. Наихудшая работа достается рабам, так что по умолчанию обыватели стоят выше. Некоторые даже выкарабкиваются к вершинам, обычно становясь успешными авантюристами или богатыми торговцами. Некоторые фактически богаче, чем большинство знати и даже чем некоторые из Красных Волшебников. Большинство обывателей - рашеми, хотя есть и члены этого класса из более отдаленных земель.

Знать

Большинство Тэя принадлежит древним благородным семействам муланского происхождения. Разделительная линия между состоятельным обывателем-мулан и обедневшим лордом-мулан жестко определена родословной. Некоторые семейства мулана благородны, другие - нет. Знать Тэя довольна правлением Красными Волшебниками (в конце концов, самые влиятельные маги этого ордена - сами знать), но они ревниво поддерживают контроль за возвышением обывателей, даже героических, до благородного статуса.

Знать наслаждается двумя путями к комфорту, силе и богатству: земля и служба. Богатая знать часто имеет обширные земли и делает деньги, сдавая ее в аренду тем, кто живет на ней - фермеры ли это, владельцы ранчо или шахтеры. Собственность на землю не ограничена благородным классом, но практически большинство земли в Тэе уже принадлежит знати, так что для обывателя трудно приобрести собственную землю.

Безземельная знать (или те, кто просто желает что-нибудь сделать для себя) часто берется за службу в армии Тэя, его бюрократии или духовенстве. Хотя любой свободный тэец может стать солдатом, должностным лицом или священником, лидеры чаще всего происходят из рядов состоятельной знати, купившей себе ранг или титул. Например, в типичном тэйском гарнизоне капитан - небольшой мулан-землевладелец, его офицеры - безземельная знать мулан, а его сержанты - ветераны-рашеми. Отряды, конечно - главным образом рашеми. Знать, покупающая хороший пост, может обогатиться столь же легко, как и те, кто имеет большое состояние.

Предполагается, что мощные официальные или высокопоставленные чиновники отторгают некоторую часть "налогов" в свою пользу.

Красные волшебники

В раннем возрасте благородные дети тщательно исследуются на наличие каких-либо признаков магического таланта. Любой выдающийся малейшую способность немедленно принимается в школу волшебства, на долгое и трудное ученичество у Красного Волшебника. Достаточно талантливые и находчивые, чтобы пережить это ученичество и амбиции, приглашаются присоединиться к Красным Волшебникам. Некоторые отказываются от красных роб, но редко: становление Красным Волшебником - столь очевидный путь к власти, что зулкеры не должны принимать на службу кого попало.

Красные Волшебники - правящий класс магократии. Для любого Красного Волшебника незаконно брать ученика не крови мулан. Некоторые все же делают так, и это обычно хранится в тайне. В любое время большинство Красных Волшебников имеют до дюжины учеников (в терминах игры - волшебников, еще не приобретших свой первый уровень в престиж-классе Красного Волшебника), которых они стравливают друг с другом ради выполнения своих планов. Ученики существуют для того, чтобы служить агентами мастера, его миньонами и рабами. Какое магическое обучение они получают в процессе этого - определяется исключительно их собственными амбициями и инициативой.

Только Красным Волшебникам разрешается носить красные робы, их знак. Штраф за изображение из себя такового - мгновенная смерть от рук первого же Красного Волшебника, который раскроет обман.

Красные Волшебники управляются советом из восьми зулкиров, каждый из которых представляет одну восьми школ магии. По жизни это положение — всего лишь путь, при котором зулкер, желающий покинуть сей офис, должен сначала умереть. В пределах каждой школы существует сложная иерархия, в которой положение определяется магической способностью и патронажем более мощных волшебников. Текущий лидер совета - Сзасс Тэм, зулкер некромантии.

Красные Волшебники злы и только злы. Их высшая цель - не менее чем мировое господство, и они провели немалую часть истории Тэя в преследовании этого военными средствами. Лишь в последние несколько лет они отложили путь войны в пользу более коварных экономических методов.

Экономика

Экономику Тэя традиционно несет на своих спинах огромное количество рабов, приведенных в страну в цепях. С увеличением торговли магическими изделиями в последние несколько лет количество рабов, проданных в Тэе, ничуть не снизилось. Фактически, теперь, когда Тэй имеет анклав почти в каждом большом городе Фаэруна, его торговцы имеют даже больше доступа к рабам, и рабское население постоянно возрастает.

Доход от продажи дешевых магических изделий в анклавах далеко превысил ожидания. Тэйские торговцы давно торгуют своими национальными товарами во всем мире, но в наши дни их оснащение пользуется особым спросом. Перед изменением политики немалая часть Тэйского экспорта была сырьем - пища, припасы, древесина — включая высоко ценившееся черное дерево — и Тэйские художественные работы, драгоценности и изделия, главным образом изготовленные квалифицированными рабами. Такая торговля продолжается до наших дней, укрепляя коммерцию Тэя.

Все, с кем тэйцы делают дела, знают их ужасную историю и злую направленность. Однако, цены и качество их оснащения слишком хороши, чтобы отвергнуть их. Это удовлетворяет Сзасса Тэма и остальных зулкиров, не оставляющих своих помыслов о мировом господстве. Текущий план состоит в том, чтобы использовать жадность других народов как инструмент против них, неся дешевые товары. Тэйцы должны быть способны внедриться во все основные экономики

Фаэруна. Как только Красные Волшебники укрепятся в нации, они могут достаточно узнать местных жителей, чтобы спокойно развалить их изнутри.

Не все зулкиры согласны с этой политикой. Особенно это истинно для более агрессивных лидеров типа Азнара Трала, а также для тех, кому положение не позволяет набить свои карманы богатством, принесенным этим новым предприятием, типа зулкира школы призвания Неврона. Как и с большинством проектов Тэя, все это может пасть из-за препирательства зулкиров.

Общественный порядок

Любой иностранец или тэец, путешествующий в Тэе, должен иметь пропуск - изданное тарчионом разрешение для путешественника использовать определенные дороги и посещать определенные города. Все тарчионы передают вопрос издания пропусков малым должностным лицам и чиновникам, что означает, что разрешение на путешествие в большинство пунктов может быть куплено подходящей взяткой (в общем от 10 до 50 гр для иностранцев). Солдаты, посыльные и должностные лица, исполняющие свои обязанности, освобождаются от наличия разрешений путешествовать, но они, как правило, носят символы своей власти.

Посторонним путешественникам без разрешения перемещаться по плато трудно, если вообще возможно. Патрули постоянно обыскивают дороги и тихие тропки, ища беглых рабов (и случайных бандитов, преступников или иностранных шпионов). Штраф при поимке - обычно смерть. Тех, кто попадаетея внутри поместий Красных Волшебников, ждет еще худшая судьба - стать предметом для болезненных магических экспериментов.

Законы Тэя просты, а штрафы зверски. Они главным образом сконцентрированы на установлении того, кто находится у власти. Тарчионы и зулкиры, сталкиваясь с серьезной проблемой, консультируются с набором томов, известным как Библиотека Закона. Однако в большинстве случаев власти игнорируют эти книги во имя целесообразности. Это - самые важные законы Тэя:

- Только Красные Волшебники могут носить красные робы, чтобы все были способны немедленно их распознать
- Не крадите у другого тэйца и не вредите собственности других тэйцев, особенно рабам.
- Не убивайте и не вредит другим тэйцам. (На практике это означает "Не убивайте и не вредите тем, кто вашего класса или выше").
- Повинуйтесь приказам тех, кто выше вас.

Запрет ношения красных роб несколько необычен, но тэйцы воспринимаю его настолько серьезно, что большинство отказываются одеваться в любую одежду этого цвета. Штраф для пойманных в такой одежде - казнь не сходя с места. Ходят слухи, что некоторые силы Красных Волшебников всегда носят запасную красную робу или две. Ее можно бросить на тело кого-либо, убитого охранниками, давая оправдание таких действий.

Законы Тэя насаждаются тем, кто провозглашает свою юрисдикцию над народом или местом, в котором происходят волнения. В Тэе почти каждый из Красных Волшебников использует рабов или обывателей в качестве частной охраны. Чем мощнее персона, тем многочисленнее и квалифицированной охрана. В Тэе сила дает права, а Красные Волшебники имеют немалую силу. Неприятности начинаются, когда более чем одна группа охранников желают властвовать над какой-либо проблемой. Это случается часто, и когда это происходит, обычно вспыхивает борьба.

Защита и военное искусство

Тэй - военная машина, его объединенные армии превосходят своей численностью таковые всех его соседей вместе взятых. Однако, из-за недостатка сотрудничества между различными силами, Тэй никогда не бывает столь эффективным, как должен бы быть.

Каждый зулкир и тарчион, как ожидается, сформирует группу отрядов, известную как легион. Только ресурсы спонсора ограничивают структуру и размеры легиона. Другим Красным Волшебникам также разрешается иметь домашние силы или телохранителей. Богатейший из них могут иметь в своем распоряжении тысячные отряды. К сожалению — или к счастью, в зависимости от точки зрения — несравненные Тэйские силы работают вместе так же плохо, как и их лидеры. Лишь во время чрезвычайных угроз всей нации различные армии способны отложить свои разногласия и работать друг с другом. Но даже тогда их сотрудничество вряд ли полно.

Различные легионы являются разномастным скоплением рас и даже монстров. Рабы-гоблины, наемники-орки и полуорки и человеческая конница - с амые популярные отряды. Гноллы обычны, но из-за их трусливой природы чаще используются в стычках, чем как отряды на линии фронта. Из компаний холмовых гигантов, огров и троллей на поле битвы получаютс ужасающие противники.

Конница использует множество различных видов верховых животных, включая существа, на которых больше нигде на Фаэруне не ездят. Элитным отрядам Тэя служат кентавры, мантикоры, лекротты, гриффоны, гиппогрифы, гигантские жуки и даже драконы, хотя лошади намного более обычны. Самые печально известное боевые единицы - женщины-наездницы верхом на устрашающих черных единорогах, разводимых Красными Волшебниками. Лучшее всего известная армия Тэя - Легион Гриффионов, группа из около четырехсот Красных Волшебников, которыми командует тарчион Пиарадоса — в настоящее время тарчион Нимия Фокар — парящих в небесах на спинах гриффионов.

Самой успешной программой размножения солдат в недавние годы были кровные, или кровавые орки. Жестокие, лояльные и физически мощные, кровные становятся превосходными ударными отрядами. Теперь редко можно найти легион, не имеющий по крайней мере одного взвода кровавых орков. Красные Волшебники экспериментируют и на других расах методами создания кровных, так что это лишь вопрос времени - когда в в армиях Тэя будет еще больше кровных.

Немногие из городов Тэя имеют стены или другую защиту. Тэйцы расценивают Первый Откос как стену вокруг всей страны и планируют останавливать захватчиков на краю пропасти. Тэйские города, лежащие ниже откоса (Безантур, например) часто защищаются немаленькими стенами. Первая линия защиты для Тэя - постоянное и энергичное патрулирование - и границ, и внутри страны. Это обеспечивает зулкиров системой раннего предупреждения, дающей им достаточно времени, чтобы ответить на любую атаку.

Религия

Тайная магия в Тэе - высшая. Но даже самые фанатичные из Красных Волшебников не могут отрицать силу богов. Даже зулкиры по крайней мере приносят подношения избранному божеству. Не делать этого - значит навлечь возмездие.

Злые божества — Бешаба, Ловиатар, Шар, Талона, Амберли и Горгот Изгой — почитаются открыто. Почитание добрых богов не запрещается, но этому препятствуют. Однако Красные Волшебники знают, что бывают времена, когда любое — даже законно доброе божество — может оказаться необходимым, так что они редко защищают сжигание каких-либо метафорических мостов. Наиболее широко распространенная и мощная вера в Тэе — таковая Коссута, Лорда Пламени. Тэйцы считают, что элементные божества нейтрального мировоззрения хороши для их жесткой земли. Убеждения добрых божеств типа Тира или Латандера стоят в прямой оппозиции иерархии, построенной Красными Волшебниками, а злые божества требуют подчинения своих последователей. Коссут же представляет силу и мастерство без ограничений и таким образом завоевывает расположение Красных Волшебников. Вера Коссута в Тэйском обществе наслаждается первенством позиции и многочисленными специальными соображениями. Клерики Огненного Лорда — одни из немногих, кому Красные Волшебники не могут вредить или убивать безнаказанно.

Поклонение Бэйну имеет в Тэе давние традиции. Хотя церковь Черного Лорда пострадала после Времени Неприятностей — в течение которого возник Цирик, заняв место Бэйна — возвращение Бэйна привело в Тэе к сильным и хорошо организованным церквям Бэйна, и Цирика. Множество тэйцев уважает Маска, и это количество устойчиво, но четко возросло в последние несколько лет. Вера в Шар также твердо обустроилась в Тэе.

Первобытные люди, давно служащие Красным Волшебникам, продолжают поклоняться своим собственным пантеонам. Орки в большинстве своем уважают Груумша, как и в других местах, а гноллы поклоняются богу-демону Йеногу.

Обычное неправильное представление за пределами Тэя — то, что Красные Волшебники поклоняются демонам и дьяволам. Фактически же, многие честолюбивые Красные Волшебники регулярно контактируют с подобными злыми аутсайдерами, но только ради заключения сделок с этими существами. Красные Волшебники рассматривают себя как равных таким существам — по крайней мере, когда они объединяются в группу, например, как они сделали, когда вызывали демона Эльтаба для помощи в освобождении от Малхоранда.

Авантюристы

На пришельцев по всему Тэю смотрят с подозрением. Зулкиры достаточно шпионили в течение столетий, чтобы знать, что за ними, вероятно, также шпионят. Это особенно актуально из-за магии антинаблюдения, покрывающей большую часть страны. Единственный путь для большинства иностранных правительств узнать, что творится в Тэе — посылать шпионов, чтобы те исследовали это лично.

Таким образом, партии авантюристов трудно войти в Тэй без наблюдения. Подозреваемых в шпионаже быстро казнят, и большинство Красных Волшебников обвиняет невиновных в шпионаже, только чтобы иметь оправдание, чтобы убить их.

Однако зулкиры поняли, что есть и времена, в которые группа авантюристов может быть удобна. Есть много руин, рассеянных по Тэю, особенно в Делумайде и в Горах Восхода. Зулкиры и тарчионы разрешают авантюристам осматривать подобные места, пока получают часть любой прибыли. Они делают это несколькими способами — от запрашивания чрезмерной цены на припасы до продажи разрешений с фактическим требованием доли сокровищ.

Авантюристы могут останавливаться во многих гостиницах Тэя. Однако местные жители осторожны с теми, кто неосведомлен о путях нации. Для большинства народов есть слишком много способов столкнуться с Красными Волшебниками и их близкими друзьями, чтобы чувствовать себя удобно среди посетителей. С другой стороны, многие обыватели и даже некоторая знать видят в таких новоприбывших прекрасных заложников для своих планов, поскольку они неосведомлены в тонкостях тэйской политики.

Политика и силы

В Тэе политика и сила неразрывно связаны. Ответственны те, кто имеют силу, чтобы взять ответственность. Большинство Красных Волшебников (по существу правящий класс) имеют благородное происхождение и требовали бы повиновения и почтения на любой земле на основании хотя бы своей родословной, но до самой вершины — зулкира — путь следует пробить.

Возрастающее богатство Гильдии Внешней торговли может изменять эту давнюю традицию. Чиновников Гильдии просто метнул к поразительному богатству успех коммерческих анклавов. Самые знающие среди них понимают, что такая сила может быть эфемерной, особенно если более воинственные тарчи и зулкиры идут своим путем, так что они делают все, что могут, чтобы гарантировать себе долгосрочные позиции. Руководитель среди них — Мастер Гильдии Самас Кул (LE человек мужчина превращающий 7/ красный 8), высший чиновник организации. Он стал одним из влиятельнейших и мощнейших Красных Волшебников, уступая лишь зулкирам.

История Тэя

С самого своего основания Тэй управлялся честолюбивыми волшебниками, полагающими, что они должны править миром. Хотя они расширили свое правление и на Предел Волшебников, и на долину Лапендрар, они имели меньше успеха в порабощении соседних царств Агларонд и Рашемен. Однако, с открытием Тэйских анклавов в городах Фаэруна Красные Волшебники могут наконец утверждать, что расширили свою территорию на большую часть континента. Прежде чем строить анклав, Красные Волшебники настаивают, чтобы местный орган власти уступил землю Тэю, и законы Тэя применяются в пределах стен этих несоизмеримых и обширных территорий.

-1087 Волшебник Тэйд возглавляет восстание магов против Малхоранда и Унтера, захватывая себе северные области обеих империй.

-1081 Тэйд и его заговорщики побеждены.

с -1076 по -1069 Врата Орков открываются в южной части Плато Тэй. Сотни тысяч орков наводняют северные владения Малхоранда и Унтера.

- 160 *Год Каменного Гиганта:* Нарфелл и Роматар уничтожают друг друга.
- 75 *Год Кожаных Щитов:* Малхорандцы начинают вторжение в Делумайда вторжение в Рашемен, но отбрасываются берсерками и Вельдами.
- 400 *Год Синего Щита:* Чессентцами основан Эскалант в Пределе Волшебников.
- 679 *Год Алого Кушака:* Унтер признает Лигу Саматара, уступая независимость Пределу Волшебников.
- 912 *Год Хлеиущей Рыбы:* Итаз Бюваар возглавляет восстание Красных Волшебников против Малхоранда; брошен Делумайд.
- 929 *Год Вспыхивающих Глаз:* Чессенты поднимает мятеж против Унтера.
- 934 *Год Падишего Волибства:* Красные Волшебники пытаются вторгнуться в Рашемен через Ущелье Горос, но отброшены.
- 953 *Год Ведущей Вороны:* Чаззар из Чессенты завоевывает Предел Волшебников.
- 976 *Год Убивающих Заклинаний:* Малхорандское вторжение в Тэй отбито.
- 1030 *Год Военачальников:* Зулкиры становятся правителями Тэя.
- 1074 *Год Напряженного Кулака:* Зулкиры сокрушают последнюю оппозиция своему правлению в Тэе.
- 1086 *Год Огней Провидца:* Тэй захватывает Нетджет и Нетентир, расширяя тарч Лапендрар.
- 1110 *Год Кровавых Полей:* Тэй идет на Фент, но объединенные силы Импилтурских и Тескских городов наносят поражение армии Красных Волшебников.
- 1194 *Год Кровавой Волны:* Зулкиры начинают свое первое вторжение в Агларонд. Тэйцы побеждены в Битве Поющих Песков.
- 1197 *Год Расколотого Щита:* Тэйцы снова нападают на Агларонд и отброшены после Битвы Сломанных Голов.
- 1260 *Год Сломанного Клинка:* Халакар из Агларонда начинает вторжение в Тэй, продвигаясь по Лапендрару. Красные Волшебники уничтожают его армию.
- 1280 *Год Манतिकоры:* Зулкиры начинают вторжение в Малхоранд, которое разоряет Мархом и северные районы этой земли.
- 1320 *Год Наблюдающего Холода:* Великая Чума Внутреннего Моря разоряет побережье. Тэйцы отходят из Предела Волшебников, чтобы избежать болезни.
- 1323 *Год Сети Грез:* Зулкир зачарования делает попытку управлять умами влиятельных персон через их мечты. Усилия Красных Волшебников в конечном счете подавляются.
- 1339 *Год Плачущей Луны:* Самас Кул становится Мастером Гильдии Внешней торговли, в то время - невысокий пост.
- 1344 *Год Падения Луны:* Самас Кул получает концессию на маленький тэйский квартал в городе Прокамपुर, создавая первый из тэйских анклавов.
- 1357 *Год Принца:* Тэй посылает армию элементаров в Предел Волшебников, чтобы подчинить города Эскалант, Мурбант и Тессален. Это становится известным как Война Саламандры.
- 1359 *Год Змеи:* Орда Туйгана вторгается в Тэй. Зулкир Сзасс Тэм заключает перемирие с Йамуном Кааном. Лидер Туйган соглашается оставить Тэй в покое, зато может провести свою армию через Тэй, чтобы напасть на Рашемен. Туйганы позже побеждены союзом Западных сил в Теске.
- 1368 *Год Знамени:* Тэй размещает анклав в Симбаре, Фсант, Проскуре и Цурлаголе. Зулкиры начинают производство магических изделий на экспорт.
- 1369 *Год Перчатки:* Тэй нападает на Агларонд зимой. Обширная армия нежити пересекает замерзшие Болота Умбер, но не может преодолеть Наблюдательную Стену.
- 1370 *Год Пивной кружки:* Тэй основывает анклав в Вестгейте и Селгонте. Тарчион Дмиттра Фласс венчается с Селфарилом, Высоким Клинком Мулмастера.
- 1371 *Год Бесструнной Арфы:* Малхоранд начинает вторжение в Унтер; Красные Волшебники начинают направлять золото и магию в Унтер, чтобы выступить против Малхорандского завоевания.
- 1372 *Год Дикой Магии:* Текущий год.

Правительство

В Тэе восемь зулкиров управляют страной в соответствии с согласием, достигнутым через дебаты, иногда граничащие с открытой враждой. Из всех их Сзасс Тэм имеет самое большое влияние на своих товарищей. Он - мощнейший среди них, и свои долгие годы лича он настолько глубоко самоукрепился, что его можно увести от власти разве что очень постоянной смертью.

Зулкиры назначают тарчионов, или губернаторов, для управления одиннадцатью тарчами. Эти тарчионы в свою очередь назначают множество местных бюрократов, называемых аутархами, чтобы наблюдать за различными местами и проектами. Аутархи часто быстро меняются, всегда по прихоти своего тарчиона. Некомпетентные уходят вскоре после обнаружения этого. Успешные продвигаются в тарчионы, как только появляется вакансия, но многие из тарчионов не желают терять свое место и стараются сокрушить таких претендентов, чтобы устранить соперников. Только действительно безжалостные и находчивые могут дойти до ранга тарчиона, и они не собираются сдаваться без борьбы.

Лидеры торговых анклавов называются кхарарками. Это положение по рангу практически равно аутарху, но практически уважается даже больше, потому что только Красные Волшебники могут иметь подобный ранг. Тарчионами же могут стать члены любого класса - самый высокий пост, к которому может стремиться тэец, не являющийся одним из Красных Волшебников.

Все это поддерживается командной цепочкой, в которой зулкиры приказывают тарчионам и кхараркам, те - своим подчиненным, и так далее, а обыватели распоряжаются рабами. В действительности же зулкиры приказывают всем вокруг, что пожелают и когда пожелают. Никто не посмеет сказать им, что они должны действовать как-то иначе. Проблема состоит в том, что зулкиры оказываются единственными, кто может увидеть картину в целом. Так их восемь, каждый со своей персональной повесткой дня, приказы часто прямо конфликтуют друг с другом. Тогда подчиненному тэйцу приходится выбирать владыку, которому они будут подчиняться, и избегать гнева зулкира, приказы которого они были вынуждены игнорировать.

Эта проблема свойственна Тэйскому правительству и вновь и вновь оказывается его слабым звеном. Поскольку нет единственного ответственного, никто не отвечает за что-то конкретное, и различные фракции в Тэе проводят большинство

времени, скорее борясь друг против друга, чем исполняя свои планы мирового господства. Это и спасает остальную часть Торила. Если отдельный зулкир когда-либо сможет взять полный контроль над нацией, остальную часть мира ждут плохие времена.

Самый последний пример Тэйской дисгармонии - тот факт, что не каждый из зулкиров и тарчионов поддерживает доктрину "торговля а не война", которой зулкиры в настоящее время следуют. Тарчион Сюртэя Хомен Одессейрон, например, планирует скоро начать вторжение в Рашемен, в значительной степени по настоянию тарчиона Гороса Ажир Крен, у которой просто зуд к борьбе. Оба тарчиона чувствуют, что их обошло процветание, вызванное торговым бумом, и они отчаянно пытаются восстановить свою важность, которую имели в более воинственные годы Тэя.

И Одессейрон, и Крен за месяцы собрали свои силы. Они планируют взять Мулсантир прежде, чем кто-либо, зулкиры или рашеми, поймут, что случилось. Они полагают, что если они преуспеют в этом, жалоб от Эльтаббара не последует. Если они потерпят неудачу, они надеются быть достаточными мертвыми, чтобы оказаться за пределами даже некромантской хватки Сзасса Тэма.

Для большего количества деталей о Красных Волшебниках и народе, управляющем Тэем, см. "Установку Кампаний Забытых Царств" и "Лорды Тьмы".

Враги

С точки зрения Тэя, каждая из остальных наций в мире - его противник. Ранее тэйцы выражали эту веру открыто, делая дипломатические усилия бессмысленными. В недавние годы для исполнения своих торговых планов они немного поутихли. Красные Волшебники ставят себя и свой путь превыше всех остальных, но они - пока - достаточно осмотрительны, чтобы не татуировать это у себя на лбу или на лбах побежденных противников.

Агларонд

Столетиями агларондцы были самыми непримиримыми противниками Тэя. С Тэйской точки зрения, полуостров Агларонд должен принадлежать Тэю. Это - прекрасная точка, с которой можно начать наступление в другие страны, окружающие Море Упавших Звезд. Если эта земля не в Тэйских руках, она будет первичным местом, с которого, вероятно, начнется любое контрн наступление против Тэя.

Несмотря на свои лучшие усилия, солдаты Тэя никогда не были способны проникнуть в Агларонд. Горы Челюсти Дракона и Юирвуд защищают страну почти также полно, как Первый откос охраняет Тэй, и агларондцы по максимуму используют это преимущество. Лучший пример этого - Наблюдательная Стена, которая не дает Красным Волшебникам послать отряды нежити через предательские Болота Умбер в Агларонд.

Красные Волшебники имеют в своих гнилых сердцах особенно холодную ненависть к Симбул. Их донельзя расстраивает то, что женщина — да еще и колдун к тому же — может сорвать их объединенные усилия. Зулкиры довольны утвержденным Симбул перемирием, но в то же время они подозрительны. Они надеются, что она скоро позволит им разместить анклав в Гларондаре, но они знают, что потребуется гораздо больше времени, чтобы прогрызть реальный путь в Агларонд.

Малхоранд

Для тэйцев Малхоранд - ворота на южный Фаэрун. Также это родина народа мулан, который Красные Волшебники хотят объединить под единым знаменем. Однако Малхоранд, некогда снижающаяся нация, ныне находится на подъеме.

Тэй за столетия неоднократно пытался вторгаться в Малхоранд, начиная с завоевания своей независимости. Самой большой проблемой всегда была география региона. Лишь узкая полоса земли по Горам Восхода позволяет Тэю провести армию на юг. Малхорандцы всегда патрулируют эту территорию, так что для тэйцев тяжело продвинуться далеко в страну. Аналогично, Малхорандская Империя не единожды нападала на Тэй, надеясь вернуть свою давно потерянную северную область и сковать неуправляемого гиганта в восточном Фаэруне.

В связи с безвыходным положением на севере, Малхоранд недавно обратился на запад и захватил ветхий Унтер. Подобно всем, Красные Волшебники не питают особой любви к Джилгиму Тирану, но они также не имеют никакого желания видеть, как Малхоранду что-либо удастся легко. Они надеются, что Малхорандская армия увязнет в годах анархии и хаоса на останках Унтера, так что золото, магия и наемники идут на юг, поддерживая остатки владений Джилгима.

Рашемен

Рашемен был предметом Тэйских попыток вторжения чаще, чем любая другая страна. Кажется, что сама земля работает против Красных Волшебников. Причина столь многих вторжений в Рашемен — и столь многих неудач — состоит в том, что тарчионы Сюртэй и Горос обычно перебрасывают свои силы через Озеро Мулсантир после небольшой подготовки или вообще без нее. Они часто имеют некую "гарантированную" схему, которая никогда не срабатывает. Одни из самых темных шуток, рассказываемых в гостиницах рашеми, высмеивают дурацких Красных Волшебников и их последние планы.

Тем не менее, если тарчионы Ажир Крен и Номен Одессейрон имеют некую устремленность, рашеми скоро сменят смех на слезы. Эти два лидера тайно сосредоточили силы на южном берегу Озера Мулсантир для молниеносного удара по самому городу Мулсантир.

Города и места

Тэй - большая и давно заселенная страна. Его великое плато покрыто городками, поселениями и деревнями, а также множеством крупных городов. Города Тэя переполнены и грязны, главным образом потому, что огромная часть населения — рабы и их гуманоидная охрана — живет в грязи и нищете. Бедняки и порабощенные живут ненамного лучше в лачугах из необожженной глины.

Богатые и могучие живут совершенно иначе. Их протяженные окруженные стенами виллы утопают в садах - не только для обеспечения секретности, но также чтобы не впускать шумы и запахи городов. Эти кирпичные или каменные здания часто многоэтажны, подчеркивая тот факт, что могучие в Тэе стоят выше толпы не только метафорически, но и физически.

Амрутар (метрополис)

Город Амрутар независим от Тэя, несмотря на тот факт, что стоит посредине тарча Лапендрар. Четыре сотни лет назад, когда Красные Волшебники начали ниспровержение Малхорандского правления, мощный сатрап по имени Секхотет праил юго-западным сектором области, управляя из этого города. Секхотет желал управлять своими землями, не отвечая фараону в Скалде, так что он объединился с волшебниками, помогая им и подстрекая их к восстанию. Ценой, которую запросил Секхотет, было свободное управление Амрутаром, как он любил. Линия Секхотета давно зачахла, но у зулкиров есть заверенное письмо соглашения с преемниками Малхорандского лорда.

Амрутар, может быть, все же независим, но общеизвестно, что его текущий правитель, Иерарх Нумос Тал (LE человек мужчина аристократ 9), является простой марионеткой зулкиров. Ему и остальной части аристократии города хорошо платят за их самодовольство, и, в свою очередь, они отдают Тэю часть от всех финансовых сделок, заключенных в городе. Договоренность хорошо работает в течение столетий, и ни иерарх, ни зулкиры не видят какой-либо причины изменять ее.

Хотя, это не является истиной для многих из граждан Амрутара. Три фракции соперничают за шанс повести народ в революцию против коррумпированных и декадентских лидеров. Самая большая группа известна как Реалисты. Они желают сместить иерарха при поддержании отношений города с Тэем. Они знают, что их город никогда не сможет противостоять силам Красных Волшебников, так что их лидеры хотят заручиться покровительством зулкиров. По правде говоря, если у зулкиров испортятся отношения с иерархом, они будут счастливы позволить Реалистам занять это место, но время для этого пока не настало.

Члены второй по величине фракции известны как Независимые. Они хотят разъединить все связи с Тэем и превратить Амрутар в истинный город-государство. Независимые понимают, что будут проблемны с Тэем, но надеются, что старое соглашение Секхотета и нынешнее процветание Тэя могут отговорить зулкиров от захвата города силой оружия. Тем временем они покровительствуют тихому росту военной и экономической мощи Амрутара, надеясь усилить город для возможного перелома.

Самая маленькая из фракций называет себя Западняками. Они желают присоединиться к Агларонду, приведя свой город под защиту другой страны. Зулкиры, конечно же, никогда не позволят этого, и хотя Симбул сочувствует тяжелому положению Амрутара, она не подготовлена отделиться в борьбе за защиту Амрутара. Агларонд традиционно превзошел других при защите своих границ, но даже самые непримиримые ненавистники Тэя в Велпринталаре не считают возможным биться с Красными Волшебниками на Плато Тэй и победить. Иерарх Тал стремится уничтожить любые общественные дебаты по этим направлениям, опасаясь, что Западняки в своем безумии могут дать зулкирам оправдание для окончания специальной независимости Амрутара.

Амрутар (Столица): Обычный/магический/нестандартный/нестандартный; AL LE/NE/N/CN; 100,000 gp предел; Активы 205,200,000 gp; Население 41,040; Смешанное (люди 80%, полуэльфы 8%, халфлинги 6%, полуорки 4%, гномы 1%, эльфы 1%).

Фигуры у власти: Иерарх Нумос Тал, LE человек мужчина аристократ 9 (наследственный правитель города и марионетка Красных Волшебников); Хезасс Нимар, NE человек мужчина клерик Коссута 8 (тарч Лапендрар; он живет в Эльтаббаре, но поддерживает офисы в Амрутаре); Тимбра Венз, N человек женщина аристократ 14 (лидер Реалистов); Пуртек Фриина, CN человек мужчина жулик 6/ боец 4 (лидер Независимых).

Важные персонажи: Йесвел Ретум, LN человек женщина колдун 16 (передовой тайный заклинатель города); Тарек Черный Щит, LE мужчина полуизверг клерик Бэйна 13 (лидер городского Дома Черного Лорда); Оримел Дрударин, CG женщина полуэльф жулик 5/ боец 5/ Агларондский наездник на гриффоне 4 (Агларондский шпион, который следит за событиями в Амрутаре по приказу Симбул).

Городская охрана: боец 7, боец 6, воин 6, боец 5 (2), воин 5 (5), боец 4 (3), воин 4 (7), боец 3 (9), воин 3 (21), боец 2 (23), воин 2 (76), боец 1 (44), воин 1 (307); *Охрана Иерарха:* боец 9, клерик 8, боец 7, воин 6, клерик 5, боец 5 (3), воин 5 (4), клерик 4 (2), боец 4 (5), воин 4 (30), клерик 3 (4), боец 3 (18), воин 3 (129). Остальная часть граждан Амрутара слишком многочисленна, чтобы описать ее здесь.

Безантур (метрополис)

Эльтаббар может быть столицей Тэя, но Безантур долго был коммерческим центром царства. Этот город - столица тарча Приадор и самый большой порт во владениях Красных Волшебников. В течение столетий тэйский хлопок, плоды и зерно текли через Безантур, обогащая владельцев города и тарчиона, но люющиеся ныне богатства просто невообразимы. В Безантур течет золото, товары и рабы, выменянные во множестве Тэйских анклавов по Морю Упавших Звезд, так что это - не только самый большой город в Тэе, но самый богатый.

Окруженный черной стеной Безантур лежит на северном берегу Моря Аламбер. Ремесленники, торговцы, священники и солдаты живут в тесных пределах его стен, в то время как вне их протянулись огромные и запущенные трущобы обывателей и рабских загонов. Никаких деревьев не растет в пределах двадцати миль от города; великие верфи, даже большие, чем таковые Алаора, лежат по берегам за пределами его стен, держа на службе сотни плотников и корабелов и тысячи рабов. На восточной стороне города, в пределах недавно построенных стен, которые даже выше и мощнее городских, стоит Гильдия Внешней Торговли, сердце зловещего предприятия Тэя по порабощению Запада путем торговли.

Центральная Цитадель

Эта сильноукрепленная структура - одна из известнейших вех Безантура, доминирующая над центром города. Сделанная из высеченного черного камня и достаточно высокая, чтобы быть замеченной с любого места в городе, Центральная Цитадель - первое, что видит народ, приближающийся к Безантуру, прямо над низкими лачугами, уютящимися подобно крысиному гнезду напротив внешней стороны стены.

Цитадель размещает легион Азнара Трала (зулкир воплощения и тарчион Приадора), а также его частные владения. Эти вооруженные силы включают почти 5,000 гноллов, людей, гоблинов, темных тварей и еще более низких существ.

Предыдущий тарчион — которого большинство считает давно мертвым — также тайно живет здесь. Мари Агнен полностью подчинен воле Трала и остается его личным рабом, иногда набрасываясь на самые распущенные из частных партий, чтобы продемонстрировать свою силу. Трал любит магическое экспериментирование, и он содержит здесь множество хорошо оборудованных лабораторий, а также подземелья, заполненных новыми жертвами для его испытаний.

Гильдия Внешней Торговли

Иностранные анклавы Тэя управляются Гильдией Внешней Торговли, размещенной в обширном комплексе складов, хранилищ и подобных крепостям офисов, доминирующих над восточной оконечностью гавани Безантура. Гильдия существовала в течение сотен лет, издавая лицензии на тэйские пожелания импорта или экспорта товаров, но в последние двадцать лет ее субсидирование коммерческих анклавов, распространяющих магические изделия, преобразило Гильдию из маленькой, коррумпированной бюрократии в обширную коррумпированную поддержанную государством индустрию.

Гильдия, естественно, беспокоится о безопасности своих ценных товаров, и ее хранилища охраняются сотнями волшебников, квалифицированных воинов и чудовищных существ. Тысячи чернорабочих и рабов трудятся в ее доках и складах, загружая и разгружая желтопарусные дромонды, несущие продукцию магических цехов в Тэйские концессии и кварталы по всему Внутреннему Морю. Дромонды возвращаются еще более тяжело загруженными, чем при отправке, так как большинство товаров, выменянных на Тэйские магические изделия, больше и тяжелее чем груз микстур, свитков и чудесных изделий.

Мастер Гильдии Внешней торговли - блестящий Красный Колдун по имени Самас Кул (LE человек мужчина превращающий 7/ красный 8). Амбициозный и циничный, Самас Кул известен своим ядовитым сарказмом и учтивыми манерами. Это высокий, тучный человек, бесстыдно шеголяющий своим богатством, украшая себя усеянными драгоценными камнями роба и кольцами, стоящими тысячи золотых. Некоторые из коллег Самаса Кула ошибочно считают его торговцем-деньгососом в красной робе, но Мастер Гильдии - волшебник с немалыми навыками, стоящий высоко в рангах школы превращения.

Известные бизнесы

Коммерческие районы Безантура заполнены сотнями ремесленников, торговцев и чернорабочих. Однако, самой важной частью экономики города являются доки, протянувшиеся по всей длине береговой линии города. Сотни кораблей из каждой земли Моря Упавших Звезд пришвартованы к этим каменным причалам или стоят на якоре в заливе за пределами порта, ожидая своей очереди на швартовку и погрузку.

Доки широко варьируются по качеству и безопасности. Некоторые могут сравниться с прекраснейшими в мире; другие представляют собой скалистый кусок берега, где можно пристать на гребной шлюпке. Однако, независимо от того, где швартуется владелец корабля, он может ожидать запрашивания платы за эту привилегию. В лучших частях города плата за докование гарантирует отличное обслуживание и защиту от членов гильдии местных воров. В самых плохих частях по сути приходится платить местным головорезам, чтобы они не разграбили товары. Если они смогут предохранить от ограбления кем-то еще - тем лучше.

Путешественник может найти в пределах стен города почти любой вид законных товаров, который можно вообразить. Для тех, кто ищет что-либо менее законное - тарчион Трал давно закрывает глаза на все деловые отношения в Рыночном Городке, группе лачуг, удобно расположившихся напротив могучих стен города, подобно жабрам акулы.

Главные храмы

Одно из множества прозвищ Безантура - "Город Тысячи Храмов". Почти каждый бог из каждого пантеона Фаэруна представлен здесь. Это - один из немногих больших городов, в которых злых божеств почитают гордо и открыто, и некоторые из их великолепнейших храмов находятся в Безантуре. Запрещается лишь поклонение Мистре и Азуту; Красные Волшебники ревниво охраняют доступ к тайному знанию любыми средствами. Самые популярные боги среди народа Безантура - Амберли и Маск.

Храм Амберли чудовищно большой, вырезан из массивных блоков зеленого с синими прожилками мрамора, напоминающего о водном домене богини глубин. По традиции, Амберли почитают богатствами, бросаемыми с палуб кораблей в воды открытого моря. Народ Безантура немного "усовершенствовал" это. Они отнимают подношения у капитанов кораблей, бросают кое-что из полученного в воду, прикарманивая часть для себя, и приносят остатки в храм. Тех, кто сумеет, преодолев кишащие акулами, сахауагинами и монстрами воды гавани Безантур, собрать награбленное, поднесенное Сучьей Королеве, неизменно ждет смерть от утопления, независимо от того, насколько далеко убегут они от моря.

Храм Маска также служит штаб-квартирой чрезвычайно мощной воровской гильдии. Ее лидер, Мастер гильдии Ша-белла Бледная (NE человек женщина жулик 7/ клерик Маска 11), борется за удержание своего положения против вторжения Владыки тени Телфлэмма. Гильдия управляет почти всеми незаконными действиями в Безантуре и вокруг него, делая его слишком жирным куском, чтобы Владыки тени могли его упустить. Вору города выбирают себе союзников, и тревожное их количество пришло к тескианцам, утомленные от тирании Ша-беллы.

Безантур (метрополис): Магический/санический/нестандартный/нестандартный; AL LE/LE/CE/NE; 100,000 гр предел; Активы 684,000,000 гр; Население 136,800; Смешанное (люди 81%, гноллы 8%, орки 6%, полуорки 3%, халфлинги 1%, остальные 1%).

Фигуры у власти: Азнар Трал, LE человек мужчина воплощающий 10/ красный 10/ архимаг 1/ эпический 2 (зулкир воплощения и тарчион Приадора); Самас Кул, LE человек мужчина превращающий 7/ красный 8 (Мастер Гильдии Внешней Торговли); Алисса, SE человек женщина клерик Амберли 12 (высокая жрица Храма Амберли); Ша-белла Бледная, NE человек женщина жулик 7/ клерик Маска 11 (Хозяйка гильдии Храма Маска).

Важные персонажи: Аутарх Итраш, LE человек мужчина боец 9/ жулик 4/ черный страж 4 (командующий легионом Азнара Трала и городской охраной); Тавар Шорн ("Стригун"), SE мужчина человек теневой ходок жулик 9/ боец 2/ Телфлэмский теневой лорд 4 (лидер Владык тени, пришедших в город).

Легион Азнара Трала: боец 16, боец 15, боец 14 (2), воин 14 (3), боец 13 (2), воин 13 (4), боец 12 (3), воин 12 (4), боец 11 (3), воин 11 (6), боец 10 (4), воин 10 (8), боец 9 (6), воин 9 (9), боец 8 (6), воин 8 (11), боец 7 (6), воин 7 (16), боец 6 (9), воин 6 (19), боец 5 (21), воин 5 (51), боец 4 (35), воин 4 (141), боец 3 (44), воин 3 (420), боец 2 (77), воин 2 (1,001), боец 1 (173), воин 1 (786), гноллы без уровней классов (1,950); *Милиция:* воин 5 (43), воин 4 (122), воин 3 (386), воин 2 (955), воин 1 (2,940). Остальная часть граждан Безантура слишком многочисленна, чтобы описать ее здесь.

Цитадель

Цитадель была уже высечена в пике одной из самых высоких гор в Горах Тэй, когда первые люди исследовали эту странную и изумительную область. Знания о первоначальных владельцах этого места были утеряны в водоворотах времени, но фрески и высеченные рисунки, найденные в его нижних залах, изображают продвинутую цивилизацию лизардфолков, разрушенную столь давно, что о ней забыли. Возможно, лизардфолки Трясин Сюр являются потомками этого древнего народа, но если так, их падение с этих высот было особенно трудным. Примитивные лизардфолки не имеют соображений, как они могли бы создать такое удивительное место.

Цитадель — с заглавной буквы, чтобы не путать с множеством меньших цитаделей, разбросанных по стране — долго была запрещенной для тэйского народа. Чужеземцам вообще не рассказывают о ее существовании. В более ранние годы Красные Волшебники посылали экспедиции в это место, чтобы исследовать столь много, сколько возможно. Некоторые возвращались с сокровищами, включая золото, художественными работами и даже с мощными магическими изделиями. Однако, гораздо чаще партии исследователей никогда не возвращались вообще. Те храбрые (или просто удачливые) души, которые возвращались, говорили об обширной сети туннелей под горами, кишачими печально известными подземными расами, включая троглодитов и друу.

При одном из более-менее успешных предприятий восстановили подробное описание нижних уровней Цитадели подробно. Часть этого места, известная как Пути Обреченных, является лабиринтом туннелей, занятым всеми видами монстров. Как они добрались туда и почему они остаются там - остается тайной до наших дней. Зулкир Сзасс Тэм конфисковал книгу для своих собственных изучений, и немногие помимо узкого круга равных — других зулкиров — имеют доступ к ней, читая ее намного меньше.

Сегодня лишь немногим из самых видных Красных Волшебников позволяет приближаться к известным входам в Цитадель. Хотят ли зулкиры сдержать вторгающихся или удерживают что-то даже более опасное - знают лишь они сами.

Руины Делумайда

Делумайд (город, а не названный по его имени тарч) был провинциальной столицей, когда Тэй был просто частью Малхорандской Империи. Когда тэйцы восстали против Малхоранда в 922 DR, они вызвали множество демонов, чтобы помочь им в поисках свободы. Эти существа сравнивали некогда гордый город с землей, навсегда стерев величайший символ Малхорандской мощи с лица Тэя.

Сегодня в руинах Делумайда не возвышается никаких построек. Однако, лабиринтообразная система туннелей, раскинувшаяся под старым городом, остается неповрежденной. Ходят слухи, что подземные глубины полны опасных существ, включая демонов, уклонившихся от попыток Красных Волшебников отправить их обратно в Абисс после того, как недобность в злых существах отпала.

Тарчион Метрон не сильно заинтересован исследованием руин, несмотря на слухи о великих сокровищах, окружающие их начиная с их создания. Его предшественник потерял свою жизнь как раз в такой экспедиции, несмотря на предупреждение Метрона не ходить туда. Пока что необычный для Тэя мир хорошо относился к тарчу Делумайд, и Метрон не имеет никакого желания вмешиваться в то, что работает на него. Тем не менее, если настанут жесткие времена, он может стать достаточно отчаянным, чтобы покопаться в старой щебенке ради чего-либо, что сможет укрепить его положение.

Тем временем руины Делумайда - обычное место назначения для авантюристов всех видов. Метрон придумал хорошую схему для того, как использовать это в своих интересах. Патрули в пределах тарча Метрона находятся под приказом проследивать вторгшихся в Делумайд — или в любые другие близлежащие руины. Когда вторгшиеся входят внутрь, патрули призывают на помощь, затем окружают руины и ждут появления авантюристов. Таким образом Метрон заставляет авантюристов делать опасную работу в подземных палатах, пожиная добытые нечестным путем плоды их работы.

Некоторые из захваченных групп авантюристов посылаются в руины снова и снова. Им разрешают жить, пока они продолжают приносить сокровища и магические изделия. Тех, кто оказывается не в состоянии сделать это, казнят) на месте. Однако, многие отчаянные души предпочитают вновь идти в мучительные руины.

Эльтаббар (метрополис)

Второй по величине город Тэя, Эльтаббар - столица страны. Обойти его незнакомцу трудно без проводника, поскольку карты города запрещается иметь любому, кто не является Красным Волшебником. Этот странный закон - пережиток тех дней, когда улицы Эльтаббара сформировали собой огромную диаграмму, заключающую лорда демонов Эльтаба. Река Эльтар течет через город по сложной череде каналов перед впадением в Озера Тэйламбар, на которое смотрит город. Эти каналы были также частью магической тюрьмы, удерживавшей Эльтаба под городом, но существо Абисса сбежало после того, как землетрясение раскачало регион несколько лет назад. Ходят слухи, что в этой тюрьме вновь живет демон, но никто не знает, является ли заключенный Эльтабом или неким другим злым монстром.

Правитель Эльтаббара - тарчион Дмитра Фласс (LE человек женщина иллюзионист 17/ красный 8). Из всех тарчионов и зулкиров она - самая дипломатичная. Без ее значительных навыков зулкиры могли бы давно пасть в открытую гражданскую войну. (Запугивающий стиль правления Сзасса Тэма хорошо работает на большинстве тэйцев, но его

товарищей-зулкиров не так легко впечатлить). Эльтаббар - также столица его домашнего тарча, длинная земля, огибающая северную сторону Горы Тэй. Фласс часто слишком занята интригами дома, чтобы волноваться об остальной части тарча, но она восполняет это относительно просвещенными методами управления.

Эльтаббар - центр национальной торговли рабами, а также политический центр. Тысячи рабов ежегодно приводятся на здешние рынки и продаются с молотка в запачканных кровью общественных блоках. После того как переданы в новые руки, большинство из них ждет в лучшем случае несколько месяцев ломающей хребет работы и быстрая смерть.

Эльтаббар (метрополис): Магический/обычный/обычный/нестандартный; AL NE/LE/LE/LN; 100,000 гр предел; Активы 615,600,000 гр; Население 123,120; Смешанное (люди 83%, гноллы 8%, орки 2%, полуорки 1%, остальные 1%).

Фигуры у власти: Сзасс Тэм, NE мужчина лич некромант 10/ красный 10/ архимаг 2/ эпический 7 (зулбир некромантии и мощнейший из зулкиров); Дмитра Фласс, LE человек женщина иллюзионист 17/ красный 8 (тарчион Эльтаббара); Дипрен Куарто, LE человек мужчина боец 16 (лидер городской охраны); Высокий Лорд Пламени Ифегор Нат, LN человек мужчина клерик Коссута 13/ ученик Коссута 4 (лидер веры Коссута в Тэе).

Важные персонажи: Куинсет Танзирк, LE человек женщина волшебник 6/ красный 6 (администратор рынка рабов); Билхар Сентолан, NE человек мужчина жулик 13/ убийца 4 (мастер гильдии воров).

Городская охрана: боец 14, воин 14, воин 13, боец 12, воин 12 (2), боец 11 (2), боец 10 (2), воин 10 (3), боец 9 (4), воин 9 (4), боец 8 (5), воин 8 (8), боец 7 (6), воин 7 (11), боец 6 (8), воин 6 (14), боец 5 (11), воин 5 (38), боец 4 (20), воин 4 (102), боец 3 (31), воин 3 (336), боец 2 (54), воин 2 (814), боец 1 (128), воин 1 (635), гноллы без уровней классов (1,633); *Милиция:* воин 4 (96), воин 3 (329), воин 2 (716), воин 1 (2,044). Остальная часть граждан Эльтаббара является слишком многочисленной, чтобы описать ее здесь.

Эскалант (большой город)

Этот прибрежный город, расположенный на западном берегу устья реки Лапендрар, был под неустойчивым Тэйским контролем в течение последних 338 лет. Самый современный перерыв правления был во время Великой Чумы Внутреннего Моря, но тэйцы вернулись в регион в 1357 DR и с тех пор непрерывно управляли Эскалантом.

Эскалант был первоначально заселен около 400 DR. Сегодня город протянулся за пределы тесных ограничений полуразрушенных стен, давно усановленной вокруг него. Более 28,000 душ называют этот город домом, что делает его вторым по важности, уступая в качестве тэйского порта лишь Безантуру. Тарчион Хезасс Нимар (NE человек мужчина клерик Коссута 8) позволяет жизни в Эскаланте идти без значительного вмешательства Тэя, помимо сбора налогов с граждан. К тому же, Нимар разместил повсюду в городе бараки с сотней гноллов каждый. Эти тэйские скоты патрулируют улицы, иногда находя время, чтобы сделать пример из некоего преступника или, еще хуже, уклоняющегося от налогов.

Эскалант (большой город): Магический/магический/нестандартный; AL NE/NE/CN; 40,000 гр предел; Активы 57,456,000 гр; Население 28,728; Смешанное (люди 82%, гноллы 5%, полуэльфы 7%, полуорки 5%, халфлинги 2%, остальные 1%).

Фигуры у власти: Хезасс Нимар, NE человек мужчина клерик Коссута 8 (тарчион Лапендрара, живет в Эльтаббаре, но имеет здесь офисы); Суроз Палблат, NE человек мужчина клерик Бэйна 12 (лидер самого большого храма Бэйна в Тэе); Пурбан Фалтелфоу, CN мужчина халфлинг жулик 16 (лидер Владык тени в Эскаланте).

Важные персонажи: Капитан Крибен Вантур, LE человек мужчина боец 16 (капитан охраны тарчиона); Хелвармад Элсерм, CG человек мужчина боец 4/ бард 8 (агент охраны Симбул, изображающий из себя незначительного торговца, чтобы следить за событиями в городе).

Охрана тарчиона: боец 12, воин 11, воин 10, боец 9, боец 8, воин 8, боец 7, воин 7 (2), боец 6 (3), воин 6 (4), боец 5 (4), воин 5 (10), боец 4 (6), воин 4 (24), боец 3 (9), воин 3 (70), боец 2 (22), воин 2 (164), боец 1 (53), воин 1 (497), гноллы без уровней классов (620); *Милиция:* воин 4 (11), воин 3 (38), воин 2 (98), воин 1 (344). Остальная часть граждан Эскаланта слишком многочисленна, чтобы описать ее здесь.

Нетентир (маленький городок)

Нетентир - город-побратим Нетджета, расположенного с другой стороны Озера Умбер. Подобно Нетджету, он исторически был отправной точкой для вторжений против Теска или Агларондского города Эммеч. Однако Нетентир не досталось недавнего быстро развивающегося процветания Нетджета. Хотя он и имеет порт, в город не идет никаких дорог. Однако, некоторые торговцы прокладывают свои сухопутные пути от Теска и далее. Капитаны Нетентира проводят много времени, переправляя товары от Нетджета к своим портам, но это - малая доля по сравнению с большинством.

Это создало некоторое негодование со стороны граждан Нетентира. Однако, многие из них также счастливы не привлекать повышенного внимания Красных Волшебников, которое приходит вместе с богатством.

Нетентир (маленький городок): Магический; AL NE; 800 гр предел; Активы 74,880 гр; Население 1,872; Смешанное (люди 82%, гноллы 8%, орки 6%, полуорки 2%, халфлинги 2%).

Фигуры у власти: Приндентл Карх, NE человек мужчина прорицатель 6/ красный 4 (аутарх города).

Важные персонажи: Кургга Кровавый Клык, NE женщина гнолл рейнджер 4/ боец 4 (капитан охраны); Факсам Руд, SE человек боец 4/ жулик 4/ тэйский работоровец 5 (печально известный налетчик на Теск и окружающие земли).

Городская охрана: воин 8, боец 6, боец 4, воин 4 (2), боец 3 (2), воин 3 (6), боец 2 (4), воин 2 (24), воин 1 (7), воин 1 (60); *Милиция:* воин 5, воин 2 (6); обыватель 2 (6), воин 1 (23), обыватель 1 (14); *Другие персонажи:* варвар 4, варвар 3 (2), варвар 2 (3), варвар 1 (6); бард 6, бард 5, бард 3, бард 2 (2), бард 1 (3); клерик 7, клерик 6, клерик 4, клерик 3 (3), клерик 2 (4), клерик 1 (7); друид 5, друид 3, друид 2; боец 7, боец 3, боец 1 (2); монах 5, монах 1 (2); рейнджер 6, рейнджер 4, рейнджер 2 (2), рейнджер 1 (4); жулик 7, жулик 4, жулик 1 (4); колдун

4, колдун 2, колдун 1; волшебник 8, волшебник 7, волшебник 4, волшебник 3 (3), волшебник 2 (4), волшебник 1 (5); адепт 3, адепт 2 (2), адепт 1 (9); аристократ 5, аристократ 4 (2), аристократ 3 (2), аристократ 2 (4), аристократ 1 (7); эксперт 9, эксперт 6, эксперт 5, эксперт 4 (3), эксперт 3 (4), эксперт 2 (8), эксперт 1 (49); воин 5, воин 4, воин 2 (3), воин 1 (2); обыватель 7 (2), обыватель 6, обыватель 5 (2), обыватель 4 (4), обыватель 3 (9), обыватель 2 (20), обыватель 1 (1,494).

Нетджет (большой городок)

Этот некогда сонный озерный городок обычно был всего лишь местом, где Восточный Путь обрывается в Озере Умбер. Зерновозы, направляющиеся в Импилтур и другие северные страны, загружаются здесь, но главным образом Нетджет не видит особо больших действий, кроме как точка для нового вторжения в Агларонд через Болота Умбер. Сегодня, однако, крошечный кипит деятельностью.

В то время как большинство магических товаров Тэя экспортируется через великий порт Безантур на южном побережье, возрастающая торговля магией открыла новые рынки для более старых потребительских товаров страны, включая хлопок, плоды и зерно. Новый Тэй посылает немалое движение вниз по Умберу, и Нетджет - естественный порт для большинства кораблей, которые прибывают в регион и уходят из него. Товары, путешествующие по Умберу в Море Длург, избегают длинного и иногда ненадежного путешествия вокруг западной оконечности Агларондского полуострова.

Тарчион Нимар содержит маленький дворец в центре города, хотя он редко заявляется в этот сонный уголок своего тарча. В прошлом он главным образом использовал его как базу действий для наблюдения за наращиванием и развертыванием Тэйских сил на Агларондской границе. В наши дни он больше заинтересован надлежащим сбором налогов с путешественников, проходящих через этот ныне быстро развивающийся порт.

Герои и монстры

Тэй - дом внебрачных чудовищ и жестоких злодеев. Более чем за столетия Красные Волшебники развели ужасных существ для своих низких целей, и подземелья и ямы Тэя полны работой их рук. В дополнение к монстрам, в Тэя также живут персонажи со способностями и навыками, которых не найти больше нигде на Фаэруне. Многие из них - нераскаявшиеся злодеи, процветающие в злом обществе Тэя, но другие аокидают свою запретную родину, чтобы искать приключений в других местах Фаэруна, а некоторые принимаются за опасную, почти безнадежную борьбу, чтобы вызвать истинные и длительные перемены на своей родной земле.

Люди - самая обычная из рас Тэя. Народов других рас, типа дварфов, эльфов или халфлингов просто не существует, кроме рабов, и участь их мрачна. Полуорки, огненные дженази и тифлинги не в диковинку, и тэйцы разумно непредубежденны относительно народов подобного происхождения, особенно если в их жилах течет кровь мулан. Из новых персонажей, описанных в Главе 1: Расы Востока, в Тэе можно найти только гноллов. Фактически, они весьма обычны, составляя почти 10% населения. Предпочтительные солдаты в персональных армиях многих Красных Волшебников, гноллы - охранники царства, разведчики и штурмовики. Большинство их жестоки и жадны, но некоторые развивают некое ощущение чести и становятся героями, а не злодеями.

Тэйские персонажи чаще всего становятся клериками, бойцами, монахами, жуликами или волшебниками. Конечно, многие волшебники стремятся стать Красными Волшебниками и достичь силы и статуса на своей родине. Клерики Коссута иногда принимают престиж-класс фанатика Черного Пламени, а бойцы или бойцы/жулики со зловещими взглядами находят привлекательным престиж-класс тэйского работяги. (Оба эти класса описаны в Главе 2: Престиж-классы.)

Тэйские персонажи чаще всего выбирают регион персонажа - Тэй, но гноллы могут брать регион гноллов, а персонажи с западных побережий Тэя могут выбирать регион Предела Волшебников. Персонажи из Тэя могут выбирать из расширенного списка умений в Главе 3: Регионы и умения, часто выбирая Создание Зависимого Заклинания, Взрывчатое Заклинание, Укрепление Заклинания, Заклинание меж Измерениями и Улучшенное Захватывание. Множество новых заклинаний и магических изделий, описанных в этой книге также соответствует Тэйским персонажам.

Из новых монстров, представленных в Главе 6: Монстры Востока, для Тэя обычны кровные (также известные как кровавые орки), воины страха, зомби жужу и мур-жагулы (тролли-демоны).

Глава 12:

Теск

Теск за долгие годы получил свою долю неприятностей. Кроме того, что он является постоянной целью набегов работорговцев из соседнего Тэя, Орда Туйган наводнила его несколько лет назад. В довершение всего этого город Телфлэм — величайший и богатейший в стране — попал под правление Владык тени, мощной воровской гильдии, связанной с поклонением Маску.

Несмотря на это, народ Теска честный и трудолюбивый. Как через ворота от Фаэруна к Кара-Туру, немалое количество караванов проходит через его границы каждый год, и некоторые из них ведут тескские проникательные торговцы. Части Теска, не основанные вокруг Золотого Пути - широкие, преуспевающие фермерские угодья и леса, на которых иногда встречаются шахты.

Краткий географический обзор

Теск находится между Великой Долиной на севере и Агларондом и Морем Длург на юге. На западе - Восточный Предел, Тэй и Рашемен на востоке. Страна имеет почти 300 миль с севера на юг и немногим менее 500 миль поперек. Подобно Великой Долине на север, Теск поднимается с движением на восток; Две Звезды находятся приблизительно на 2,000 футов выше уровня моря.

Теск окружен водой с двух сторон. Воды Восточного Предела разбивают западный берег, но они также несут нетерпеливых торговцев в два портовых города - Телфлэм и Нит, места, которые можно пощипать (или это так кажется столь честолюбивому народу). На юге Горы Челюсти Дракона ограничивают нижний край земель. Эти крутые склоны обрываются прямо в воды Моря Длург, и с них в ясный день видно северный берег отдаленного Агларонда.

Граница с Тэем более эфемерна и определена немногими географическими вехами. Для большинства тескианцев их земли заканчиваются там, где начинаются Тэйские патрули. За последние несколько лет эта граница была более устойчива: тарчионы Лапендрара и Эльтабарра прилагали немного усилий для продвижения в Теск. Река Сюр находится в пределах Тэйской территории, как и Река Умбер. Горы Теск и долины между этими пиками и Челюстями Дракона на юге Тескские, хотя поселений немного, и они находятся в пределах пятидесяти миль или около того от Нетентира.

Озеро Мулсантир и Озеро Ашейн формируют остальную часть восточной границы Теска. Тескианцы имеют хорошие отношения с рашеми, и обе стороны уважали эту границу в течение десятилетий. Южный край Леса Летир отмечает границу между Теском и Великой Долиной. Некоторые тескианцы живут по дороге от Таммара до Кронта, уступая леса рейнджерам и друидам Круга Летха; они знают, что часто штраф за нарушение этих границ - смерть. Тескские лесные народы требуют лишь части Летира, находящейся к югу от Реки Флэм, ограничивающей южный край леса.

Горы Теск (по имени которых и названа страна) доминируют над центром земли - гряда низких, разбитых, покрытых кустарником пиков, тянущихся на восток более чем на 100 миль от Фента. Горы достаточно неприветливы в своих западных долинах, но с продвижением на восток они становятся еще выше, скалистее и пустынее. Снега на их северных склонах сохраняются до конца лета, но обычно сходят к середине Элезиаса. Бурные пики видны практически с любой точки в стране, и путешественники используют их как вехи.

Теск более всего известен Золотым Путем. Эта хорошо поддерживаемая дорога начинается в Телфлэмме, пересекает Реку Флэм и затем проходит через Фент, Фсанг, Таммар и Две Звезды, затрагивая северную сторону Гор Теск, прежде чем окончиться на Реке Мулсантир, между Озером Ашейн и Озером Мулсантир. Оттуда путешественники и их груз на пароме пересекают воды до Мулсантира в Рашемене и продолжают Золотой Путь через Рашемен и Бескрайнюю Пустошь до отдаленного Кара-Тура. Золотой Путь - главная сухопутная торговая артерия. Его существование - первичная причина того, что Теск не стал просто частью Великой Долины или, хуже, еще одним тарчем Тэя.

С усилением торговли с Тэем торговцы развили множество путей к Нетентире из Фента, Таммара и Двух Звезд. По ним хорошо путешествовать в наши дни, но все они - длинные переходы, которые мучают бандиты и голодные монстры. Торговые принцы Теска не заинтересованы в создании дорогих новых дорог, которые лишь облегчили бы Тэю подвоз осадных машин от Эльтабарра к Телфлэмму. Теск, может быть, скорее земля торговцев, чем воинов, но его народ знает достаточно, чтобы не прокладывать удобного маршрута вторжения для силы, которая была их врагом в прошлом и, вероятно, когда-нибудь снова станет врагом.

Главные географические особенности

Теск - главным образом сельская, слабонаселенная нация. Его главные источники дохода - сельское хозяйство и обеспечение услуг путешествующим по Золотому Пути. Подобно Великой Долине на севере, Теск - также место нетронутой естественной красоты. Обширные отрезки земли пусты. Даже большинство фермеров в Теске живет вдоль Золотого Пути, облегчая себе транспортировку урожая на рынок.

Немного народа живет на пути между Фентом и Нетентиром, хотя это - один из самых захватывающих дух отрезков земли в этой части Фаэруна, поскольку он бежит между двумя горными цепями, разделенными лишь двадцатью милями. Даже на вершине лета путешественники могут видеть снег на высоких белых шапках пиков - и слева, и справа.

Ашанат

Ашанат состоит из высоких, продуваемых ветрами, идущих до восточной границы Теска - Озера Ашейн. Эта область полностью нежизненная, даже при том, что имеет потенциал самой плодородной земли на всем Недоступном Востоке. Чудовищные бури и циклоны (рожденные манипуляциями Красных Волшебников с погодой для смягчения климата Плато Тэй) пронесаются по региону во все сезоны года, предотвращая всех, кроме самых безрассудных, от обустройства здесь жилья.

В Ашанате есть два городка - один на севере, другой на юге. На севере Кронт стоит там, где Великая Дорога встречается с Холодной Дорогой. Народ здесь живет, служа потребностям путешественников, проходящих через городок. Разрушительные штормы молотят город по крайней мере раз или два в год, но каждый из домов имеет подвал, в который жители скрываются при приближении торнадо.

Жизнь идет почти так же и в Двух Звездах на юге. Построенный там, где Золотой Путь встречается с Холодной Дорогой, Две Звезды - буквально перекресток торговли на Востоке. Пересечение с Рашеменом лежит лишь в двадцати милях к востоку от города, и весной, когда лед на Реке Мулсантир еще не сошел, но уже слишком тонок, чтобы пересекать реку по нему, восточные караваны заполняют гостиницы и общежития города доверху.

Для большего количества информации об Ашанате см. описание этой области в Главе 10: Рашемен.

Горы Челюсть Дракона

Горы Челюсть Дракона формируют юго-западную границу Теска. Это гряда высоких, величественных пиков, возвышающихся над северными предгорьями и затем еще резче обрывающихся в Море Длург на юге. Челюсти Дракона тянутся с запада от Умбровых Болот на западе до Моря Упавших Звезд, хотя широкий Промежуток Таннат делит гряду около ее середины. Западная оконечность полуострова известна как Мыс Драконий Клык, и это - полезный навигационный ориентир для моряков Внутреннего Моря. Существа всех видов называют Горы Челюсти Дракона своим домом, но там есть лишь одно поселение сколь-либо серьезных размеров - город Милварун. На северном берегу Моря Длург, прямо на дне крутого и узкого прохода, прорезающего одну из самых тонких частей гряды, Милварун ограничен горами с трех сторон и морем - с четвертой.

Множество кланов скальных гномов живет в высоких скрытых долинах по всей гряде. Челюсти Дракона необычно разбиты, даже для гор, так что гномы мастерски культивируют узкие террасы, цепляющиеся по крутым склонам. Они также прекрасные шахтеры и они торгуют драгоценными металлами и драгоценными камнями через Милварун с югом или Фент - с севером в обмен на товары, которые они не могут создать сами, а также на пищевые продукты, которые не процветают в их горных домах. Несколько гномских шахт очищают медь, железо и другие металлы, но большинство успешно высекают в Подземье алмазы, рубины и изумруды.

Гномы Челюстей Дракона затворнические и избегают людей (или других больших народов), которых они не знают. Они обычно скрываются, когда приходят незнакомцы, выходя только в том случае, если убедятся, что вторгшиеся не хотят обидеть их. Гномы не доверяют людям, носящим любой вид красных одежд. Если человек также имеет бритую голову, они остаются в своих тайных норах, пока он не уйдет. Если он лысый и татуированный, они, вероятно, устроят ему засаду при первой же возможности. Гномы Челюсти Дракона бесполезны для Красных Волшебников.

Драконий Зуб

За сотню миль от моря моряки могут увидеть пурпурного оттенка пик Драконий Зуб, самую западную из гор Мыса Драконий Клык. Гора является домом постоянно растущего семейства медных драконов, иногда спускающихся с вершин, чтобы спасти несчастные корабли от разграбления пиратами. Бдительность драконов - еще одна причина, помимо известного указа Симбул, объявляющего пиратство в водах Агларонда наказуемым (немедленной) смертью - того, что корсары избегают Моря Длург.

Патриарх клана драконов, именуемый Филоксеримосов (СГ мужчина вирм медный дракон бард 8), как считают, призывает небесных союзников, чтобы построить великий драконий замок около пика Драконьего Зуба. Его клан включает двух зрелых взрослых, подростка, двух молодых и двух очень молодых медных драконов, хотя другие взрослые (его дочери) живут в логовищах на вершинах гор в других местах гряды. Эти драконы взяли на себя защиту области вокруг своего дома. Их не заботит то, кто управляет Теском, пока не трогают Горы Челюсти Дракона; далеко не один высокомерный Красный Волшебник уполз домой искалеченным ужасными кислотными ожогами. Филоксеримос и его семья держатся подальше от южной половины гряды, конкретно - от горы Умберггот, где устроил логово Нартелинг, древний дракон-клык.

Все медные драконы принимают участие в ежегодном фестивале в Милваруне. Центральное событие "Драконьего Дня", как известен этот фестиваль - соревнование в загадках между гномами и драконами. Драконы обычно ловко побеждают, но в сердцах маленького народа всегда живет надежда на случайную победу.

Старые Мечи

На восточном конце северной части, глядя на Промежуток Таннат, стоит примечательный пик, известный как Старые Мечи. Около своей высшей точки гора раскалывается на два огромных скалистых пика, вонзающихся на тысячу футов в небо - вежа, известная всем, кто проходит этим путем. В расселине между этими двумя столбами устроилось племя злого драконоподобного, совершающее набеги на тропу Нетентира и изводящее фермеров в долине внизу, когда есть настроение. Лидер племени - неповоротливый монстр по имени Кинжальный Коготь (NE мужчина драконоподобный боец 3/ клерик Тиамат 7), восхищающийся принесением людей в жертву своему темному драконьему божеству.

Филоксеримос и его клан не спровоцированы настолько, чтобы уничтожить цитадель налетчиков, но они нападают и убивают любого драконоподобного, на которого натолкнутся. Драконоподобные научились скрываться при первых же признаках медного дракона. Кинжальный Коготь составляет заговор, чтобы тайно собрать всех своих воинов и устроить засаду кому-либо помолже и послабее из семьи Филауксеримоса, мечтая принести действительно достойную жертву Тиамат. Такой акт, конечно, обрушит на племя драконоподобных весь гнев Высшего вирма и всех его последователей.

Горы Теск

Голые и неприветливые, Горы Теск вырисовываются коричневым и угрюмым силуэтом по западному краю Золотого Пути. Немногое растет здесь, и земля суха и неплодородна. Горы не особенно высоки — самый высокий пик всего лишь около 7,000 футов высотой — но они необычно круты и скалисты, и немного проходов ведет сквозь лабиринт горных хребтов и каньонов. Последние покровы зимнего снега тают к концу лету, но большинство остальной части года более высокие части укутаны белизной.

Самая большая опасность в Горах Теск - оползни. Неосторожные авантюристы, прокладывающие свой путь в неизведанные части гор, рискуют обрушить буквально тонны камней и земли себе на голову. Тропы, благополучно использовавшиеся поколениями, могут внезапно стать опаснейшим местом после ливня или оползня. Это - место для осторожных путешественников.

Горы Теска полны всеми видами существ, но самые обычные в наши дни - орки. Женты оставили этих бывших воинов наряду с другими армиями Запада, встретившими Орду Гуйган много лет назад. Сегодня многие орки работают в маленьких железных шахтах, рассеянных по всем горам, приходя в город Фсант, чтобы спустить пар всякий раз, когда наскребают достаточно руды и времени, чтобы насладиться прибылью от своей работы.

Холмовой городок

Это маленькое сообщество приблизительно из сорока холмовых гигантов, основанное в северо-восточных предгорьях Гор Теск. Они живут здесь вместе с ужасными волками, ограми и орками - непостоянный союз, который часто переходит в ссоры за место.

Эти существа занимаются охотой и собирательством, но их любимое средство выживания - набеги на Золотой Путь. Они тем не менее осторожны, не пользуясь этим слишком часто, поскольку ранее наказывались Владыками тени Телфлэмма за подобные инциденты. В наши дни мародеры обычно беспокоят народ на пути от Фента к Нетентире. Гиганты никогда не совершают набегов на караван, сопровождаемый Красными Волшебниками или несущий метку Владык тени. Они не готовы иметь дело только с таким количеством неприятностей.

Гора Нирг

Высочайший из тескских пиков, гора Нирг - вал из бесплодных скал и продуваемых ветрами каменистых склонов, тянущийся почти на десять миль через восточный край этой местности. Ее нижние пределы испещрены сотнями древних могил и остатками старых каменных дорог, построенных неким потерянным для истории народом, и сама гора имеет репутацию даже хуже, чем остальная часть этих суровых мест.

На высокой скалистой вершине скрывается застава дроу из города Фондакулзан, который находится глубоко в Подземье, примерно на полпути между Горами Теск и Горой Тэй. Заставу практически невозможно достичь без полета, но дроу используют череду кажущихся бесконечными лестниц, спиралями обвивающих гору. Жители заставы контролируют движение Красных Волшебников вверх и вниз по дороге между Нетентиром и Фентом. Дроу вряд ли могут полагать, что зулкиры оставили свой воинственный путь, и всегда плотно наблюдают за ними. Неясно только, почему дроу заботятся о Тэйских передвижениях, но есть одна теория, предпочитаемая теми в Телфлэмме, кто знает о заставе - то, что они ожидают, чтобы Тэй начал атаку всеми средствами против кого-либо. Затем дроу планируют проникнуть и отобрать себе Плато Тэй — или, по крайней мере, Гору Тэй.

Народ Теска

Хотя Теск населен главным образом людьми (существенное большинство), это все же самая расово разнообразная нация Недоступного Востока. Золото здесь - великий уравнитель. Независимо от того, кем персона является или что она, возможно, сделала, ее благосостояние говорит громче, чем все остальное. Народ Теска уважает тех, кто богат, и особенно - тех удачливых или талантливых, кто заработал свое богатство трудной работой и изобретательностью.

Расы и культуры

Теск - Восточная мешанина. Расы, воюющие друг против друга в других частях мира, здесь работают бок о бок. Конечно же, влияние золота - один из факторов, но также много новых народов прибыло в Теск за последние несколько лет. Учитывая ситуацию времени — война с Ордой Туйган и ведающая угроза Тэя — тескианцы счастливы помощи, и их благодарность не сильно уменьшилась через какое-то время.

Дамарцы

Большинство людей Теска происходит от дамарцев, заселивших эту землю от 400 до 500 лет назад. Этот народ пришел из городов Импилтура на севере, и в течение некоторого времени лорды Телфлэмма зависели от правителей этой земли, но Теск был независим от Импилтура в течение более чем 200 лет. В Теске народ дамарской крови долго смешивался с рашеми и горсткой наров и мулан, прибывших на эту землю, так что у тескианцев есть признаки и крови рашеми, и дамарской крови.

Шу

Этот народ пришел из экспансивной Империи Шу в отдаленном Кара-Туре, далеко за пределами Бескрайней Пустоши на востоке. Многие из шу, в настоящее время живущих в Теске, были или рабами Туйганской Орды, или беженцами, бегущими от нее, пришедшими в Теск всего на несколько дней или десятидневков раньше своих неустанных преследователей. Другие шли с длинными караванами торговых фургонов, которые пересекали Бескрайнюю Пустошь между Кара-Туром и Недоступным Востоком в течение столетий.

Независимо от того, как они добрались сюда, шу стали фактом жизни в Теске. Этот чужеземный народ со своим странным языком и экзотическими взглядами обычно собирается в своих районах, называемых Городками Шу, почти в каждом большом городе по Золотому Пути и вне его. Они медленно начинают свое влияние на общество Фаэруна, поскольку становятся все более обычными в регионе, и нигде это не очевидно так, как в городах Теска.

Туйганы

Когда Орда Туйган была побеждена, не все туйганы вернулись домой. Некоторый сняли доспехи и бросили мечи, променяв жизнь солдата на мирное существование в Теске. Большинство этого народа имеет мало образования или не имеет его вообще, но они остры. Многие из них были принуждены к службе Орде и не почувствовали большой потери, когда она исчезла.

Другие отказались уступить силовому пути, который привел их на порог Фаэруна. Многие из этих налетчиков не знали ничего, кроме войны, и продолжают поклоняться лишь ей. Например, бандиты, долгое время удерживавшие Таммар, были главным образом остатками Орды Туйган. Такие бандиты продолжают зачумлять Теск до наших дней, хотя и уменьшаясь числом. Немногие имеют достаточно определенности, чтобы противостоять решению Совета Торговцев, так что дороги остаются чистыми, а большинство подобных разбойников с большой дороги было показательно казнено за доставленные проблемы.

Орки и полуорки

Женты прибыли на помощь Теску против Орды Туйган дюжину лет назад. Посодействовав в сражении против Орды, Женты решили оставить своих орков размещенными в Теске. В течение прошедших лет сотни других орков и полуорков прибыли, чтобы присоединиться к своим товарищам в одной из немногих человеческих наций, показавшей терпимость к их виду.

Олигархи волнуются, что солдаты-орки все еще лояльны Жентил Кипу. Если это правд, Женты могут активизировать эти войска в любое время и уничтожить Теск изнутри. По этой причине многие из орков, прибывших в Телфлэм, были высланы, но большинство вели себя в Теске достаточно хорошо, чтобы пересмотреть их лояльность, и могут быть призваны к оружию еще раз.

Жизнь и общество

Теск стоит вокруг бизнеса, по крайней мере с точки зрения большинства людей, живущих и работающих здесь. Есть несколько шахт в горах и множество ферм по Золотому Пути, но все они стоят далеко позади торговли, портовых дел и проведения караванов по главным торговым маршрутам.

Богатство в Теске - средство для власти, статуса и комфорта. Чаще всего это богатство лежит в руках так называемых торговых лордов, или олигархов, управляющих большими торговыми домами и бескрайними потоками караванов, направляющихся в в земли за пределами Бескрайней Пустоши. Однако преуспевающие землевладельцы и отставные авантюристы также вписываются в эту иерархию. Торговцы Теска не смотрят свысока на фермеров, ремесленников и чернорабочих, населяющих их страну. Торговец, получивший богатство и влияние, рассматривает управление как ответственность, наложенную успехом, и редко стремится делать что-либо кроме исполнения своих обязанностей самым быстрым и наиболее эффективным из возможных способов.

Тескианцы - обычно теплый народ, всегда готовый дать доброе слово — и открытую ладонь. Они принимают оплату за услуги, предоставленные в любой форме. Для них не так важно, кто Вы, как то, чего вы стоите. Называть всех тескианцев интриганами - немного резко, но большинство их всегда находится в поисках следующего большого дела. Другие могут смотреть на их меркантилизм как на тупость, но тескианцы - один из самых непредубежденных народов Фаэруна. Они не осуждали орков, оставленных Жентаримом. Вместо этого они видели в них ценный ресурс.

Экономика

Удачное географическое местоположение Теска как ворота между Кара-Туром и Фаэруном превратило его народ в одну из богатейших наций Востока. Множество больших торговых компаний и сотни малых предпринимателей организуют огромные караваны, чтобы принести товары Фаэруна в отдаленные восточные земли. Эти магнаты вкладывают тысячи золотых в грузы, хорошо продающиеся в Кара-Туре, затем используют доходы для покупки шелка, специй и других экзотических товаров, которые возвращаются в Теск и продаются другим торговцам Внутреннего Моря. Вложение 100 гр в западные товары, посланные в Кара-Тур, может вернуть на 500 гр шелка и специй, хотя поездка в Кара-Тур и обратно занимает целый год и может быть весьма опасной.

Не все тескианцы способны вести собственные караваны на дальний восток, но многие, особенно в больших городах, служат клерками, охранниками, чернорабочими и снабженцами в больших торговых домах. Те, кто не вовлечены в торговлю с востоком, живут в основном так же, как и народы других стран. Теск экспортирует близлежащим нациям Востока говядину, кожу, зерно и некоторую древесину, хотя многие фермеры и владельцы ранчо просто снабжают караваны вместо продажи своей продукции за границу.

Теск получил удар по кошелку, когда вторглась Орда Туйган. Стоимость разрушений - не только много жизней, но и много золота, а также потеря двух полных сезонов караванов. Очистка Золотого Пути стала высшим приоритетом для Совета Торговцев и даже для Владык тени, поскольку и те, и другие полагаются на процветание Телфлэмма для подпитывания своей силы.

Общественный порядок

Агларондцы говорят, что правосудие в Теске продажно, но это не совсем верно. Преступления и беспорядки плохи для бизнеса, так что олигархи считают обязательным для себя сохранение порядка в своих городах и городках. Обычный народ защищен кодексом законов, предписанных городской стражей, нанятой советами торговцев для защиты народа и собственности от незаконных грабежей. Однако деловые методы регулируются не особенно сильно, так что недобросовестные торговцы не сильно задумываются о взятках клеркам своих конкурентов для передачи информации, о запросах ростовщических процентов при предоставлении денег или даже о том, чтобы заплатить мародерам Бескрайней Пустоши для наведения на караваны конкурентов.

Большинство преступлений наказывается жесткими штрафами, а не заключением или казнью. Торговый лорд может обычно позволить себе купить выход из любой неприятности, иногда даже убийства, при достаточно большой оплате правящим торговцам города. Обычные тескианцы нечасто обращаются за помощью к этому виду взяточничества, так что можно сказать, что законы земли более тягостны для бедных, чем для богатых. Теск, тем не менее, имеет традицию линчевателя, и бедняки могут взять закон в свои руки, если почувствуют, что их богатые соседи зашли слишком далеко.

Защита и военное искусство

Тескианцы - не воинственный народ. Они никогда не вторгались в другие страны и не имеют никакого желания делать так. Они довольны торговлей со своими соседями, а во время войны это достаточно затруднительно. "Война - плохой бизнес для всех, кроме гробовщиков" - старый Тескский принцип, который часто повторяют в беспокойные времена. Однако тескианцы знают, что богатство делает их целью тех, кто проводит деловые сделки по указке меча. Они вкладывают значительные ресурсы в защиту от агрессоров. Большинство торговцев не доверяют свою безопасность, безопасность своих семейств и ценностей кому-то еще, нанимая большое количество компетентных и лояльных охранников.

Теск не имеет национальной армии. Вместо этого большие города Милварун, Нит, Фсант и Телфлэмм имеют относительно небольшие количества профессиональных солдат, усиленные хорошо организованными и дисциплинированными наемными компаниями. Эти наемники соблюдают давний, относительно строгий набор стандартов, предотвращающий постыдные действия, типа перехода на сторону соперника в середине конфликта или отказ от борьбы, если наниматель не повысит оплату. Наемные компании также имеют традиции ведения переговоров друг с другом перед сражением, чтобы удостовериться, что не будет достаточно простой демонстрации силы. Многочисленные конфликты между городами Теска превратились немногим более чем в военные парады. Капитаны обеих сторон определяют, кто победил бы в открытом сражении и сообщают результаты своим нанимателям.

Главным образом города Теска все вместе состоят в защитной лиге. Тэйская атака против Таммара, например, привела бы армии Телфлэмма, Фсанта и Двух Звезд на защиту своего соседа. Тескианцы не могут иметь много военных традиций, но они могут получить немалую помощь (включая колдунов, волшебников и интеллектуальных монстров) для борьбы в большой войне. Когда профессиональных сил недостаточно для того, чтобы встретить угрозу, Тескские города собирают хорошо вооруженную милицию. Теск - плутократия, а не демократия, но его народ желает бороться за свободу и возможности, которыми он обладает.

Типичный Тескский солдат - опытный наемник, верховой и оснащенный лучшим оружием и доспехами, которые он может себе позволить. Обороноспособность Теска в последнее время усилилась тысячами воинов-орков, многие из которых служат в армиях и наемных компаниях городов. Орки могут быть менее надежными, чем солдаты-люди, но они живут ради сражения.

Религия

Говорят, что народ Теска поклоняется только монетам, но это, очевидно, не истина. Фактически, большинство тескианцев чрезвычайно щедры в своих вкладах в богов, обычно предпочитая несколько божеств одному. Торговцы любят охватывать все основы, гарантируя, что большинство божеств, которых они признают, счастливы с ними. Вокин, Тимора и Шондакул популярны в Теске, поскольку эти божества наблюдают за торговлей, благосостоянием и путешествиями соответственно.

Немногие тескианцы открыто поклоняются злым богам, хотя желающие использовать любые средства ради продвижения приходят к церкви Цирика. Одно большое исключение для этого - Маск. Почти каждый в Теске способствует священникам Маск, позволяя Владыкам тени урвать часть своего дохода, понимают они это или нет. Тем, кто не хочет вносить вклады добровольно, весьма часто требуется расплатиться позже.

Авантюристы

Авантюристов в Теске приветствуют. Есть множество опасных работ, которые нужно выполнить — от исследования древних руин до сопровождения караванов через страну — и никогда не бывает достаточно храбрых душ, готовых предпринять эти вызовы по разумной цене. Тескианцы помнят роль авантюристов в отбрасывании Орды Туйган, и они уважают силу авантюристов высокого уровня. Они пытаются войти в хорошие отношения с подобным народом, надеясь, что такое "вложение" времени и дружбы вернется в будущем.

Сам Теск имеет только лишь несколько мест, соответствующих традиционным подземельям, но является хорошей базой действий для честолюбивой партии, желающей предложить свои услуги богатому благотворителю.

Политика и власть

Теск более точно можно описать как лигу союзнических городов, чем как одиночное объединенное царство. Основанная более 400 лет назад Импилтурскими торговцами, земля сохраняет свой коммерческий характер до наших дней. Царство - истинная олигархия: Советы торговцев управляют каждым из его городов и городков, и страна в целом управляется Советом Теска, составленным из спикеров, лордов или председателей каждого из гражданских советов. Назначение в торговый совет города требует богатства, статуса и успеха. Однако народ Теска не особо волнуется о старых родословных или заплесневелых титулах — любой имеющий амбиции, тягу и некоторую удачу может выбиться в правящую элиту.

Города Теска связаны свободно, и никакое центральное правительство не связывает их общими законами или властью. Каждый свободен делать так, как считает нужным, и, как ожидается, сам позаботится о своей защите, законах и процветании. Олигархи одного города обычно выдают требуемых преступников своим соседям, но не всегда, особенно если рассматриваемая персона - столп их собственного сообщества. Время от времени коммерческая конкуренция между городами вспыхивает в открытую борьбу, но народ Теска не имеет желания вести долгие губительные войны. Наемники оспаривают проблему, пока одна или другая сторона не имеет явного преимущества, а затем проигравшая сторона сдается и заключается мир.

История Теска

Некогда пустая земля, заселенная колонистами из старого Импилтура, Теск остается во многих местах слабозаселенным. Хотя города Теска были независимы от Импилтура более двух столетий, они должны все же сковать истинную нацию под единым правительством.

- 800-850 Поселенцы из Импилтура заселяют восточные берега Восточного Предела и продвигаются вглубь на юг от Леса Летир.
- 917 *Год Вьющейся Дороги:* Виндрин Балиндри, Импилтурский торговец, первым проходит по маршруту Золотого Пути в Кара-Тур.
- 920 *Год Великого Богатства:* Балиндри возвращается из Кара-Тура с грузом шелков и специй. Он организует Королевскую Компанию Шу Лунг, получив чартер от правителя Лирабара.
- 925 *Год Зачарованной Тропы:* Королевская Компания основывает ряд застав по маршруту, который станет Золотым Путем.
- 916 *Год Бесстрашных Крестьян:* Виндрин Балиндри переносит действия своей компании из Лирабара в новое поселение Телфлэм и провозглашает титул Торгового Принца.
- 952 *Год Королевских Колец:* Основан Фсант.
- 1038 *Год Распространения Весны:* Великий Ледник отступает с земель Дамары, Ваасы и верхнего Картелла. Много народа из Импилтура и Теска мигрирует на север к недавно открывшимся землям.
- 1086 *Год Огней Провидца:* Тэй захватывает Нетджет и Нетентир, расширяя тарч Лапендрар.
- 1110 *Год Кровавых Полей:* Тэй наступает на Фент, но объединенные силы Импилтура и Тескских городов наносят поражение армии Красных Волшебников.
- 1177 *Год Величества:* Принцесса Делайл Балиндри отказывается от своей лояльности трону Импилтура и объявляет Телфлэм независимым городом-государством.
- 1351 *Год Короны:* Красные Волшебники получают концессию в Телфлэмме. Это вытекает в самый большой из Тэйских анклавов, являющийся центром распределения Тэйских товаров по всему северному Фаэруну.
- 1360 *Год Башни:* Орда Туйган во главе с Йамуном Кааном вторгается на Фаэрун через Тэй. Будучи побежден в Рашемене годом ранее, Каан обращает свое внимание на запад, на Золотой Путь. Народы многих наций сплачиваются по призыву Совета Теска. Их объединенные силы наносят поражение Туйганам во Фсанте.
- 1361 *Год Дев:* Бандиты -туйганы занимают Таммар. Они месяцами терроризируют торговцев, путешествующих по недавно вновь открытому Золотому Пути.
- 1362 *Год Шлема:* Совет Торговцев Фсанта принимает меры, посылая в Таммар армию из сотни лучших воинов-орков, оставленных Жентаримом. Бандиты-туйганы не могут сравниться с дикостью орков, и за ними охотятся до последнего.
- 1363 *Год Виверна:* Таммар перестроен и восстановлен в своем прежнем статусе. Выживающие жители достаточно смелы, чтобы приветствовать орков как героев и пригласить их в сообщество.
- 1364 *Год Волны:* Акульи Челюсти, флотилия пиратских судов под командованием лорда-корсара Эвграта Красного десантируется в Телфлэмме и делают город своим домашним портом. Эвгрот вымогает немалые взятки у совета торговцев ради безопасности торговли Телфлэмма.
- 1366 *Год Посоха:* Владыки тени вытесняют Эвграта и его пиратский флот в кровавую ночь убийств и поджогов.
- 1368 *Год Знамени:* Красные Волшебники открывают анклав во Фсанте. Это мгновенный удар по торговцам, идущим вверх и вниз по Золотому Пути.

Правительство

Представители торговых советов каждого из городов и городков земли собираются один раз в год (или как того потребуют события), чтобы обсудить проблемы взаимобмена. Поскольку город сам выбирает своих лидеров или управляющих, его дела не представляют никакого интереса его соседям. Советы олигархов (богатых торговцев или землевладельцев) управляют большинством городов Теска и возглавляют совет, представляющий этот город на собрании олигархам остальной части страны. Милварун представлен своим принцем, как и Телфлэм, но эта знать не владеет большей властью, чем ведущие торговцы Фсанта или Нита.

Лидеры в сборе известны как Совет Теска. Совет не наблюдает ни за какой администрацией, не командует никакой армией и не имеет никаких обязанностей или власти, помимо добровольных вкладов своих городов-членов. Теск даже не имеет столицы, в которой может встретиться Совет, хотя Фсант чаще всего выбирается из-за его местоположения в центре. Телфлэм был *де-факто* столицей много лет, потеряв свое престижное место только потому, что другие поселения по Золотому Пути выросли от маленьких городков до шумных городов.

В пределах каждого города или городка совет торговцев наблюдает за большинством гражданских функций. Вступление в совет обычно основано на демонстрации успеха в делах и персональном богатстве. Советы торговцев следят за любыми потенциальными членами, приглашая кого-либо присоединиться, когда тот подходит к соответствующему уровню достижений. Стандарты изменяются от города к городу, хотя минимум - собственность или управление предприятиями, стоящими от 10,000 (в маленьком городке) до 100,000 gr (в большом городе типа Телфлэмма).

Сегодня Владыки тени управляют или влияют на советы торговцев почти всех городов и городков Теска. Через взяточничество, коррупцию или запугивание воры Телфлэмма навязали многим из правящих торговцев свою точку зрения. Владыки тени выступают против объединения Теска, установления центральной власти или представления ответственности советам торговцев, но помимо этого они предоставляют олигархам управлять страной по своему усмотрению.

Враги

При таком количестве богатства, текущего через Теск, страна неизбежно становится предметом зависти для всех видов противников. Наиболее известные из них описаны здесь.

Владыки тени

Остальная часть мира, вероятно, не знает, что мощная гильдия воров, известная как Владыки тени, управляет Телфлэммом, но это общеизвестно среди жителей этого города. Что интересно - большинство народа, похоже, не против. Коррупцированная воровская машина фактически управляет городом на более чем среднем уровне.

Владыки тени понимают, что должны идти на уступки, чтобы народ поддержал их позицию. Они осторожны, стараясь не зарываться в различных действиях, поскольку если они перейдут некую грань, то получат восстание. Для получения прибыли намного лучше вымогать деньги у тех, кто не считает нужным сопротивляться.

Конечно, силы добра в городе рассматривают подобные рассуждения как скользкий спуск к соучастию и коррупции. Они спокойно ведут борьбу с Владыкам тени, надеясь освободить город от вредоносной власти воров. Принц Балиндри тайно поддерживает этих противников при большом риске самому себе и своему семейству, потому что недоволен необходимостью танцевать под дудку Владык тени. Он хочет восстановить город своего семейства к тому, что называет "его прежним величием" и желает сделать все, что сможет, чтобы помочь этому — независимо от того, пострадает он или нет.

Красные Волшебники Тэя

Более чем столетия самые последовательные из душений Теска происходили от Тэя. Красные Волшебники всегда жаждали свободного прохода своей нации на остальную часть Фаэруна и даже в Кара-Тур. По этой причине Тэй за эти годы делал несколько попыток вторжения и сумел захватить Нетджет и Нетентир. Тэйцы не имели особого успеха в расширении своего контроля дальше на север или запад, главным образом потому, что дикие и пустые земли между Горами Теск и Сюрмарш не стоят борьбы за них. Красные Волшебники могли бы захватить Таммар или Две Звезды достаточно легко, но борьба против армий Фсанта, Телфлэмма и Нита — все из которых сразу же включатся в бой за Золотой Путь — будет намного более трудной задачей.

В наши дни Тэй находится в сравнительно дружественных отношениях с Теском. Один из первых торговых анклавов Красных Волшебников был открыт в Телфлэмме, и отношения с тех пор крепки. Средние тескианцы не доверяют Красным Волшебникам, поскольку история их агрессии слишком длинна, чтобы ее игнорировать, но в общем им нравится получать тэйские деньги.

Города и места

Большая часть Теска - пустые равнины, скалистые горы или непроходимые леса. Большинство поселений земли лежит вдоль главных торговых маршрутов, бегущих из Восточного Предела к Рашемуну и Тэю. Города Теска сосредотачиваются не на промышленности, а на торговле или обеспечении услуг вовлеченным в торговлю. Эти города кипят деятельностью. Соревнование за деньги жестоко, и хотя большинство народа - честные люди, они хотят раздвинуть рамки, перешагнув черех своих товарищей.

Большинство городов в Теске не окружено стенами. Дома сделаны из дерева и часто многоэтажны, поскольку каждый хочет быть как можно ближе к центрам торговли. Это делает города грязными и переполненными, но торговый совет взимает плату на содержание улиц в чистоте. Это невысокая цена для того, чтобы привлечь больше бизнеса.

Форт Теск

Горы Теск несколько раз за эти годы оспаривались Теском и Тэем. Хотя тэйцы никогда не наводняли горы полностью и не удерживали их долгое время, они сумели основать несколько укреплений и застав в восточных холмах, расширив свой контроль над тескскими пограничными областями.

Форт Теск является одним из таких укреплений, установленный много лет назад на дальневосточном краю гряды. Он, как предполагалось, должен был быть наблюдательной башней, отбивая любые тескские попытки отобрать землю, вырванную у них тэйцами. Но когда торговцы Фсанта наконец наняли наемников, чтобы выбить Красных Волшебников, Форт Теск оказался холоден и тих. Никто не был способен определить, что случилось, но экспедиции в окруженный каменной стеной форт не нашли никаких тэйцев и никаких признаков борьбы. На столах осталась недоеденная пища, кружки пива остались недопитыми, и все покрывал налет пыли.

Есть много теорий относительно того, что заставило народ Форты Теск внезапно исчезнуть. Возможно, спутался эксперимент работающих там Красных Волшебников. Возможно, монстры из Подземья вторглись в это место, но недостаток каких-либо признаков борьбы приводит доводы против этого. Иногда путешественники говорят, что видели огромное пламя, сверкавшее наверху наблюдательной башни форты, но никто не был способен обнаружить причину.

Милварун (маленький город)

Расположенный на южном побережье Теска, глядя на Море Длург и далее - на Агларонд, Милварун - место, к которому трудно добраться пешком. Явные горы практически отрезают его на берегу, и он практически недоступим, кроме как по паре извилистых дорожек, не подходящих даже для воловьей упряжки. Большинство посетителей этого города прибывают с моря. Лодки регулярно ходят из Фёртингхоума в Агларонде или от Телфлэмма вокруг мыса Драконий Клык.

Милварун - независимое княжество, свободно присоединившееся к Теску. В течение сотен лет им правило семейство Миндосел. Правящий лорд - Принц Аувур Миндосел (LG человек мужчина аристократ 9), молодой и яркий человек, чьи амбиции кажутся слишком большими для его крошечного царства. Принц Аувур полагает, что он может требовать трон Агларонда, потому что его великий прадед Еитас женился на одной из Серых Сестер, правивших этим королевством, более сотни лет назад, и королевская линия этой страны с тех пор заглохла. Сыновья Хоара тайно приблизились к Аувuru с точки зрения утверждения его требования, но принц Милваруна необычайно осторожен в этом вопросе.

Милварун - самый космополитичный город Теска. Человеческое население включает тескианцев (главным образом дамарского происхождения), агларондцев, импилтурцев, шу и даже горстку туйган. Помимо людей, Милварун также - дом большого населения гномов с гор, а также полуэльфов из Агларонда. Народы различных рас уживаются достаточно хорошо, хотя есть некоторая напряженность между шу и их старыми врагами туйганами.

Милварун (маленький город): Обычный / нестандартный; AL NG/LG; 15,000 гр предел; Активы 4,521,750 гр; Население 6,029; смешанное (люди 68%, гномы 13%, полуэльфы 6%, орки 6%, полуорки 4%, дварфы 3%).

Фигуры у власти: Принц Аувур Миндосел, LG человек мужчина аристократ 9 (наследственный принц Милваруна и правитель города); мастер гильдии Кимбал Киндермут, NG женщина гном эксперт 15 (лидер гильдии шахтеров и докладчик от сообщества гномов города).

Важные персонажи: Капитан Дендар Полутопор, LN мужчина полуорк боец 11 (капитан охраны принца); Тей-лей Шай-Фанг, N человек женщина волшебник 9 (отмеченный лидер в городке шу города); Канг Ю, SE человек мужчина жулик 3/боец 7 (лидер бригады Туйган и наемный убийца); Велипет Фоамстар ("Пенная Звезда"), CG женщина полуэльф эксперт 4/боец 4 (видный морской капитан, торговец и секретный агент Агларонда).

Охрана принца: боец 9, паладин 8, воин 7, боец 6, воин 5 (2), боец 4, паладин 4, воин 4 (4), боец 3 (3), воин 3 (8), боец 2 (5), воин 2 (10), боец 1 (4), воин 1 (16); *Городская милиция:* воин 7, син 5 (2), воин 4 (5), воин 3 (10), воин 2 (34), воин 1 (139). *Другие персонажи:* варвар 8, варвар 5 (2), варвар 4 (2), варвар 3 (3), варвар 2 (5), варвар 1 (12); бард 11, бард 9, бард 6, бард 5 (2), бард 4 (2), бард 3 (3), бард 2 (4), бард 1 (8); клерик 12, клерик 9, клерик 6 (2), клерик 4 (2), клерик 3, (6), клерик 2 (7), клерик 1 (13); друид 10, друид 9, друид 5, друид 4 (2), друид 3 (2), друид 2 (4), друид 1 (3); боец 7, боец 4 (3), боец 3 (6), боец 2 (7), боец 1 (18); монах 9, монах 7; монах 4 (2), монах 3 (3), монах 2 (4), монах 1 (11); паладин 8, паладин 4 (2), паладин 2 (3), паладин 1 (7); рейнджер 8, рейнджер 7, рейнджер 4 (2), рейнджер 3 (2), рейнджер 2 (3), рейнджер 1 (5); жулик 9, жулик 7, жулик 5, жулик 4 (4), жулик 3 (6), жулик 2 (7), жулик 1 (31); колдун 11, колдун 7, колдун 6, колдун 5, колдун 3 (2), колдун 2 (4), колдун 1 (4); волшебник 14, волшебник 9, волшебник 7 (2), волшебник 5, волшебник 4 (2), волшебник 3 (3), волшебник 2 (4), волшебник 1 (7); адепт 9, адепт 5, адепт 4 (2), адепт 3 (3), адепт 2 (5), адепт 1 (8); аристократ 10, аристократ 9, аристократ 5 (2), аристократ 4 (2), аристократ 3 (4), аристократ 2 (6), аристократ 1 (22); эксперт 13, эксперт 9, эксперт 6 (2), эксперт 4 (2), эксперт 3 (7), эксперт 2 (16), эксперт 1 (155), воин 11, воин 6, воин 5, воин 2 (24), воин 1 (60), обыватель 9, обыватель 8, обыватель 6, обыватель 4 (3), обыватель 3 (14), обыватель 1 (128), обыватель 1 (5037).

Нит (маленький город)

Находящийся на северной части западного побережья Теска, Нит - более слабый город-побратим Телфлэмма. Изолированный от остальной части Теска Лесом Летир и Рекой Флэм, Нит никогда не стал главным торговым портом, которым стал Телфлэм. Большинство своего существования Нит был под прямым управлением принца Телфлэмма. В наши дни, с ослаблением власти принца, Нит снова остался один — по крайней мере на словах. По правде говоря, те же Владыки тени, которые тайно правят Телфлэммом, также управляют и Нитом.

Нит был назван по имени странных существ с тем же названием, когда-то заполнявшими западный край Леса Летир, который был намного ближе к городу, чем сейчас. Давным-давно принц Телфлэмма послал волшебников устранить нитов и защитить городок. Волшебники достигли своей цели в захватывающем сражении, но большинство их было при этом убито.

К нынешним дням тайные заклинатели весьма уважаются в Ните — пока они не носят роб Красных Волшебников. Независимо от того, насколько тайный заклинатель может быть связан с членами той давней обреченной миссии, большинство нитиан полагают, что все подобные заклинатели обречены встретить подобный конец, вероятно тогда, когда ниты вернутся из глубин леса, чтобы отомстить. К счастью, нет никаких признаков того, что это является чем-либо большим, чем суеверие.

Фент (большой городок)

Построенный в месте, где маршрут от Телфлэмма до Нетентира отделяется от Золотого Пути, Фент - перекресток для большого движения к Тэю и от него. До нормализации отношений с Тэем Фент был просто путем между Телфлэммом и Фсантом, но сегодня Тэйская торговля притягивает к городу много иностранных торговцев.

Несколько сотен орков, оставленных в Теске Жентил Кипом, живут в Фенте. Намного больше живут в предгорьях и каньонах близлежащих Гор Теск, зарабатывая на жизнь в маленьких железных шахтах высоко среди пиков. Оркское население увеличивается к концу десятидневки, когда шахтеры приходят в город, чтобы обменять руду на припасы. Оркшахтеры занимают таверны и пивные Фента в течение дня или двух, неизбежно что-нибудь (и кому-нибудь что-нибудь) ломая, но горожане Фента научились наставлять их на путь истинный.

Фент может быть шумен, когда шахтеры находятся в городе. Сержант Краанш (N мужчина орк боец 9), лидер хорошо вооруженной и многочисленной стражи, держит все на коротком поводке. Так как он был командующим в армии Жента, к которой большинство орков принадлежало в прошедшие годы, они быстро утихают, когда он наорет на них. Кладбище города полно могил орков, рассчитывающих сделать себе имя, убив своего старого сержанта.

Фент (большой городок): Обычный; AL NG; 3,000 гр предел; Активы 699,500 гр; Население 4,662; смешанное (люди 79%, орки 10%, полуорки 5%, гномы 2%, полуэльфы 2%, дварфы 1%, халфлинги 1%).

Фигуры у власти: Леди Фенетия Глантари, NG человек женщина аристократ 8, лидер Фента.

Важные персонажи: Сержант Краанш, N мужчина орк боец 9 (лидер городской охраны); Зарас Ночной Клинок, NE мужчина теневой ходок полуэльф жулик 7/Телфлэммский Теневой лорд 2 (шпион Владык тени и лидер гильдии в городе); Це-мей Жоу, человек женщина жулик 5 (агент Девяти Золотых Мечей); Мастер Монет Дэрроу Сильверхэнд, LN мужчина щитовой дварф клерик Вокин 6 (главный священник Храма Леди Монет).

Городская охрана: воин 6, воин 5 (3), воин 4 (5), воин 3 (12), воин 1 (41), воин 1 (138). *Другие персонажи:* варвар 8, варвар 5, варвар 4 (2), варвар 3 (2), варвар 2 (3), варвар 1 (6); бард 5, бард 4, бард 2 (2), бард 1 (3); клерик 6, клерик 5, клерик 3 (2), клерик 1 (3); друид 7, друид 4, друид 3, друид 1; паладин 10, боец 6, боец 5, боец 4, боец 3 (2), боец 2 (4), боец 1 (5); монах 7, монах 6, монах 4, монах 3, монах 2 (2), монах 1 (5); паладин 6, паладин 3 (2); рейнджер 6, рейнджер 3 (2), рейнджер 2, рейнджер 1 (3); жулик 10, жулик 8, жулик 6, жулик 7, жулик 4, жулик 3 (2), жулик 2 (2), жулик 1 (6); колдун 7, колдун 4, колдун 3, колдун 2 (2), колдун 1 (2); волшебник 7, волшебник 4, волшебник 3, волшебник 2, волшебник 1 (3); адепт 4, адепт 3 (3), адепт 2 (6), адепт 1 (16); аристократ 7, аристократ 5, аристократ 4 (2), аристократ 3 (3), аристократ 2 (3), аристократ 1 (15); эксперт 11, эксперт 8, эксперт 6, эксперт 5 (2), эксперт 4 (2), эксперт 3 (3), эксперт 2 (4), эксперт 1 (129), воин 7, воин 6, воин 5, воин 4 (2), воин 3 (7), воин 2 (22), воин 1 (223), обыватель 6, обыватель 5 (2), обыватель 4 (3), обыватель 3 (11), обыватель 2 (90), обыватель 1 (3802).

Фсант (большой город)

Фсант - то место, где армии западного союза остановили Орду Туйган тринадцать лет назад. Большой, процветающий торговый город, Фсант - самая популярная остановка для отдыха между Телфлэммом и Мулсантиром. Он находится в центре одной из самых плотнозаселенных частей Теска и уступает лишь Телфлэмму в силе и влиянии. Торговые принцы Фсанта не танцуют под дудку Владык тени — по крайней мере, не все из них — и, как считают, если какое-либо место и может являться столицей Теска, то это Фсант.

Подобно Фенту на западе, Фсант - дом множества орков из легиона Жентов, оставленного здесь. Хотя аборигенам Теска не особо это понравилось, солдаты-орки тяжело и отважно бились против Орды Туйган, смягчив естественное подозрение людей к воинам Жента. В свою очередь, орки научились ограничивать свою более жестокую натуру и пригодились в том, что они умеют лучше всего. Немного других мест в Фаэруне так приветствуют их вид, как Теск, и орки знают это.

Во Фсанте также расположен самый большой Город Шу на Фаэруне, переполненный район, дом почти 5,000 жителей востока, выгнанный из маленьких деревень и поселений Туйганами пятнадцать лет назад. Шу своей честностью и трудолюбием заработали хороший прием во Фсанте. Несколько торговцев шу поднялись в ряды совета Фсанта, а многие другие управляют преуспевающими делами рядом с таковыми коренных Тескианцев. Туйганы давно ушли, но шу не имеют ни малейшего желания возвращаться на родину.

Фсант - также база тайного общества Шу, известного как Девять Золотых Мечей. Среди честного народа, прибывшего в Теск в поисках лучшей жизни, скрываются порочные якудза, и эти убийственные головорезы быстро вернулись на привычный путь, запугивая и вымогая у бедного народа города. Пока что Девять Золотых Мечей ограничили свои действия районами Шу, но Золотой Мастер (лидер сообщества) собирает силы, чтобы расширить свою власть на весь город, понравится ли это Владыкам тени или нет.

Фсант (большой город): Обычный/нестандартный/нестандартный; AL NG/NE/LN; 40,000 гр предел; Активы 43,128,000 гр; Население 21564; смешанное (люди 74%, орки 12%, полуорки 6%, дварфы 2%, гномы 2%, полуэльфы 2%, халфлинги 2%).

Фигуры у власти: Лорд Бартан Хейфер, NG человек мужчина аристократ 12 (Первый Лорд Совета, лидер торгового совета города); Золотой Мастер, NE человек мужчина жулик 11/ колдун 6 (лидер Девяти Золотых Мечей); Капитан Гратц, LN орк мужчина боец 14 (лидер орков, живущих в городе)..

Важные персонажи: Капитан Тендан Хейфер, NG человек мужчина боец 13 (лидер городской стражи); Мастер гильдии Типрет Пренскилвар, CN полуэльф женщина жулик 16 (мастер гильдии местного отделения Владык тени).

Легион Фсанта: боец 11, воин 10, воин 9, боец 8, воин 8 (2), боец 7 (2), воин 7 (3), боец 6 (3), воин 6 (3), боец 5 (2), воин 5 (3), боец 4 (2), воин 4 (8), боец 3 (4), воин 3 (27), боец 2 (13), воин 2 (126), боец 1 (82), воин 1 (538); *Городская стража:* воин 7, воин 4 (3), воин 3 (9), воин 2 (24), воин 1 (61); *Милиция:* воин 4 (9), воин 3 (34), воин 2 (102), воин 1 (311). Остальная часть граждан Фсанта слишком многочисленна, чтобы описать ее здесь.

Таммар (большой городок)

Этот городок расположен там, где дорога из Кронта пересекает Золотой Путь перед тем, как продолжиться к Нетентуру. Так как Холодная Дорога - фактически лучший и более прямой маршрут от Кронта до Нетентура, большинство движения, идущего по этому пути с севера, продвигается к Телфлэмму.

Во время Туйганского вторжения Таммар был снесен почти до основания. Только несколько из более крепких зданий, сделанных из камня, остались стоять. Через некоторое время после этого большая бригада бандитов основала здесь лагерь, вымогая непомерные пошлины у торговцев, проходящих мимо. Они зажили настолько хорошо, что все головорезы на 200 миль вокруг стали стекаться сюда, чтобы потребовать своей доли добычи. Совет торговцев Фсанта не мог позволить этому продолжаться столь долго. Когда компания бандитов ударила непосредственно по их средствам к существованию, лидеры Фсанта быстро предприняли действия, чтобы ошить их. Они наняли лучших женских солдат-орков, чтобы разобраться с этим вопросом. Орки ловко победили бандитов, большинство которых сбежали, едва увидев этих существ. Когда вернулись первоначальные жители, они приветствовали орков как героев. Вместе они восстановили город, и орки согласились остаться навсегда.

Таммар (большой городок): Обычный; AL NG; 3,000 гр предел; Активы 539,100 гр; Население 3,594; смешанное (люди 85%, орки 8%, полуорки 3%, халфлинги 2%, гномы 2%).

Фигуры у власти: Лорд Форстен Класт, Аристократ 5/ эксперт 8 (Первый Консилор совета торговцев и избранный правитель Таммара).

Важные персонажи: Капитан Гурзз, LN орк мужчина воин 12 (капитан охраны); Чоу Фей Гонг, человек мужчина жулик 8 (мастер из Девяти Золотых Мечей в маленьком городе шу Таммара); Ли Пао, NG женщина человек монах 4/ боец 4/ученик шу 5 (известный военный артист, борющаяся против Девяти Золотых Мечей).

Таммарская охрана: варвар 10, воин 8, варвар 6, воин 6, варвар 5, боец 5, воин 4 (3), варвар 3 (2), воин 3 (7), варвар 2 (4), боец 2 (5), воин 2 (21), варвар 1 (9), боец 1 (8), воин 1 (107); *Городская стража:* воин 3 (2), воин 2 (4), воин 1 (14); *Милиция:* воин 2 (3), воин 1 (17), обыватель 2 (8), обыватель 1 (22); *Другие персонажи:* варвар 7, варвар 6, варвар 4, варвар 3; бард 7, бард 5, бард 4, бард 3 (2), бард 1 (2); клерик 9, клерик 6, клерик 4 (2), клерик 3 (2), клерик 2 (4), клерик 1 (5); друид 5, друид 3, друид 2 (2), друид 1 (3); боец 8, боец 3, боец 1 (2); монах 10, монах 5 (2), монах 4 (2), монах 3, монах 2 (4), монах 1 (5); паладин 6, паладин 3, паладин 1; рейнджер 6, рейнджер 4, рейнджер 3 (2), рейнджер 2 (2), рейнджер 1 (3); жулик 9, жулик 7, жулик 6, жулик 5, жулик 4 (2), жулик 3 (2), жулик 2 (7), жулик 1 (12); колдун 8, колдун 6, колдун 4 (2), колдун 3 (3), колдун 1 (4); волшебник 6, волшебник 5, волшебник 4, волшебник 3 (2), волшебник 2 (2), волшебник 1 (2); адепт 5, адепт 4, адепт 3 (3), адепт 2 (2), адепт 1 (9); аристократ 5, аристократ 4 (2), аристократ 3 (3), аристократ 2 (4), аристократ 1 (8); эксперт 11, эксперт 6, эксперт 5 (2), эксперт 3 (4), эксперт 2 (9), эксперт 1 (84); воин 5, воин 3 (2), воин 2 (3), воин 1 (4); обыватель 13, обыватель 6 (2), обыватель 4 (2), обыватель 3 (4), обыватель 2 (10), обыватель 1 (3,073).

Телфлэмм (большой город)

Для многих народов за пределами этой страны Телфлэмм *и есть* Теск. Иностранцы торговцы, корабли которых причаливают в гавани города, не имеют ни малейшей причины или желания углубляться внутрь страны. Для них Телфлэмм представляет самую западную оконечность Кара-Тура, таинственных земель востока. Подобно Милваруну на юге, Телфлэмм - независимое княжество и неофициально часть Теска, который управляется олигархией ведущих торговцев и лордов различных общин земли. По правде говоря, влияние Телфлэмма в земле настолько велико, что олигархи могут вполне провозгласить город своей столицей.

Город Шу

За эти годы в Теске развилось большое сообщество шу, главным образом торговцев, пришедших по Золотому Пути из Кара-Тура. Часть этого народа полюбила увиденное в Телфлэмме настолько, что решила оставаться. Другие сбежали от неприятностей дома, после поражения Орды Туйган их стало меньше. Другие просто исчерпали деньги и оказались неспособными позволить себе возвращение домой.

Город Шу - квартал города, предпочитающий все восточное. Здания здесь показывают архитектуру Кара-Тура, и нет лучшего места на всем Фаэруне, чтобы найти ресторан или гостиницу шу. Народ здесь главным образом беден, но честен, счастлив шансу наладить свою жизнь на этой новой земле. Но наряду с крестьянами и незначительными торговцами, шу привели с собой преступников своей родной земли — якудза Девяти Золотых Мечей. Мечи надеются в один прекрасный день вырвать контроль над Телфлэммом у Владык тени города, но они все же не смеют бросать вызов самим Теневым лордам в их родном городе.

Замок Балиндри

Приблизительно четыре с половиной столетия назад Импилтурский торговец по имени Виндрин Балиндри основал город Телфлэм. Он представлял себе ворота на восток и вложил все свое потрясающее благосостояние и деловой здравый смысл в создание этой мечты. Королевская Компания Шу Лунг, компания Балиндри, задавала тон на бесконечных милях Золотого Пути и установила цепь застав по его длине. Балиндри объявил себя Торговым Принцем, титул уважения, который, как он надеялся, впечатлит его деловых партнеров в Кара-Туре.

Когда Балиндри умер, он передал королевское дело и принятый титул своему сыну. С тех пор каждый наследник дома Балиндри получал эту мантию. Сегодня Принц Вендрен Балиндри (LE человек мужчина жулик 4/аристократ 4) управляет городом из замка своего семейства, укрепленного здания прямо в наблюдательной точке, столь важной для благосостояния Телфлэмма за эти годы. Хотя принц может управлять городом от своего имени, практически он - давняя марионетка Владык тени. Воры имеют привычку убивать неприятных принцев, так что Вендрен Балиндри ничего не делает, чтобы вычистить коррупцию из городской стражи или торгового совета. Вместо этого, он требует подходящие "соображения" Владык тени для продолжения своих действий, и делает так, чтобы его миньоны останавливали случайные преступления, так что горожане не увидят неэффективности действий своего повелителя.

Большинство граждан Телфлэмма знают, что городская стража продажна, но полагают, что принц искренне работает, чтобы избавиться от самых коррумпированных чиновников. Если глубина соучастия Принца Балиндри когда-либо будет показана, Телфлэм, вероятно, восстанет против правления принца.

Крепость торговцев

Власть в Телфлэмме остается в руках Совета Торговцев, богатейшего и смого влиятельного народа в Телфлэмме и — шире — во всем Теске. Количество членов этой августейшей группы изменяется от года к году, поскольку старшие члены умирают и приходят новые предприниматели. Совет - законодательный и регулирующий орган, намеревающийся сбалансировать власть правящего принца города и уменьшить городскую коммерцию. В качестве базы для своих действий члены Совета Торговцев предложили построить Крепость Торговцев, протяженный каменный комплекс, громоздящийся на вершине самого высокого холма в центре города. Отполированные белые каменные стены этого здания видно со всего Телфлэмма.

Принц управляет городской стражей и милицией, но каждый из консилоров имеет частные силы. По крайней мере половина их размещена в Крепости Торговцев, в то время как большинство остальных путешествует по Золотому Пути, сопровождая караваны, чтобы они благополучно прибыли к своему месту назначения.

Дом Тени Владыки

Это - скрытый храм Маска, а также штаб местной гильдии воров — печально известных Владык тени Телфлэмма. Тому, кто плохо знает город, найти его нелегко, но любой, кто некоторое время жил и работал здесь, знает все о Владыках тени и секретной цитадели, из которой они работают.

Владыки тени держат свои пальцы почти на каждом пироге в городе. Через рэкет, проституцию, наркотики, вымогательство, убийства и другие, даже более грязные методы, они - смый успешный "бизнес" Телфлэмма. Непосредственно или косвенно, почти каждый в городе работает на Владык тени — нравится ему это или нет.

Дом Тени Владыки напоминает любой другой храм города. Единственное отличие - то, что это здание не имеет абсолютно никаких замков. Владыки тени знают, что подобные предосторожности бесполезны против большинства их членов, а каждый в городе знает, что не стоит и мечтать взять что-либо у них.

Известные бизнесы

Бизнес Телфлэмма *и есть* бизнес, как тут говорят, и улицы города переполнены торговыми центрами, обменными пунктами и корабельными агентами. Сам Телфлэм производит на экспорт немного, но вместо этого он является воротами к остальной части Фазуна для экзотических товаров востока — главным образом шелка, специй, дымного пороха и маленьких произведений искусства ручной работы.

Телфлэм - дом одного из старейших Тэйских анклавов, маленького загроможденного района, предоставленного Тэю более двадцати лет назад. Анклав, обосновавшийся на холме на севере города - укрепленная структура с несколькими другими зданиями в пределах каменной стены 20-футовой высоты. Тэйцы продают весь спектр импортированных изделий, но дешевые магические изделия - их самый популярный товар. Цены на них на 10% ниже указанных в Главе 8: Магические изделия в "Руководстве Ведущего". Для большего количества деталей о Тэйских анклавах, включая полное описание типового анклава, см. "Лорды Тьмы".

Главные храмы

Помимо Дома Тени Владыки, Телфлэм имеет храмы Шондакула, Вокин и Тиморы. Вера Цирика в городе обычна, хотя клерики Черного Солнца должны поклоняться своему зловещему божеству тайно. В недавние месяцы Зал Мстящего Молота, маленький храм Тира, вырос с назначением нового высокого священника, Леди Законник Вала Дестрайал, LG человек женщина клерик Тира 13. Она желает положить конец безжалостному доминированию Владык тени города и начала крестовый поход против коррупции. Владыки тени уже сделали три покушения на ее жизнь, но Леди Законник все еще упорствует в своих усилиях очистить город.

Телфлэм (большой город): Обычный/нестандартный/нестандартный; AL LE/NE/N; 40,000 gp предел; активы 46,722,000 gp; Население 23,361; Смешанное (люди 84%, орки 5%, полуэльфы 4%, полуорки 3%, дварфы 1%, эльфы 1%, гномы 1%, халфлинги 1%).

Фигуры у власти: Принц Вендрен Балиндр, LE человек мужчина жулик 4/аристократ 4 (Торговый Принц Телфлэмма и мнимый правитель города); Грандмастер Теней Кешна Финлотлир, NE женщина человек жулик теневой ходок 9/ убийца 4/Телфлэмский теневой лорд 9 (лидер Владык Тени); Консилор Прен Салгирк, N мужчина полуэльф эксперт 7 (лидер Совета Торговцев).

Важные персонажи: Лорд -Владыка Самый Скрытый Джалонтер Итбрейер, NE человек мужчина жулик 9/клерик Маска 9 (лидер Дома Тени Владыки); Леди Законник Вала Дестрайал, LG человек женщина клерик Тира 13 (высокий священник Тира и участница общественной кампании против Владык тени); Капитан Фен Халдрион, CG человек мужчина боец 11 (лидер городской стражи, пока неподкупный).
Городская стража: воин 11, воин 10 (7), воин 8 (2), воин 7 (2), воин 6 (5), воин 5 (8), воин 4 (15), воин 3 (49), воин 2 (137), воин 1 (393); *Милиция:* воин 4 (11), воин 3 (31), воин 2 (54), воин 1 (160), обыватель 2 (44), обыватель 1 (221). Остальная часть граждан Телфлэмма слишком многочисленна, чтобы описать ее здесь.

Две Звезды (большой городок)

Если бы Две Звезды был расположен где-нибудь еще в Теске, о нем было бы нечего сказать. Однако, город расположен на пересечении двух важнейших торговых маршрутов на Недоступном Востоке. Хотя это и не самое большое сообщество в регионе, через Две Звезды проходит больше торговли, чем где-либо еще во всем Теске — включая Телфлэмм и Фсант.

Замок Галлиди

Леди Иолатир Галлиди (CG человек женщина аристократ 2/ эксперт 10) - последняя в длинной линии Галлиди, правивших Двумя Звездами, городом, первоначально названным по имени звезд востока и запада, встречающихся в небесах наверху. Ее общий стиль правления - не совать свой нос слишком далеко в дела других. По ее мнению, независимо от того, что кто-либо делает, все в порядке, пока никто не пострадал.

Галлиди делают свои деньги, запрашивая дорожный налог с фур, проходящих через город. Индивидуумы без фургонов освобождаются от налога, но все остальные должны оплатить приблизительно 1% от ценности своего груза. Это настолько разумная цена, что немногие пытаются избежать налога или жаловаться на него. Однако при всем движении, проходящем через это место, плата быстро растет. Это сделало Галлиди богатейшим семейством в Теске, помимо самих великих торговых лордов Телфлэмма.

Галлиди живут в экспансивном замке в центре города. И Золотой Путь, и Холодная Дорога проходят через его ворота, прибывая с разных направлений. Перекресток находится прямо в главном внутреннем дворе замка, подчеркивая влияние, которое Галлиди имеют в торговле региона.

Леди Галлиди в настоящее время борется с вторжением Владык тени Телфлэмма. Владыки тени хотят прибрать к рукам Две Звезды, но они не рассчитали на свирепость, с которой Леди Галлиди бьется, чтобы защитить то, что принадлежит ее семейству. Однако темнота опустилась на город, и только упрямое добросердечие Леди Галлиди предохраняет их от захвата Двух Звезд.

Известные бизнесы

Вся экономика Двух Звезд основана на обслуживании желаний и потребностей торговцев, проходящих через него. Здесь продается практически все, что может быть юридически продано, а все остальное переходит из рук в руки за пределами его стен. Каменные стены 30-футовой высоты, окружающие это место, противостояли торнадо, отражали бандитов и даже убедили Орду Туйган искать себе что-нибудь полегче. Галлиди - богатый народ, и они убеждены, что стоят на правильном пути.

Гостиница "Перекресток" - самая популярная в городе. Это было первое дело, начатое Прассо Галлиди, ныне легендарным основателем города. Она расположилась на северо-западном углу перекрестка, внутри главного внутреннего двора Замка Галлиди. Сами Галлиди проводят большинство своих вечеров здесь. Торговцы из Телфлэмма и далекого Кара-Тура выпивают за соседними столами или даже разделяют флягу вина.

Две Звезды - также дом маленького Тэйского анклава. Он может похвастаться самыми низкими ценами на магические изделия за пределами самого Тэя. Наиболее обычные магические изделия можно здесь приобрести на 15% дешевле нормальной рыночной цены. Тэйцы первоначально просили разрешения построить свой анклав внутри стен Замка Галлиди. Помня предыдущие попытки Тэя занять весь Теск — включая Две Звезды — Галлиди не позволили этого. Леди Галлиди не хотела вообще позволять Тэйцам обустраиваться в своем городе, но их невероятный и исключительный новый бизнес был слишком заманчив, чтобы сопротивляться.

Хоть в Двух Звездах и много различных типов магазинов, самый интересный — конечно, вне Тэйского анклава — должно быть, Глаз Провидца. Это нечто вроде магазина, открытого инициативной группой бывших авантюристов, чтобы продавать свои услуги как заклинателей высокого уровня. В их рядах есть бывший Красный Волшебник, а также и добрые, и злые клерики. Они могут прочесть почти любое заклинание с уведомлением за 24 часа, пока могут получить необходимые материальные компоненты (не всегда легкая задача). Большинство обычно требуемых заклинаний - предсказания для определения потенциальной судьбы караванов, собирающихся идти через Бескрайнюю Пустошь. Это всегда чревато опасностями, и многие торговцы считают стоящим застраховать их - и свои жизни, ища полезные пророчества, прежде чем отправиться в долгое путешествие.

Важные храмы

В Двух Звездах много часовен, но мало храмов. Большинство их укомплектованы единственным клериком, выполняющим требуемое для приходящих последователей своего божества. Единственное исключение - храм Шондакула, покровителя путешественников. Почти каждый из проходящих через Две Звезды останавливается, чтобы отдать дань уважения Наезднику Ветров. Это дает главному священнику храма — Шантону Галлиди (CN человек мужчина клерик Шондакула 12), кузену Леди Галлиди — немалый комфорт. Он построил величайший храм Шондакула на всем Востоке, несмотря на относительно небольшой размер сообщества.

Две Звезды (Большой городок): Обычный: AL CG; 5,000 гр предел; активы 728,100 гр; население 4,854; Смешанное (люди 84%, орки 5%, полуорки 3%, дварфы 3%, полуэльфы 2%, гномы 2%, халфлинги 1%).
Фигуры у власти: Леди Иолатир Галлиди, CG человек женщина аристократ 2/эксперт 10 (правитель города).

Важные персонажи: Капитан Крекчау, LN мужчина полуорк боец 6 (капитан городской стражи); Нисмер Чонталай, LG человек мужчина эксперт 4 (владелец гостиницы "Перекресток"); Хамал Ком, LN человек мужчина прорицатель 8/красный 3 (владелец и главный прорицатель Глаза Провидца).
Вооруженные силы Галлиди: воин 10, воин 8, воин 7, воин 6 (1), воин 5 (2), воин 4 (6), воин 3 (7), воин 2 (24), воин 1 (167); *Городская стража:* воин 3 (2), воин 2 (5), воин 1 (9); *Другие персонажи:* варвар 4, варвар 3, варвар 2 (2), варвар 1 (3); бард 5 (2), бард 4, бард 3, бард 2 (2), бард 1; клерик 5, клерик 4, клерик 2 (2), клерик 1 (3); друид 7, друид 5, друид 4, друид 3 (2), друид 1 (2); боец 9, боец 6, боец 5, боец 4 (2), боец 3 (3), боец 2 (4), боец 1 (5); монах 4, монах 3 (2), монах 2 (2), монах 1 (2); паладин 4, паладин 2 (2), паладин 1 (2); рейнджер 5, рейнджер 3, рейнджер 2, рейнджер 1 (4); жулик 8, жулик 7, жулик 6, жулик 4 (2), жулик 3 (2), жулик 2 (3), жулик 1 (5); колдун 9, колдун 7, колдун 6, колдун 4 (2), колдун 3 (2), колдун 2 (4), колдун 1 (4); волшебник 10, волшебник 6, волшебник 5, волшебник 4, волшебник 3 (2), волшебник 2 (4), волшебник 1 (5); адепт 4, адепт 3 (3), адепт 2 (4), адепт 1 (17); аристократ 7, аристократ 5, аристократ 4 (3), аристократ 3 (2), аристократ 2 (4), аристократ 1 (16); эксперт 9, эксперт 4 (2), эксперт 3 (7), эксперт 2 (14), эксперт 1 (125); воин 8, воин 5, воин 3 (2), воин 2 (2), воин 1 (8); обыватель 11, обыватель 5 (2), обыватель 4 (3), обыватель 3 (28), обыватель 2 (83), обыватель 1 (4,191).

Герои и монстры

Коренные персонажи Теска - чаще всего люди, халфлинги или полуорки, хотя множество гномов населяет горы Челюсти Дракона. Люди Теска - главным образом дамарцы, рашеми или шу (хотя есть и туйганы, решившие сначала заселить страны, а уж потом их завоевывать). Банды гноллов с Плато Тэй иногда спускаются в восточную часть страны, и некоторые из этих гуманоидов находят работу "мечей на продажу", охраняя караваны и служа телохранителями. Большинство Тескских авантюристов - барды, клерики, бойцы или жулики.

Из престиж-классов, представленных в Главе 2: Престиж-классы, наиболее обычные в Теске - ученик Шу и Телфлэмский теневой лорд (хотя тэйские работоторговцы также охотятся здесь). Регион экспатрианта Шу, описанный в Главе 3: Регионы и умения, обычен среди персонажей из Шу-городков переполненных городов Теска. Некоторые из умений в этой главе соответствуют Тескским персонажам, особенно Улучшенное Захватывание, боевая техника Шу.

Коренные монстры этих земель чаще всего происходят из лабораторий Тэя. Здесь обычны кровные, чаще всего кровавые орки, посылаемые из Тэя "патрулировать" границы. Воины страха и зомби жужу, выведенные в Тэе, также изводят границы и зачумляют восточные пределы Теска. Ведьминские отродья и народ духов не являются в Ашанате чем-то необычным, поскольку восточные пределы Теска близки к Рашемени так же культурно и демографически, как и физически. Для большего количества информации о новых существах см. Главу 6: Монстры Востока.

Глава 13:

Приграничные области

Пять стран - Агларонд, Великая Долина, Рашемен, Тэй и Теск - тянутся почти на 700 миль с севера на юг и на 900 миль с востока на запад. Ограниченный Морем Упавших Звезд и Восточным Пределом на западе, Недоступный Восток окружен Пределом Волшебников и Морем Аламбер на юге. На юго-востоке стоит Малхоранд, бывший правитель того, что теперь является Тэем. На востоке, за Горами Восхода, Бескрайняя Пустошь идет до самого Кара-Тура. На севере - Горы Ледяного Края и некогда гордый Нарфелл. Импилтур и Дамара заканчивают круг на северо-западе.

Море Упавших Звезд

Море Упавших Звезд, также известное как Внутреннее Море, является самым большим не имеющим выхода к морю водным телом Фаэруна. Оно тянется от Сюзейла на Драгонмире до Гелданета на Море Аламбер на востоке на расстояние более 1,800 миль. Оно также идет почти на 1,200 миль от Илмуотча в северной части Восточного Предела аж до Нимпета в южной части Вилонского Предела. За исключением Рашемена, о берега каждой из наций Недоступного Востока бьются воды Моря Упавших Звезд.

Корабли всех видов бороздят Внутреннее Море, и сотня портов толпится по его берегам. Хотя пиратство является главной проблемой для некоторых других стран, ограничивающих Море Упавших Звезд, эти головорезы не трогают Агларонд и Тэй. Корсаров ждет плохой конец в обеих странах, сильных своей магией. Теск и Великая Долина не защищены столь хорошо, но Королевский Флот Импилтура, один из сильнейших военных флотов Внутреннего Моря, прикрывает Восточный Предел. Импилтурцы не собираются защищать дальнюю сторону Предела, но большинство капитанов пытается захватить пиратские суда, едва столкнувшись с ними.

Восточный Предел

Восточный Предел - северо-восточный рукав Моря Упавших Звезд, простирающийся вдоль западного побережья Великой Долины и Теска. Большинство путешественников считает Мыс Драконий Клык, самый западный отрог гор Челюсти Дракона, тем местом, где Восточный Предел встречается с Морем Упавших Звезд. Восточный Предел по сути отделяет Импилтур от Недоступного Востока, но торговля по этим водам обычна, главным образом - из Илмуотча и Саршела к Телфлэму.

Море Длург

Море Длург - водное тело между Агларондом и южным Теском. Находящееся во власти гор Челюсти Дракона, поднимающихся из его северных пределов, Море Длург - по большому счету Агларондское озеро, хотя Тескский город Милварун стоит на его северном берегу.

Сегодня Тэйцы сделали эту область большой морской трассой, идущей от Нетентира вниз по Реке Умбер до ее впадения в Море Длург. В военное время Агларондская крепость Эммеч заграждает проход Тэйским судам, но пока что сохраняется шаткий мир между Симбул и Красными Волшебниками, и Тэйские корабли проходят во Внутреннее Море беспрепятственно. Агларондские рыбаки избегают Тэйских кораблей, слишком хорошо помня то время, когда Тэйские дромонды совершали набеги на их берега.

Предел Волшебников

Между Тысячей Мечей Алтумбела и Аканапикс Чессенты Море Упавших Звезд сужается до ширины немногим более 100 миль. Этот широкий восточный рукав Внутреннего Моря идет почти на 1,000 миль на восток, связывая Старые Империи с портами западного Фаэруна, часть этого рукава от Делтхантла на западе до Алаора на востоке известна как Предел Волшебников. Он формирует южные границы Агларонда и Тэя, отделяя их от Старых Империй на юге.

По Пределу Волшебников в наши дни идет одивленное движение, главным образом от Безантура к Тэйским анклавам вокруг Моря Упавших Звезд и обратно. Сахуагины, живущие здесь, научились распознавать Тэйские корабли по красным символам, накрашенным по низу их корпусов, и они дают этим судам широкую дорогу.

Море Аламбер

Это водное тело - продолжение Предела Волшебников, идущее на юг от Безантура аж до Гелданета на южном побережье Малхоранда. Корабли из Безантура постоянно идут вверх и вниз по его побережью, неся Тэйские товары в главные города Унтера и Малхоранда. Море Аламбер занято главным образом сахуагинами королевства Алеактис, немалая часть которого фактически окружает Алаор. Тэй в прошлом имел проблемы с этими существами, но Красные Волшебники обращаются с сахуагинами настолько беспощадно, что морские дьяволы неохотно позволяют Тэйским судам свободный проход по Морю Аламбер.

Горы Шпили Гиганта ("Джиантспайр")

К северу от Ролинсвуда высятся бурные снежные горы Шпили Гиганта. Провозглашаемая как свои владения и Дамарой, и племенами наров, область фактически является нейтральной землей для хобгоблинов, багбиров и облачных гигантов, удерживающих пики.

Длинная Дорога пересекает Шпили Гигантов, прямо через область раскидистых предгорий, известный как Промежуток Гиганта. Снега покрывают проход в зимнее время, но немногие путешественники идут этим путем даже на вершине лета — мародеры и монстры изводят путешественников в этой одинокой и опустошенной земле.

Хобгоблины Шпилей Гигантов управляются Королем Кардоббиком (LE мужчина хобгоблин Боец 12), особенно опасным военачальником. Первый советник короля - Леди Фаркаттл (LE женщина хобгоблин Некромант 11). Она сумела оживить труп давно умершего, очень старого глубинного дракона, когда-то жившего здесь, но был убитого в войне, приведшей старую империю Нарфелл к кровавому концу. Этот дракон-скелет для непосвященных напоминает драколича, но полностью находится под контролем Фаркаттл. Кардоббик использует этого внушающего страх монстра, чтобы держать племена хобгоблинов Шпилей Гигантов "в струнку" — нелегкая задача.

Малхоранд

Малхоранд был некогда протяженной империей, затрагивающей весь Тэй, а также земли Мархома и Семфара на востоке. Тэйцы не забыли эту часть своей истории, несмотря на то, сколько сотен лет назад это, возможно, было. Они охраняют свою границу с Малхорандом очень тщательно, готовясь отбить любые силы вторжения, которые могут встать на их пути. Эти две нации несколько раз бились в ужасных войнах, последний раз меньше ста лет назад.

Малхоранд не против вернуть те дни, пытаясь в настоящее время поглотить то, что осталось от Унтера после роспуска этой нации. Это делает малхорандцев слишком занятыми, чтобы волноваться о Тэе. Несмотря на конкуренцию между этими двумя нациями, Малхоранд - фактически ближайший из союзников Тэя. Тэйская знать и зулкиры - мулан, разделяющие общий язык и наследие с малхорандцами. Поскольку рабство в Малхоранде узаконено, Тэй импортирует огромное количество рабов со своей древней родины.

Горы Меди

Горы Меди идут на восток от Гор Восхода и являются тут древним заслоном. Они были некогда домом гордой дварфской расы, серьезно бившейся против Малхорандского правления сотни лет назад. Хотя многие из их южных укреплений были разрушены, выжившие дварфы стали жить на северной стороне гряды, прямо над широким пространством Бескрайней Пустоши. Малхорандцы в конечном счете разочаровались в идее о порабощении дварфов.

Медные драконы с Гор Челюсти Дракона происходят из даже большего семейства драконов, чем живущие здесь. Они живут в западной части гряды, наюлюдая за промежутком реки Чистый Поток.

Ганатвуд

Ганатвуд - странное и темное место напротив южной части Гор Восхода. Оно было некогда занято дикими эльфами, во многом подобно Юирвуду Агларонда, но этот народ полностью зачах. Сегодня это место - дом диких существ и кровожадных монстров. Самая большая группа в Ганатвуде - племя беглых рабов из Тэя и Малхоранда, покинувших родные места, вернувшись к почти что дикому житью в сердце леса. Отрезанный от внешнего мира, этот народ научился обходиться тем немногим, что может наскрести. Некоторые мечтают о восстании против лидеров в Малхорандской столице Скалд, но такие идеи - бредни сумасшедших.

Бескрайняя Пустошь

Бескрайняя Пустошь - одна из частей самого неприветливого ландшафта на всем Ториле. Это обширная, безводная пустошь, имеющая лишь горстку оазисов. Единственный народ, живущий здесь - Туйганы, из-за которых эта область также известна как Земли Орды. Много лет здесь налетчики мучали торговцев, путешествующих по Золотому Пути между Недоступным Востоком и Кара-Туром. Те же самые налетчики объединились под знаменем Йамуна Каана и вторглись на Фаэрун. Они были разбиты в большом сражении в сердце Теска, очень сократив силу народа Туйган.

Сегодня те, кто путешествуют по Золотому Пути, лишь иногда должны волноваться о бандитах. Самая большая опасность теперь идет от монстров, которые бродят по пустоши - существ, которые ранее были под контролем ныне ослабших Туйган.

Золотой Путь

Как главный торговый маршрут на восток, Золотой Путь долго был одним из важнейших достояний Недоступного Востока. Поскольку он идет на восток с гор и вниз на пустошь, Золотой Путь уже не является дорогой в прямом смысле этого слова. Вместо этого он превращается в ряд каменных меток, каждую из которых видно от соседней, идущий по

широкому пространству. Золотой Путь ценен не тем, что он хорошо поддерживается, а тем, что он соединяет оазисы и другие драгоценные источники воды. Без этих источников жизни было бы почти невозможно пересечь Земли Орды без того, чтобы умереть от жажды.

Владыки тени и Красные Волшебники имеют большие планы на Золотой Путь и общины вдоль него. Наряду с Туйганами, обе эти группы чувствуют, что пришло время расширяться в сторону Шу Лунг и на остальную часть Кара-Тура. Это - обширный, неиспользованный рынок для торговли их специфическими отметками зла.

Озеро Мглы

Озеро Мглы названо так из-за того, что вода непрерывно испаряется с его поверхности — величайшее пресное водное тело в Землях Орды, истинный рай в пустыне. Это означает, конечно же, что это - самое вероятное место поселения бандитов, одна из причин того, почему Золотой Путь обходит его берега стороной.

Немногие широко исследовали Озеро Мглы, и большинство пошедших на это никогда не возвращались. Легенды говорят, что оно когда-то покрывало большинство Бескрайней Пустоши, но некое неназываемое зло в его центре создало постоянные *врата*, которые к нашим дням иссушили большинство воды озера. Для чего это, возможно, было сделано - никто сказать не может. Если легенды верны, нахождением и запечатыванием *врат* можно затопить все Земли Орды, превратив регион из пустоши в самое большое озеро на лике Торила.

Великое Ледяное Море

Великое Ледяное Море - большое соленое водное тело далеко на север от Бескрайней Пустоши, приблизительно в 150 милях к северу от Золотого Пути. Большинство путешественников не имеет никаких причин отклоняться от своего пути, чтобы достигнуть вечно замерзших вод этого крупного моря.

Давным-давно Роматарские короли зимой пользовались дворцом на южном берегу Великого Ледяного Моря, в месте, называемом Зимняя Твердыня ("Винтеркип"). Город давно был покинут, и все, что осталось - руины там, где некогда стоял дворец. Туйганы в этом регионе обходят Зимнюю Твердыню стороной, несмотря на легенды о великом богатстве на подземных уровнях под руинами дворца. Те же самые легенды также рассказывают, как рассерженные ледяные боги моря поднялись из замерзших вод, чтобы запечатать Роматарцев сплошными глыбами льда. Эти ледяные боги — или "ледяные демоны", как называют их многие из Туйган — как считают, все еще заполняют останки Зимней Твердыни.

Горы Ледяного Края ("Айсрим")

Горы Ледяного Края формируют северную границу этой части Фаэруна. За ними идет немного укрытых снегом пиков, а далее - снег и лед.

Ледяной Край - дом всех видов холодолюбивых существ, которым неинтересны сравнительно теплые равнины Северной Страны Рашемена: морозные гиганты, морозные черви, реморхазы, таэры и белые драконы. Только самые выносливые из народов смеют жить в такой окружающей среде, и намного меньше смельчаков охотится на таких тварей. Но все же племена людей, dwarфов и орков живут здесь — хотя dwarфы в чем-то жульничают, живя в тепле под защитой гор.

Ходят истории о более теплой земле за пределами Ледяного Края, почти на вершине мира, в окружении кольца активных вулканов, которые держат это место парящим. Другая легенда говорит, что эта приятная долина стоит на постоянных *вратах*, позволяющих существам с Элементного Плана Огня блуждать вокруг. Однако никакой надежный источник никогда не был способен подтвердить подобные рассказы.

Нарфелл

Нарфелл, холодная земля варварских племен, был некогда сердцем обширной империи, включавшей, помимо других земель, всю Великую Долину, многое из Теска и часть Плато Тэй. В те дни Нарфеллом правили злые священники, поддерживая власть жуткими кровавыми договорами с лордами демонов. Однако, несмотря на свою давнюю мощь, эта великая цивилизация пала около 1500 лет назад в решающем сражении со своими древними врагами - Роматарцами.

Немногие выжившие из старой империи вернулись в теперешние границы Нарфелла зализывать свои раны, клянясь восстановить свое могущественное царство. Эта мечта давно уже является камнем преткновения. Сегодня большинство наров не особо беспокоятся о своем высоком и зловещем прошлом, гораздо сильнее волнуясь о преодолении жестких зим региона.

Равнины Нарфелла усеяны руинами, большинство из которых игнорируются нарами. Они понимают, что обычно есть достаточные — и часто смертельные — причины для того, почему эти места остались непобеспокоенными столь долго. Однако время от времени группа авантюристов сует нос в подобные места. Нары не препятствуют этому, так как они могут подобрать кое-что после того, как безрассудные чужеземцы попадутся в давно бездействующие ловушки.

Торговцы, не желающие путешествовать через Теск, иногда используют Нарфелл в качестве альтернативного торгового маршрута. Длинная Дорога начинается в Дамаре и входит в Нарфелл через проход в Горах Шпили Гиганта перед тем, как пересечься с Холодной Дорогой в Н'Жасте. Оттуда она продолжается до Натхоуда, стоящего в тени Гор Ледяного Края в северном Рашемене. Однако Промежуток Гиганта, как его обычно называют, непроходим большую часть зимы и наводнен хобгоблинами.

Билдубарис

Неофициальная столица Нарфелла - немногим более чем открытая равнина в тени Горы Нар, массивного снежного пика, видимого с перекрестков в Н'Жасте. На одну десятидневку каждое лето эта скромная равнина становится процветающим городом из более чем 30,000 наров. Этот фестиваль — также называемый Билдубарис — самый большой и наиболее важный праздник в Нарфелле, и даже самые зверские и жестокие племена наров прибывают сюды, чтобы выпивать, пировать и торговать.

Гора Нар

Древние правители Джастаата, одного из мелких королевств Наров, существовавших до возвышения Империи Нарфелла, правили своей родиной из массивной крепости высоко наверху западных склонов Горы Нар. В те дни магия великих королей-священников сохраняла погоду вокруг крепости приятной и теплой даже в мертвое зимнее время. Сегодня руины этого некогда великого города лежат под никогда не тающим снегом.

До нынешних дней никакая из современных экспедиций на пик не нашла даже захороненных руин замка, не то чтобы войти внутрь. Этим усилиям, несомненно, препятствует присутствие Крионара, белого вирма-драколича, живущего в ледяной пещере на северной стороне горы.

Дамара

Отделенная от Великой Долины лишь небольшой границей по Ролинсвуду, Дамара имеет мало общего с землями Недоступного Востока. Дамарские торговцы торгуют с племенами Наров и с народом Рашемена через Длинную Дорогу с Конца Тропы до Натоуда, и дамарские лесники присматривают за западным краем Ролинсвуда, но они редки и выносливы душой.

В недавние годы возвышение Гниющего Человека и его лордов-вредителей в Ролинсвуде показало новую угрозу королевству Дамара. Чудовища отродья упадка сделали опасными заготовку дерева и установку силков в Ролинсвуде, и отродья упадка и воины-володни нападали и сжигали многочисленные фермы около леса. Талантар стал достаточно силен, чтобы вынудить маловероятный союз между Нентиархом и Королем Дамары Драгонсбэйном, в прошедшие годы заметно отличившимся в заготовке древесины в древнем лесу.

Конец Тропы

Этот большой дамарский город находится вблизи Ролинсвуда. Долго бывший центром торговли в регионе, он недавно получил репутацию отличной точки для начала той или иной авантюры. Из Конца Тропы авантюристы идут исследовать древние руины Ролинсвуда, изводить злых мародеров Шпилей Гигантов и путешествовать по Длинной Дороге в Рашемен.

Река Ледяное Кружево ("Айслэйс")

Эта река бежит быстро и достаточно широка, никогда не замерзая, даже в середине самых резких зим. Ее ледяные воды холодны достаточно, чтобы за минуту убить любого человека, которому не посчастливилось упасть в нее. Это делает реку первой линией обороны Дамары против набегов агрессивных племенных народов Нар. Король Драгонсбэйн в основном отказался выдвигаться за границы Ролинсвуда, но если Нары степей и лорды-вредителей леса продолжают изводить его восточные границы, он может решить отвоевать эти земли, чтобы сделать границы более обороноспособными.

Импилтур

В этой части мира Импилтур - второй, уступая лишь Теску в несомненной важности, которую он имеет в торговле. Это отражается тем фактом, что самые большие города почти всей страны выстраиваются по ее побережью, простираясь от Илмуотча на далеком севере Восточного Предела аж до Лирабара на краю Серого Леса и Васта. Импилтур - хороший сосед Великой Долины и Теска. Торговцы из Дилпура, Саршела и других городов королевства приносят процветание Телфлэмму и Утмеру.

Импилтур - старая, сильная земля, которая существовала на этом побережье в той или иной форме более тысячи лет. Импилтурцы заселили большую часть Дамары, Великой Долины, Теска и даже северное побережье Агларонда. В редких случаях король Импилтура выступал с народами этих более молодых стран против угроз с востока, типа Красных Волшебников или Орды Туйган, но импилтурцы традиционно отстраняются от вовлечения в неприятностях других стран.

Красные Волшебники открыли анклав в Лирабаре, Дилпуре и Илмуотче, все - с разрешения Совета Лордов и их номинального главы, Королевы Самбрил. Паладины совета не желают иметь никаких деловых отношений со злыми тэйцами, но они полагают, что лучше иметь Красных Волшебников там, где народ Импилтура может следить за ними. Также торговля с тэйцами настолько выгодна, что торговцы Импилтура настоятельно лоббировали на защите иностранцев.

Илмуотч

Больше крепость, чем город, Илмуотч - большой город, охраняющий торговлю, идущую к и от Дамары и Великой Долины. Несмотря на свое стратегическое положение в голове Восточного Предела, Илмуотч - не то чтобы чрезвычайно занятый порт; Великая Река Имфрас судоходна до Гелиогабалуса в большинство времени года, так что выгрузка товаров м Моря Упавших Звезд в Дамаре обычно продолжается по реке вместо Илмуотча. Однако, много паромно-каботажных и парусных судов торгует по Утмеру. Дорога, ведущая север к Дамаре, известна Дорога Геральда, и многочисленные маленькие деревни усеивают ее по всей длине.

Лорд Илмуотча - Хескар Брэндоск (NG человек мужчина Боец 6), отважный лидер, энергично патрулирующий близлежащие побережья, чтобы препятствовать пиратству. Он заработал вражду Владык тени Телфлэмма, которые уже сделали несколько попыток убить импилтурца и заменить его менее рьяным лордом.

Саршел

Саршел был одним из четырех городов-государств, объединившихся, сформировав нацию Импилтура под знаменем великого военного капитана Имфраса почти 300 лет назад. Город служит воротами Импилтура на Восток и Север. Он управляется двумя из Двенадцати Компаньонов Импилтура, Лордами Рилонир (LG женщина человек Паладин 13) и Силонбаром (LG мужчина полуэльф Паладин 12).

В течение длительных лет Войн Кровавого Камня торговля Саршела пришла к практическому бездействию, и город понемногу опускался. Гарет Драгонсбэйн, одержавший победу над силами Короля-Ведьмы 15 лет назад, немного е сделал

для того, чтобы изменить благосостояние Саршела, начиная того, что шумный город Илмуотч перехватил немалую часть Дамарской торговли, которая прежде проходила через Саршел, и города Дилпур и Хламмач увели многое из доходного движения по Золотому Пути, которое ранее шло от Телфлэмма до Саршела.

Тяжелые времена в Саршеле привели к повышению бандитизма, пиратства и контрабанды. Некоторые из наиболее видных торговцев Саршела тайно поддерживают пиратство в Восточном Пределе. Самый мощный из этих торговых пиратов Стренгедар Хаммерфист ("Молотокулак", NE мужчина щитовой дварф Жулик 7/Боец 5). Стренгедар имеет флот из шести больших кораблей и множества маленьких каботажных судов и яликов, орудующих в протоках и среди необитаемых островов Предела.

Что удивительно, Владыки тени Телфлэмма не имеют никакого отношения к повышению преступности в Саршеле, и пока что теньевые торговцы Саршела сопротивляются вторжениям мощной Телфлэммской гильдии. Город становится беспокойным, и самые богатые и могучие граждане Саршела строят планы отделения от Импилтура, чтобы получить свободу в своем истинном бизнесе.